

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

*Juliana Bertolino Verri
Ângela Maria Endlich*

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo contribuir com reflexões acerca do ensino de Geografia, norteado pela preocupação de que o aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outras habilidades. Nesse sentido, surgiu o interesse de avaliar e propor jogos para a sala de aula no ensino de Geografia. A aplicação de jogos tende a tornar o ensino de Geografia mais eficiente contendo nesse processo um alto valor educativo e motivador.

Palavras-chave: Jogos; Ensino; Geografia.

1- INTRODUÇÃO

São constantes os desafios com os quais se deparam os professores em sua vida profissional. Este trabalho procura pensar parte destas dificuldades, especialmente quanto à linguagem e metodologia no ensino de Geografia frente aos desafios trazidos pelo contexto atual.

Assim, assinalamos que os alunos frequentemente têm dificuldades para compreender os conceitos e conteúdos trabalhados em sala de aula. Portanto, dentre as muitas dificuldades da escola está a de trazer os conceitos estudados para a realidade vivida pelo aluno. Ainda há carência em não apenas discutir o problema da educação, mas em fazer algo para suprir as necessidades de mudanças nas escolas. Tais imperativos se apresentam de forma ainda mais contundente no atual período.

Neste caso, é preciso considerar como afirmam Bettio e Martins (2003):

Até o momento atual, a própria escola não mudou, os modelos didáticos evoluíram, porém a maneira como o aluno era impulsionado para um novo estágio continuou a mesma. A avaliação, de uma maneira cruel, avalia pessoas diferentes de maneiras iguais. Para que o modelo de avaliação pudesse ser modificado, seria necessário adequar todo o sistema de ensino, onde pessoas diferentes deveriam ser ensinadas e avaliadas de maneiras distintas, pois números não definem pessoas, conhecimento sim.

Confirmando esta idéia, Gadotti (1987) *apud* Bettio e Martins (2003) afirma que:

(...) eu diria que Pedro Demo se aproxima da filosofia educacional de Rubens Alves que, ao invés de avaliar suas aulas em termos de rendimento escolar, se pergunta, ao final delas, se seus alunos conseguiram viver mais felizes, se o conhecimento aprendido lhes trouxe alguma nova alegria de viver, se eles sentiram sabor em saber mais.

Visando à melhoria de compreensão e aprendizado dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outros níveis de conhecimento que resultem em habilidades e atitudes no sentido da formação dos mesmos como seres humanos, é que surgiu o interesse de pesquisar, dentre as muitas possibilidades existentes para inovar no ensino, apresentar algumas reflexões sobre a utilização de jogos e avaliar de forma concreta uma experiência neste sentido, especialmente para o ensino de Geografia.

Entendemos que a busca de novas linguagens e metodologia para o ensino de Geografia pode incluir várias outras possibilidades, entretanto, como uma forma de recorte temático optamos por nos deter na questão dos jogos.

Quando falamos em jogos, temos de levar em consideração o nível de conhecimento, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos e não apenas aplicá-los como uma espécie de passatempo para distrair os alunos.

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno – fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa.

Não defendemos o jogo pelo jogo, pois parece uma situação pouco estruturada e sem perspectivas relevantes quanto ao processo de desenvolvimento dos indivíduos. Estamos pensando no seu uso como recurso pedagógico, pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude sem perceber tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo.

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação.

O papel do professor é essencial no planejamento e seleção dos conteúdos a serem trabalhados por meio de jogos no contexto da sala de aula, adequando os jogos às potencialidades dos alunos e buscando diversificá-los com o objetivo de explorar áreas e idéias ainda não desenvolvidas por eles. Assim, Lino de Macedo *apud* Bertoldi (2003) “As aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas dependem das intervenções realizadas pelo profissional que conduz e coordena as atividades”.

Sabemos que ao falarmos em jogos perdura a idéia de competição e até mesmo de rivalidade, mas podemos analisar esse aspecto como uma forma de crescimento individual, tendência de superação e até mesmo de desenvolvimento do espírito de colaboração, quando envolve jogos em grupos.

É, também, nesse momento que o papel desempenhado pelo professor é fundamental. A maneira de controlar essa competitividade nos jogos tem de ser debatida, mostrando que o objetivo não é o de ganhar ou perder, mas sim o de apreender conceitos, desenvolver habilidades, além da interação com os colegas. Assim, o professor pode repetir a ação/jogo quantas vezes forem necessárias para o entendimento e assimilação do conteúdo por parte dos alunos.

Outro aspecto a ser esclarecido é o fato de que o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo. O jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor, instrumentalizando-o, no processo de ensino como um exercício de apreensão e fixação do conteúdo passado pelo professor, tornando, dessa forma, indispensável a presença e a orientação do professor na sala de aula.

O professor, nesse sentido, deixa de ser apenas comunicador de conhecimento para incentivador e mediador do processo de aprendizagem e construção do saber. Irá interferir quando for necessário apresentando novas situações e reflexões para que o aluno tenha condições de caminhar sozinho. O professor deve respeitar o tempo de aprendizagem de cada aluno, ou seja, o tempo que cada aluno leva para assimilar o conteúdo, por meio do jogo. Conforme Bertoldi (2003) “para que os jogos cumpram seu papel dentro da escola, o professor deve realizar as intervenções necessárias para fazer deste jogo uma aprendizagem”.

Mediante o exposto, podemos considerar que se trata de um procedimento adequado também para o ensino-aprendizado da Geografia, pois além de o jogo ter um alto valor motivador o aluno desempenha a construção do seu próprio saber ao realizar diferentes atividades e experiências desenvolvendo sem perceber suas potencialidades. De acordo com Klimeck (2007, p.120) “ao retomar aspectos importantes no jogo, o aluno está auto-avaliando suas estratégias, seu desempenho, a concentração e refletindo necessidades de mudanças de postura”.

A construção e sistematização que procuramos fazer do tema estão relacionadas, então, a constatação dos vários desafios que se observam na escola atual inserida numa sociedade cujas modificações constantes exigem também freqüente adaptações de suas instituições. Sem essas adaptações algumas instituições, como é indubitavelmente o caso da escola, parecem perder seu significado. Portanto, pensamos na questão dos jogos enquanto parte de uma inovação na linguagem e na metodologia que pode trazer pequenas contribuições, tendo em vista as dinâmicas diferentes que pode trazer na formação dos alunos, como já rapidamente mencionado.

Enfim, este trabalho tem como objetivo o estudo sobre as relações entre a educação (ensino-aprendizado) e as possibilidades trazidas pelos jogos, especialmente quanto às possíveis contribuições para o ensino da ciência geográfica mediante os desafios atuais e as dificuldades em que se encontra a escola e o processo de educação como um todo. É parte da preocupação do trabalho desenvolver uma postura reflexiva sobre o papel do jogo aplicado ao ensino de Geografia.

2- DO UNIVERSO DOS JOGOS PARA O UNIVERSO DA GEOGRAFIA

Ao trabalhar na formação de seres humanos é comum que se questione sobre quais estratégias de ensino utilizar, procurando sempre aquelas que permitam desenvolver o dinamismo, habilidades de forma que possam alcançar a melhor compreensão dos alunos.

O professor participa do crescimento, do amadurecimento dos seus alunos com os quais se relaciona constantemente, tendo que definir métodos de ensino para melhor conduzir o processo de aprendizagem conforme a realidade na qual esteja inserido. De acordo com Buarque (2006):

A escola começou com apenas alguns alunos ao redor de um professor. Sem quadro-negro, sem livros: um professor e um pequeno grupo de alunos. Ao longo de séculos, essa estrutura evoluiu, sem jamais deixar de estar centrada no professor. No século 21, o professor continuará sendo o centro do processo pedagógico, mas de uma forma diferente. Longe daquele tutor rodeado de cinco ou seis alunos, o professor será o maestro, o arquiteto e o engenheiro de um espetáculo composto por alunos em número variado de até milhões. Alunos espalhados pelo mundo inteiro, em endereços geográficos desconhecidos e que podem também desconhecer onde está o professor, que usará os modernos equipamentos de teleinformática para melhorar a interação com eles.

Ainda que pareça longínquo o cenário traçado anteriormente, já é mais do que necessário pensar o uso de diferentes técnicas e linguagens para o ensino, possibilitando aos alunos o desenvolvimento de novas habilidades. O ensino deve ser baseado em pesquisas, investigações e na criação da melhor técnica para a apreensão e compreensão do conteúdo por parte dos alunos.

Percebemos que as técnicas de ensino utilizadas pelos professores refletem na ação de compreensão e apreensão dos conteúdos dos seus alunos, nesse sentido acreditamos que a utilização de jogos aplicados ao ensino possibilita ao aluno compreender os conteúdos, fixar

conhecimentos, construir seu saber de modo prático, dinâmico e eficiente. Conforme Bertoldi (2003):

A criança que tem seus primeiros contatos com a aprendizagem de forma lúdica, provavelmente vai ter a chance de desenvolver um vínculo mais positivo com a educação formal, vai estar mais fortalecida para lidar com os medos e frustrações inerentes ao processo de aprender.

Desse modo, o jogo possibilita aos alunos que se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva na aquisição, na compreensão do seu aprendizado, dos seus problemas e do seu papel, enquanto alunos, no sentido de ter responsabilidades sobre seu próprio saber.

O ambiente criado pelo jogo reduz a pressão que a sala de aula exerce sobre os alunos, faz com que o indivíduo mude seus hábitos, assuma atitudes e tenha um papel ativo sobre o seu aprendizado.

Com intuito de intervir na formação dos alunos, o jogo facilita as tarefas escolares, amplia o rendimento escolar, porém segundo Brougère (1998, p. 201):

Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação. O educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado. Deve-se saber limitar o papel do jogo, e não formar jogadores.

Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino-aprendizagem pode tornar-se divertido, prazeroso, e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento.

Especialmente quanto ao ensino de Geografia, têm sido constantes os registros acerca das grandes dificuldades em o que ensinar e como ensinar a Geografia. Em meio a problematização que se encontra, uma das primeiras a ser assinalada consiste em lembrar como essa dificuldade ocorre pelo fato da Geografia surgir de uma concepção descritiva agravada no cotidiano escolar pelo descompasso que existe entre o avanço da Geografia como campo científico e a atualizante lenta, insuficiente dos livros didáticos. Afirmando essa idéia Almeida (1991, p.84):

A geografia encontrada na maioria dos livros didáticos e que é ensinada, geralmente, nas escolas apresenta uma análise descritiva – ou apenas uma descrição – do que se vê hoje no mundo.

É possível, amenizar essas dificuldades com métodos que ajudem a aproximar professor e aluno, tirando essa idéia de descrição e “decoreba”, pois segundo Almeida (1991, p.86):

Ensinar geografia implica desenvolver o mesmo método que ele usa na construção do *conhecimento geográfico* que está em contínua transformação. Ensinar geografia significa dar conta do processo que levou à atual organização do espaço, e este é adequado à realização do trabalho, sendo modificado com a finalidade de atender essa exigência. Portanto, o ensino não pode ocorrer através de transmissão de conteúdos programados e subdivididos por séries.

A forma com que esses conhecimentos e habilidades serão trabalhados em sala de aula dependerá muito da forma de interação professor-aluno. Nesse ponto ressaltamos a idéia de se levar os jogos como uma das possibilidades, consistindo numa eficiente forma de ensino-aprendizado, especialmente para o ensino de Geografia, assim, Gaite (1995, p.83) afirma que:

(...) jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, o reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino – aprendizagem (...).

No jogar cria-se a possibilidade de vivenciar determinado processo ou acontecimento, bem como suas evoluções dinâmicas, por exemplo: crescimento, decrescimento, estabilização de um fenômeno; evolução de paisagens; nascimento das primeiras cidades. Tudo isso faz com o aluno recrie passo a passo os mais diferentes processos e situações convertendo-se em sujeitos criadores do seu próprio saber. Conforme Silveira *apud* Bettio e Martins (2003):

(...) os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

A proposta da “Utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia” prioriza a formação que o aluno tem e a forma como esse aluno aprende, tendo como objetivo a construção do conhecimento a partir das relações com a realidade, buscando fazer com que esses saberes sejam aprofundados, reconstruídos em diferentes momentos e de diversas formas durante a aplicação dos jogos.

3- REFERÊNCIA EMPÍRICA E AVALIAÇÃO DE UMA PRÁTICA

Para que o trabalho não se pautasse apenas nos referenciais teóricos e nos diversos materiais bibliográficos que tratam do tema “jogos relativos ao ensino”, incluímos como parte dos procedimentos a aproximação com a realidade escolar. Tal procedimento teve como objetivo observar as dificuldades já assinaladas em relação à educação, bem como realizar alguns levantamentos e experiências em relação aos alunos. Esta parte do trabalho permitiu um maior diálogo com a realidade escolar e, assim, estabelecer reflexões de forma mais concreta acerca do tema em estudo.

Para a realização desta parte do trabalho tivemos de encontrar uma escola que concordasse com a experiência, uma escola onde já houvessem sido realizadas algumas experiências nesse sentido. Por isso optamos pelo Instituto de Educação Estadual de Maringá (IEEM). Tanto a direção, quanto os professores da escola nos acolheram, possibilitando a aplicação desse estudo. Deram-nos a liberdade de escolha entre as turmas e total apoio quanto ao tema do estudo. Escolhemos a sexta série D por dois motivos: devido à transição que os alunos que a compõe estão passando (infância para adolescência) e pela diversidade de idade, que os alunos da turma apresentavam.

A sexta série D é composta por 30 alunos, desses, 17 são do sexo masculino e 13 do sexo feminino. Conforme podemos observar no Gráfico 01, 47% dos alunos possuem 11 anos, 43% têm 12 anos, 7% estão com 13 anos e 3% encontram-se com 14 anos.

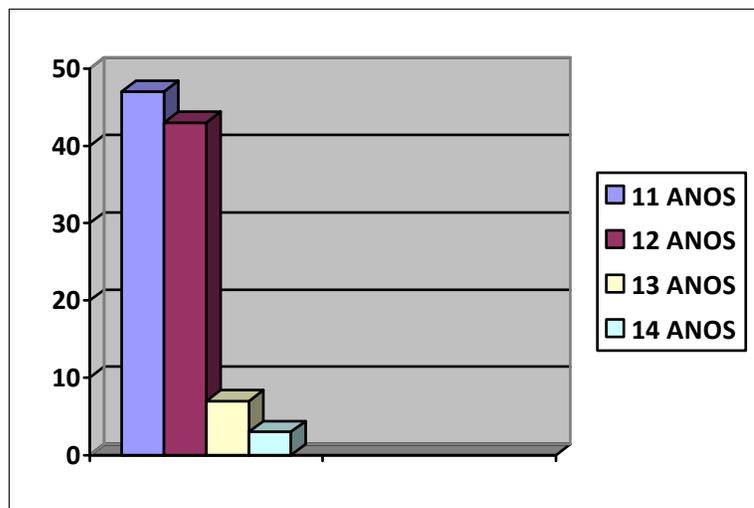


Figura 01 - Faixa etária dos alunos da 6ª série “d” do Instituto de Educação Estadual de Maringá –PR, ano 2008
Fonte: VERRI, Juliana Bertolino.

Os alunos que compõem a sexta série D são bastante heterogêneos, agitados, difícil de conseguir prender a atenção e o interesse com o uso apenas de material tradicional como o quadro de giz e livro didático, pois, de uma forma geral, são desatentos e desinteressados. Observamos no Gráfico 3 o interesse e a motivação que a maioria dos alunos tiveram ao introduzirmos algo novo, diferente daquilo que eles estavam habituados, os jogos.

O Gráfico 2 nos mostra que não era novidade para 37% dos alunos da sexta série D os jogos no ensino de conteúdos em sala de aula, já que experimentaram essa experiência em matérias como Ciências, Matemática e Educação Física.

Muitos alunos estavam ansiosos em conhecer os jogos a serem trabalhados, pois alegavam que as experiências vividas e os jogos até então apresentados apesar de legais – pois, segundo eles, saía da monotonia da sala de aula, não respeitavam o nível intelectual em que eles se encontravam, “eram jogos infantis e fáceis”. Por isso, nos preocupamos em perguntar quais jogos eles usavam fora da sala de aula e quais ajudavam a entender o conteúdo de Geografia.

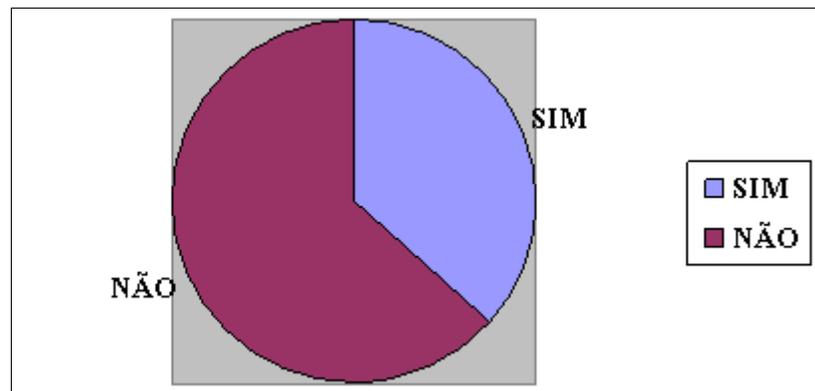


Figura 02- Porcentagem de alunos que já utilizaram jogos no ensino da geografia da 6ª série “d”.

Fonte: VERRI, Juliana Bertolino.

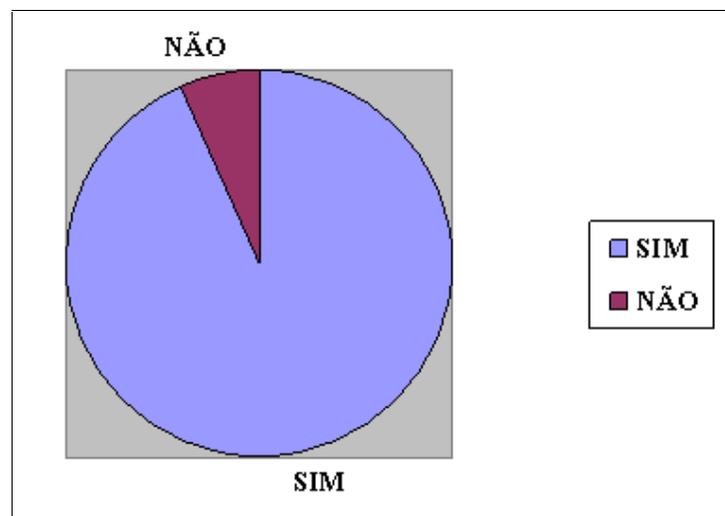


Figura 03- Expectativa dos alunos da 6ª série “d” do Instituto de Educação Estadual de Maringá –, ano 2008

Fonte: VERRI, Juliana Bertolino.

Os Gráficos aqui apresentados fazem parte do material que elaboramos num primeiro momento de observação, um instrumento de levantamento de dados e interesses desse grupo para que também pudesse orientar e auxiliar tanto na aplicação da experiência bem como na posterior avaliação dos seus alcances.

4. ESCOLHA DOS JOGOS

Diante da necessidade de escolher o jogo a ser trabalhado em sala de aula, surgiram inquietações com as diferenças entre as linhas pedagógicas que cada jogo nos trazia. Como não tivemos tempo suficiente para aplicação de diferentes linhas de jogos escolhemos uma delas e trabalhamos em um único bimestre obtendo diferentes resultados.

Aplicamos três jogos, que foram escolhidos mediante a análise, observação e questionamentos na sexta série D do colégio Instituto de Educação Estadual de Maringá (IEEM) durante os meses de agosto e setembro de 2008.

Os jogos foram desenvolvidos utilizando como base os conteúdos vistos em sala de aula, servindo para auxiliar e tentar aproximar os alunos do conteúdo de modo a facilitar o aprendizado. Portanto, considerando a sistematização teórica anterior, trabalhamos no sentido da adaptação de jogos tal como assinala Klimeck (2007).

Consideramos adequado aplicar a linha de jogos “perguntas e respostas”, característicos para uma classe em que os alunos são agitados, dinamizando assim a aula de geografia. A seguir, descreveremos com um pouco mais detalhadamente os jogos aplicados em sala de aula, bem como os resultados.

4.1- Experiência inicial - o uso do Jogo: QUIZ

O “QUIZ” é um jogo de perguntas e respostas. É uma forma de avaliar uma grande quantidade de pessoas com questionamentos. Neste caso, foi elaborado várias questões sobre o conteúdo que estava sendo estudado no bimestre, como o Meio Rural e Urbano, Regiões Metropolitanas, e Megalópoles.

O jogo Quiz contém dois tipos de questões:

1. As questões que apresentam respostas do tipo “certo ou errado” que possuem valor de 10 pontos;
2. As perguntas com respostas abertas que possuem valor de 20 pontos.

O aluno que estiver na vez de responder, terá o direito de escolher o envelope que contém perguntas de 10 pontos ou o envelope com as perguntas de 20 pontos. Deve retirar o papel com a pergunta e entregar para a professora. Esta irá ler para que todos da classe possam escutar. Se o aluno: responder a pergunta e acertar, a equipe da qual ele faz parte ganhará o valor integral da questão; responder a pergunta e errar, o aluno escolherá entre pagar uma “prenda” escolhida pela equipe adversária e, neste caso, a equipe da qual ele faz parte não ganhará nem perderá pontos, ou pode passar metade dos pontos da questão para a equipe adversária; não souber e não responder a pergunta, a questão valerá para as duas equipes, as equipes deverão escolher um dos seus integrantes para pegar uma bola que estará no centro da sala de aula, o aluno que pegar a bola adquire a chance para sua equipe responder a questão, se acertar ganha o valor integral da questão, se errar os pontos equivalentes da questão passarão automaticamente para a equipe adversária. Ganha o jogo a equipe que obtiver mais pontos no final.

Apresentamos inicialmente, para os alunos, uma breve descrição do jogo utilizado. O primeiro contato que os alunos da sexta série “D” do IEEM tiveram com a utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia foi com o Quiz.

O jogo foi por nós desenvolvidos, assim como o trabalho dos conteúdos estudados no terceiro bimestre. Esse procedimento de observar e trabalhar diretamente com a sala de aula antes de avaliar a aplicação de jogos foi, como já mencionado antes, parte dos procedimentos de pesquisa para que se pudesse compreender melhor o grupo e os possíveis resultados posteriores. Justificamos, ainda, que para fazer esse tipo de trabalho tivemos que obter a anuência de professores, supervisores e diretores da escola que também recomendaram esse procedimento e demonstraram interesse na experiência e avaliação deste.

A sexta série “D” foi dividida em dois grandes grupos: grupo par e grupo ímpar, de acordo com o número da chamada correspondente de cada aluno. Portanto, trabalhamos com grandes grupos neste primeiro momento.

No dia anterior a aplicação do jogo os alunos desenvolveram perguntas que tinham três alternativas de respostas (a, b ou c), porém apenas uma das respostas estava correta, cada questão valia 10 pontos no jogo, se respondidas corretamente.

Retiramos dessas atividades, já respondidas pelos alunos, perguntas sem alternativas de respostas, que valem 20 pontos no jogo, se respondidas corretamente.

Os integrantes da equipe vencedora tiveram como prêmio o direito de escolher uma questão da avaliação do bimestre para não responder.

Com isso, a aplicação do jogo buscou avaliar e testar os conhecimentos obtidos pelos alunos após a apresentação do conteúdo por meio de uma atividade lúdica, saindo da rotina da sala de aula.

No início (primeira aula) todos os alunos presentes estavam interessados em jogar e em vencer o jogo, a atividade estava se desenvolvendo sem problemas. Na segunda aula, os alunos considerados mais avançados tomaram a frente das suas equipes, não queriam permitir que os demais alunos jogassem, pois alegavam que eles não haviam estudado e que eles fariam a equipe perder o jogo, fazendo com que, desse modo, os demais alunos se distraíssem e fizessem outras atividades não relacionadas ao jogo. Nesse momento foi preciso interferir e frisar uma das regras do jogo: os alunos que já haviam respondido, não poderiam responder novamente, o que facilitou o andamento do mesmo.

Faltando pouco tempo para o término da aula, bem como o término do jogo as equipes encontravam-se empatadas e os alunos começaram a tumultuar, brigando uns com os outros (integrantes da mesma equipe), para que acertassem as questões e conseqüentemente ganhassem o jogo. Novamente foi preciso interferir escolhendo os alunos que iriam desempatar o jogo. A equipe vencedora foi a par.

Verificamos o desempenho dos alunos mediante a uma avaliação com o mesmo conteúdo aplicado no Quiz. Os alunos de uma forma geral tiveram um péssimo desempenho, as notas foram baixíssimas, tivemos que dar uma atividade para que eles melhorassem as notas. Percebemos que o Quiz não os ajudou na compreensão e entendimento do conteúdo. Ainda assim, resolvemos manter a mesma linha de jogo “perguntas e respostas”, porém deixando que os próprios alunos se dividissem em grupos, respeitando assim as preferências de afinidade nos próximos jogos a serem aplicados.

Acreditamos que, com a integração nos grupos com menor número de integrantes, os alunos teriam condições de aprender e apreender o conteúdo, porque a interação com o jogo ocorrerá de forma mais intensa, divertida, prendendo a atenção e desenvolvendo a aprendizagem dos temas trabalhados.

Esta primeira experiência demonstrou como a utilização deve ser cuidadosa, pois os resultados positivos não ocorrem automaticamente. Por isso, trata-se de uma estratégia que deve ser estudada, avaliada, enfim pensada e repensada à luz da prática e da teoria.

4.2- Retomando o caminho: o uso do Jogo da Memória e do Jogo de Tabuleiro

Jogo da Memória: O jogo consiste em reunir o máximo de cartas possível, juntando a pergunta com a resposta. Distribua todo o maço de cartas, uma por uma, com a face virada para a mesa. Não faz diferença se as cartas são dispostas em linhas e colunas organizadas ou de forma aleatória. Uma jogada consiste em virar uma carta, depois outra. Todos os jogadores vêem as cartas que foram viradas. Se elas forem correspondentes, retire-as da mesa e separe. Jogue outra vez. Se as duas cartas viradas não forem correspondentes, acabou a sua jogada. Coloque as cartas em seus lugares, com a face virada para baixo. Observe as cartas viradas para as jogadas seguintes. Quando todas as cartas tiverem sido pegadas, conte-as. Quem tiver o maior número de cartas depois de três partidas será o vencedor.

Jogo de Tabuleiro: Misture bem as cartas de perdas ou ganhos, colocando-as no local determinadas no tabuleiro, voltadas para baixo. Cada jogador escolhe um peão e o coloca na cidade início do jogo, Dr. Camargo, localizado na mesorregião Norte Central Paranaense. Os jogadores devem seguir as setas do tabuleiro de início; no decorrer da partida ele deverá seguir a orientação do espaço onde deve parar. Os jogadores “tiram” par ou ímpar para ver quem começa. Sempre o jogador que não estiver na sua vez de jogar deve retirar uma carta e ler para o seu adversário, se o adversário acertar ele avança uma cidade e continua respondendo até errar ou não souber responder. Se ele errar ou não souber a resposta ele retirará uma carta de perdas ou ganhos e seguir o que a carta indicar. A carta deve ser re-colocada embaixo do monte que ela corresponde, por isso os jogadores devem prestar atenção, pois podem tirá-la novamente na mesma partida. O jogador que tirar a carta perdas ou ganhos deverá tirar uma carta do monte e cumprir o que está determinado, em seguida deverá colocar esta carta embaixo do monte.

Exceção feita à carta de Liberdade, que deverá ser guardada para ser utilizada quando quiser pelo jogador (esta carta deixa o jogador que a possui imune de perdas). Depois de utilizada esta carta deverá voltar para o monte de cartas de “perdas e ganhos”, podendo ser sorteada por outro jogador. Ganhará o jogo o participante que chegar primeiro na cidade de Maringá, localizado na mesorregião Norte Central Paranaense.

Os alunos se reuniram em grupos de dois a cinco integrantes. Foram desenvolvidos outros dois jogos e aplicados. São jogos cuja forma já era conhecida pelos alunos e baseados em conteúdos também estudados. Dessa vez o jogo serviu apenas como revisão do conteúdo estudado, não tendo “prêmios” como o anterior.

No início (primeira aula), todos os alunos presentes estavam interessados em jogar e em vencer os jogos, a atividade se desenvolveu calmamente e sem problemas. Na segunda aula os alunos continuaram a jogar, os alunos que já haviam terminado jogaram novamente e aproveitaram a aula para estudar e revisar o conteúdo. Precisamos registrar, contudo, que essa motivação não atingiu todos os grupos, sendo que um deles não se envolveu com a atividade, mas sem atrapalhar os demais alunos da classe.

Durante a aplicação destes jogos, foi preciso auxiliar os alunos, passando de grupo em grupo tirando as dúvidas que ainda ficaram e, assim, permitindo melhor entendimento da matéria e melhor empenho e desenvolvimento dos alunos no jogo. Novamente verificamos o desempenho dos alunos mediante a uma avaliação com o mesmo conteúdo aplicado nos jogos (memória e tabuleiro). A partir desta atividade constatou-se que os alunos de uma forma geral tiveram um ótimo desempenho, as notas foram excelentes.

Percebemos que os jogos que envolvem menor quantidade de alunos são mais fáceis de administrar e fazer com que o aluno se interesse e se envolva na atividade, ajudando e auxiliando na compreensão e entendimento do conteúdo.

Através dos jogos buscamos sensibilizar os alunos sobre a importância dos conteúdos estudados na sala de aula bem como auxiliar os mesmos no aprendizado, sanando suas dúvidas de forma prática.

Após o desenvolvimento dos jogos foram aplicados questionários aos alunos da turma em que se desenvolveu essa experiência, como sujeitos de pesquisa. Eles responderam ao seguinte questionamento: “A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia ajudou no processo de ensino-aprendizado? Sim ou não? Por quê?”

De forma geral, a avaliação foi muito positiva, pois 100% dos alunos responderam que o jogo ajudou sim no processo de ensino-aprendizado:

- ✓ “Sim. Porque antes eu não estava entendendo a prova, mais depois do jogo eu entendi. Me ajudou bastante.”
- ✓ “Sim. Porque eu não sabia depois que eu joguei eu aprendi.”
- ✓ “O jogo melhorou e ajudou muito na prova, pois a professora foi muito legal de dar essa brincadeira, porque na prova dava para lembrar muita coisa através do jogo.”
- ✓ “O jogo ajudou muito na prova e a professora foi muito legal de dar essa chance para nós. E também o jogo foi muito legal, e também ajuda você conhecer mais geografia.”
- ✓ “Ajudou. Porque eu aprendi coisas que eu não tinha aprendido ainda e que não tinham no livro”.

Enfim, observamos que a utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia propiciou uma mudança de comportamento e nas atitudes dos alunos envolvidos. Essa mudança ocorreu após a segunda utilização dos jogos. Isso nos mostrou que é possível inovar de maneira positiva, mas nem sempre os resultados aparecem de imediato. É preciso experimentar, avaliar, refazer, enfim insistir para que se possa alcançar algum êxito.

Percebemos que ao inovarmos obtivemos alguns contratemplos, porém a insistência do novo nos trouxe ótimos resultados, mostrando-nos que o jogo é uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizado, no desenvolvimento intelectual e social dos alunos. Conforme Brougère (1998, p.136):

Para se desenvolver a criança deve agir. Por isso o lugar de destaque dado pelos novos métodos aos exercícios físicos e aos jogos: esses não são concebidos como um simples relaxamento ou uma recreação, têm um verdadeiro valor educativo (...) Nada mais de oposição entre o jogo e o trabalho! (...) O jogo é uma necessidade biológica para a criança, que gosta de trabalhar divertindo – se e jogando(...).

Essa prática ofereceu aos alunos uma nova experiência dando-lhes a oportunidade de serem criadores do seu próprio saber, utilizando a criatividade, e desenvolvendo um ágil e eficiente raciocínio pelo imprevisível, pela dificuldade do desafio a ser vencido. Entretanto, trata-se de uma experiência onde aprenderam não só os alunos, mas os demais sujeitos participantes desse processo. A experiência ofereceu a oportunidade de refletir a partir da realidade e não apenas por propostas idealizadas.

5- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho não pretendeu trazer conclusões fechadas a respeito dos jogos aplicados no ensino de Geografia, mas apontar o jogo como opção para melhorar o ensino-aprendizado dessa disciplina e, quiçá, de outras.

Não foi possível abordar de modo detalhado todas as situações de jogos existentes. Fizemos um recorte, obviamente, para este trabalho. Para que a análise pudesse tornar-se possível, tomamos um exemplo de linha de jogo e tentamos delimitá-lo de modo mais preciso.

Essa experiência, apesar de breve, mostrou-nos que o trabalho conjunto do jogo e da educação oscila constantemente entre a seriedade e a leviandade, cabendo ao professor mediar essa ação, evidenciando que a função do jogo consiste em apenas uma possibilidade para auxiliar o professor no processo de ensino. A utilização do jogo é um exercício de assimilação e fixação do conteúdo, bem como de criação de atitudes em relação às normas e atitudes, de forma que o aprendizado seja facilitado e mais prazeroso.

No que diz respeito às situações lúdicas, constatamos que este instrumento ainda é pouco estudado e utilizado. Mas com a experiência que tivemos, permitiu-nos constatar que são aplicáveis em diferentes níveis de educação trazendo ótimos resultados.

O jogo mostrou ser uma alternativa viável para melhorar a interação do aluno com o conteúdo estudado em sala de aula, possui um alto valor de motivação e uma forte incidência na agilização da atividade mental do aluno. Conforme Klimek (2007, p. 121), a aplicação dos conhecimentos pelo professor nos jogos faz com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação, classificação e outras.

Faz parte da missão do educador preparar alunos que sejam capazes de sobreviver nesse mundo em permanente mudança. Por meio do jogo, conseguimos fazer com que o aluno vivencie fatos e fenômenos, reproduzindo-os e tendo de tomar decisões imediatas diante de problemas, podendo assim desenvolver relações mais próximas e um conhecimento mais aprofundado dos temas abordados.

A educação é muito mais do que professor, sala de aula, conteúdo, fixação de informações. É importante que haja interação professor-aluno; conteúdo-aluno; aluno-aluno. As trocas de informações são importantes para a construção do saber. Sabemos que é difícil a apreensão dos conteúdos dos quais não se há interação. Mas, o ambiente criado pelo jogo proporciona prazer, conhecimento, motivação, fazendo com que o aluno aprenda melhor o conteúdo que foi fruto da própria experiência.

Precisamos observar, ainda, que os levantamentos e as experiências aqui relatadas representam um tratamento bastante inicial da questão, que se mostrou muito mais complexa e abrangente do que nos parecia inicialmente. Entretanto, isso mostra a relevância e riqueza que as questões aqui esboçadas podem trazer para outras reflexões e estudos. A experiência foi realizada com uma turma considerada difícil e mesmo que os resultados tenham sido “modestos” foram expressivos ao se considerar este fato.

Pretendemos que nosso trabalho e as experiências aqui apresentadas sejam úteis para reflexões posteriores para todos os que estejam interessados em ajudar com que a escola enquanto instituição possa ser repensada e consiga adequar-se e contribuir as premências da sociedade atual. Destacamos que tais contribuições possam ter o envolvimento dos educadores, especialmente aos da ciência geográfica. Esperamos ter mostrado que, apesar das imensas dificuldades, a inovação pode ser bem vinda e que o papel do jogo na educação ajuda na caracterização da realidade, fazendo com que os alunos passem a construir seu próprio saber, principalmente no nosso campo de conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. D. de. A propósito da questão teórico-metodológica sobre o ensino de geografia. In: **Prática de Ensino em Geografia** - São Paulo: Terra Livre 8. Editora Marco Zero/Associação dos Geógrafos Brasileiros, 1991.

BETTIO, R.W; MARTINS, A. **Jogos Educativos aplicados a e-Learning**: mudando a maneira de avaliar o aluno. Publicado em 2003. Disponível em <<http://www.abed.org.br/seminario2003>>. Acesso em 10 de maio de 2008.

BERTOLDI, M. **Jogos na educação e no consultório**. Publicado em 2003. Disponível em <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas>>. Acesso em 10 de maio de 2008.

BRANDÃO, N. L. **Tradicional ou moderno Você decide!**. Disponível em <http://www.clicfilhos.com.br/site/display_materia.jsp?titulo=Tradicional+ou+moderno%3F+Voc%EA+decide!>. Acesso em 19 de setembro de 2008.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUARQUE, C. **Formação e invenção para o professor do século 21**. Disponível em <<http://www.reescrevendoeducacao.com.br/2006/pages.php?recid=30>>. Publicado em 2006. Acesso em 24 de junho de 2008.

GAITE, M. J. M. Juegos y tecnicas de simulacion. In: **Enseñar Geografía – de la teoría a la practica**. Madrid: Editorial Sintesis, 1995.

KLIMECK, R. L. C. Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema. In: **Prática de Ensino em Geografia e estágio supervisionado**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

MACEDO, L. **Ensaio Construtivistas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

PASSINI, E. Y. Aula de Geografia em Sala Ambiente. In: **Ciência Geográfica**. Ano VIII – volume I, número 21. CNPq / AGB seção Bauru, 2002.

PEREIRA, J. C. R. **Análise de dados Qualitativos – Estratégias Metodológicas para as Ciências da Saúde, Humanas e Sociais**. São Paulo: Editora EDUSP, 2004.

PERRENOUND, P. **Dez Novas Competências para Ensinar**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: ARMED Editora, 2000.

_____. **A prática Reflexiva no Ofício de Professor: Profissionalização e Razão Pedagógica**. Tradução Cláudia Schilling. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2002.

SÁ, M. G. de; VIEIRA, C. E. Recursos didáticos: do quadro-negro ao projetor, o que muda? In: **Prática de Ensino em Geografia e estágio supervisionado**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.