GEOGRAFIA ESCOLAR ATRAVÉS DE JOGOS: UMA ABORDAGEM DO CONTINENTE AMERICANO

LUCIANO RODRIGUES MARÇAL

RESUMO

O ensino da Geografia na educação básica pode oportunizar ao estudante, leitura crítica do espaço geográfico, assim como transformá-lo em um cidadão atuante. Para tanto, cabe ao professor ser um autêntico pesquisador que consiga adequar os conteúdos à realidade do educando. Neste contexto, este artigo tem por objetivo apresentar resultados da intervenção pedagógica com jogos, desenvolvida em uma turma do oitavo ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual São Francisco da cidade de Ibiaí, Norte de Minas. A abordagem metodológica constitui-se em levantamento bibliográfico e aulas expositivas, dialogadas e práticas com jogos. A temática escolhida foi o continente americano, após o conteúdo ser ministrado, os estudantes produziram jogos, tais como os socializaram numa culminância dos trabalhos. A partir da elaboração dos jogos, os alunos reafirmaram a aprendizagem do conteúdo. Em decorrência disso, as provas finais demonstraram que a maioria dos discentes, realmente aprenderam as habilidades sobre diversas características da geografia da América.

Palavras Chaves: Geografia. Ensino. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT

The teaching of Geography in basic education can provide the student with a critical reading of the geographic space, as well as transforming him into an active citizen. Therefore, it is up to the teacher to be an authentic researcher who can adapt the content to the reality of the student. In this context, this article aims to present the results of the pedagogical intervention with games, developed in an eighth grade class of Elementary School at Escola Estadual São Francisco in the city of Ibiaí, North of Minas. The methodological approach consisted of a bibliographic survey and lectures, dialogues and practices with games. The theme chosen was the American continent, after the content was taught, the students produced games, such as socializing them in a culmination of the work. From the elaboration of the games, the students reaffirmed the learning of the content. As a result, the final exams showed that most of the students actually learned skills about various features of the geography of America.

Keywords: Geography. Teaching. Games. Learning

INTRODUÇÃO

Com o advento da tecnologia científica informacional e seu maior desenvolvimento, após a Guerra Fria, os conhecimentos nesse mundo vêm se tornando cada vez mais cibernético, causando transformações em todas as esferas da sociedade, sobretudo na vida do alunado que passou a ter mais aversão em relação às aulas expositivas e dialogadas que pouco atende a função _de prender a atenção dos alunos por muito tempo que acabam se dispersando sobre o assunto abordado e assim não acompanham as aulas como se deve. À vista disso, o educador deverá buscar alternativas para melhor atender o ensino.

[...] é perceptível esse movimento de renovação da educação de ensinar no interior das escolas brasileiras com experiências exitosas baseadas em novas metodologias sob a luz da teoria sócio-construtivista. [...] essa nova forma de fazer, aprender a ensinar pode ser encontrada no uso de novas metodologias como, por exemplo, a utilização da música, do filme, do jornal, da revista, de jogos (...). (PEREIRA, ARAUJO e HOLANDA. 2011, p. 35-36)

O ensino da geografia escolar não se faz distinto, deve haver maior engajamento por parte do docente, Nesta perspectiva, este trabalho visa apresentar resultados da intervenção pedagógica desenvolvida na Escola Estadual São Francisco da cidade de Ibiaí, Norte de Minas Gerais, cujo principal finalidade foi aplicar jogos como alternativa de facilitar a aprendizagem do conteúdo do continente americano. A ação metodológica estabeleceu-se em levantamento bibliográfico e posteriormente trabalho de campo, onde foram realizadas algumas práticas de ensino na abordagem da geografia da América. Os jogos foram aplicados, após a prova diagnóstica, como exercícios de fixação e trabalho de pesquisa, pois foram os próprios alunos que os produziram em equipes.

Nesse sentido, compreende-se que a maior parte dos alunos teve excelente aproveitamento da matéria estudada, após a aplicação dos jogos, pois foi nessa fase que eles obtiveram maiores médias, observada na última avaliação aplicada, comprovando a eficiência dos jogos como recurso no planejamento escolar.

O professor, precisa,

[...] planejar, selecionar e organizar os conteúdos, programar tarefas, criar condições de estudo dentro da classe, incentivar os alunos, ou seja, o professor dirige as atividades de aprendizagem dos alunos a fim de que estes se tornem sujeitos ativos da própria aprendizagem. Não há ensino verdadeiro se os alunos não desenvolvem suas capacidades e habilidades mentais, se não assimilam pessoal e ativamente os conhecimentos ou se não dão conta de aplicá-los, seja nos exer-

cícios e verificações feitos em classe, seja na prática da vida (LIBÂNEO 2002, p. 6).

Por isso, torna-se imprescindível que o docente assume a atitude de pesquisador, uma vez que planejar as aulas de geografia adequadamente é necessário. Não obstante, a intervenção, em sala de aula, com jogos se mostra bastante pertinente, já que não são exaustivas e ao mesmo tempo são desafiadoras, capaz de fixar a concentração do aluno, fazendo com que ele realmente atinja o conhecimento esperado sobre a habilidade proposta.

O uso de jogos nas aulas de Geografia

O avanço da tecnologia e a maior disponibilidade de informação nos diferentes veículos de comunicação tornam ultrapassados alguns métodos utilizados em sala de aula. Assim, para produzir o ensino geográfico de qualidade no âmbito escolar faz-se necessário a

utilização de uma grande diversidade de materiais didáticos e metodologias inovadoras.

O espaço [...] corresponde a uma simultaneidade de enfoques e abordagens sobre os fenômenos em dimensão geográfica. Consequentemente impõem aos professores a necessidade de novos olhares e mentes abertas ao escolher os recursos didáticos, as metodologias e os conteúdos para a desafiante tarefa de ensinar e aprender geografia nos cotidianos escolares da formação básica (MINAS GERAIS, 2007, p. 44).

O Currículo Básico Comum (CBC) de Minas Gerais oferece suporte em relação aos conteúdos que o professor deverá trabalhar em sala de aula e apresenta sugestões sobre o uso das novas tecnologias. No entanto, toda a prática ministrada é de inteira responsabilidade do professor no que diz respeito aos métodos e aos instrumentos didáticos. Assim, o professor deverá estar sempre atento ao planejamento das aulas, procedendo ativamente na pesquisa e propondo inovações constantes para o ensino. Neste contexto Fonseca (2011, p.39), discorre que:

[...] o educador deve ter excelente formação acerca da ciência geográfica, ética, didática, habilidades e competências na execução das atividades e, essencialmente, saber lidar com estudantes de todas as faixas etárias [...]. Na teoria parece ser simples, contudo, além de ser complexo, requer também do docente da Geografia muito planejamento e criatividade para fazer uso adequado dos recursos didáticos disponibilizados no educandário e aplicar corretamente as metodologias, formas de utilizar os recursos didáticos, ou seja, a aplicação.

Para promover o ensino aprendizagem, além de escolher os recursos didáticos, deve-se ter atenção à metodologia, pois é determinante na aprendizagem. As atividades com jogos, por exemplo, favorecem a interação entre os indivíduos, oportuniza diversão, bem-estar, raciocínio, criatividade, enfim, contribui para o desenvolvimento do educando. Em geral, promovem a ampliação das estruturas mentais do educando que será capaz de aperfeiçoar o pensamento crítico e investigativo ao aprender com os próprios erros.

Observar a importância que o currículo da educação básica atribui a jogos e brincadeiras é um bom exercício. Nos Referencias Curriculares para a Educação Infantil, por exemplo, ela é máxima. No Currículo do Ensino Médio, quase nula. Ou seja, quando os conteúdos são mais valorizados do que os processos de aprendizagem, os jogos e os exercícios como atividades curriculares estão mais ausentes, quando os processos de aprendizagem e desenvolvimento são mais valorizados do que os conteúdos, eles estão mais presentes. (MACEDO, 2011, p.16).

Os jogos são importantes em qualquer fase do ensino, embora esteja mais presente nos currículos da Educação Ensino Infantil, uma vez que valorizam os processos de aprendizagem. Ao contrário do Ensino Médio que prioriza os conteúdos, apesar de que os jogos favorecem a aprendizagem de conteúdos, a contextualização da teoria e o cotidiano. Macedo (2011) destaca algumas estruturas cognitivas do jogo justificando seu uso no ensino escolar: Jogo como exercício que promove a repetição com sentido e a fixação dos conteúdos estudados; o fator simbólico do jogo que tem caráter de desenvolver a imaginação e simular a realidade; e por último o desenvolvimento da regra que aperfeiçoam o objeto de estudo, onde o conhecimento poderá ser alcançado em um cenário limitado com restrições.

Os jogos são ótimos instrumentos que possibilitam ao estudante papel dinâmico no desenvolvimento do saber, pois admite a sua relação com o objetivo a ser conhecido, tendo em vista a troca de "[...] ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos, fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar (SILVA & COMPIANI, 2006, p.143)."

Apesar dos jogos serem pouco usados em sala de aula, apresentam-se como excelentes recursos, capazes de promover o ensino. Viera e Sá (2007), informam que este instrumento favorece a ampliação de algumas habilidades dos indivíduos relacionados ao raciocínio lógico e a tomada de decisão. Por isso, tem excelentes aplicabilidades no reforço de conteúdos ou na avaliação.

Antes da aplicação de qualquer recurso didático no ensino é necessário o planejamento adequado das aulas, a despeito dos

jogos não é diferente, pois a análise de seus atributos é importante, tal qual, a qualidade, a disponibilidade e a variedade. Nesse sentido, entende-se que existe uma gama diversa de jogos disponíveis para ser utilizados pelo docente em suas aulas. Vários são os exemplos: sudoku, autorama, quebra-cabeça, dominó, cara a cara, bingo, batalha naval, desenho de adivinhação, tabuleiro, passa ou repassa, jogo do mico etc. Todos com regras e características diversas, porém são muito flexíveis e podem ser adaptados para temáticas do ensino geográfico. Santo Mauro (2013, p. 35) exemplifica "o jogo da batalha naval" na abordagem de "conceitos de coordenadas geográficas e sistemas de localização de pontos na superfície terrestre."

São muitas as possibilidades dos jogos para o ensino escolar, mas dependerá muito da metodologia e da interação professor-estudante. Assim, o ideal é orientar cada grupo na elaboração dos jogos, aproveitar a aptidão dos estudantes, permitir o desenvolvimento de liderança, a resolução de problemas. Inicialmente devem-se pesquisar os dados, portanto pode-se incentivar o uso do livro didático, revistas, jornais, em sites confiáveis, se possível indicar alguns. Pois "ao tratarmos de educação geográfica, queremos que os alunos saibam articular as informações, analisá-las, relacioná-las para que, de fato, possam entender o que acontece no mundo [...]" (CASTELLAR, 2010, p. 43).

Depois dos dados pesquisados sobre a temática é preciso confeccionar os jogos, deve-se dar preferência por materiais recicláveis. Aproveita-se o momento para refletir sobre a necessidade de ações de sustentabilidade, educação ambiental, entre outros.

Para Amorim Filho (2006, p.31) a Geografia:

[...] é aquela da extraordinária pluralidade e do alcance imenso desta atividade intelectual que escolhemos porque ela nos permite ver e sentir; descrever, representar e explicar, desmembrar e integrar; admirar e amar a natureza e a sociedade [...] pensando assim, [...] a geografia sempre se interessou por todos os mundos possíveis.

No processo de construção deve-se valorizar o espírito de coletividade, responsabilidade e por fim, na culminância dos trabalhos o uso dos jogos em sala de aula.

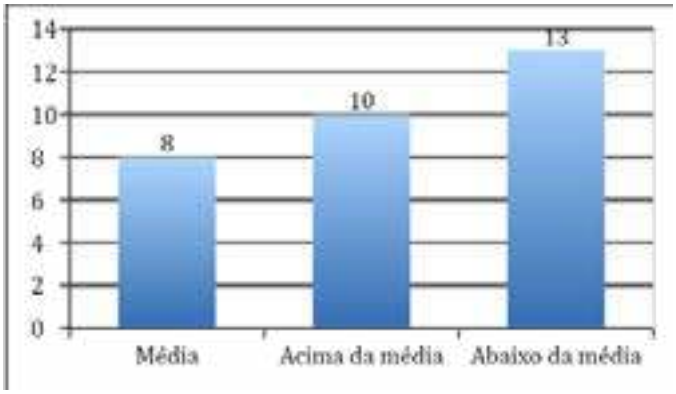
Cada grupo pode apresentar seu jogo, regras, pontuações e depois socializar.

O Jogo como Prática no Ensino Fundamental: Uma Experiência Realizada na Escola Estadual São Francisco, No município de Ibiaí - MG

A turma escolhida para a aplicação da oficina de intervenção com jogos foi o 8° ano do ensino fundamental da Escola Estadual São Francisco, situada na cidade de Ibiaí, Norte de Minas. São 31 educandos frequentes, sendo que 17 são do sexo feminino e 14 do sexo masculino, em geral, são adolescentes agitados que demonstram pouco ou nenhum interesse nas aulas de Geografia.

Após ministrar aulas expositivas e dialogadas sobre diversas temáticas da Geografia da América, aplicou-se uma avaliação. Foram tratados os aspectos do continente americano: localização, regionalização, relevo, hidrografia, clima e vegetação e características socioeconômicas. (Gráfico 1)

Gráfico 1: Resultado da avaliação sobre continente americano



Fonte: Pesquisa direta, 2013 Org: MARÇAL, L.R, 2014

Diante dos resultados, onde oito estudantes obtiveram a média, dez apresentaram nota acima da média e treze ficaram abaixo da média, optou-se para melhor entendimento dos conteúdos, confeccionando jogos sobre a temática com os estudantes. É papel do professor estimular o interesse dos estudantes, Fonseca (2010, p.6), ressalta que "[...] transformar as aulas de geografia em momentos de diversão e aprendizagem requer que o professor reveja as metodologias utilizadas [...]".

Assim, a turma foi dividida em cinco equipes, a escolha do líder foi feita pelos próprios estudantes, bem como o tipo de jogo e o assunto a ser tratado, logicamente com a supervisão do professor. (Quadro 1).

Quadro 1: Tipos de jogos e assuntos

Jogos	Temas
Autorama	Localização e regionalização da América.
Tabuleiro	Formação histórica do continente americano.
Jogo da memória	Países e capitais da América.
Bingo	Relevo, hidrografia da América.
Passa ou repassa	Clima e a vegetação da América.

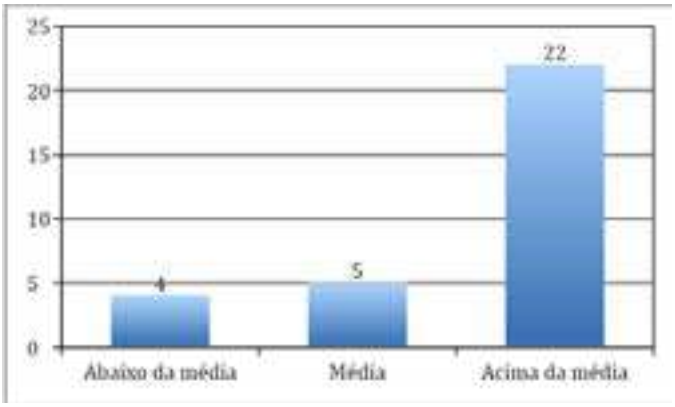
Fonte: Pesquisa direta, 2013 Org: MARÇAL, L.R, 2014

Os estudantes realizaram pesquisas, listaram o material que precisam, posteriormente confeccionaram os jogos. Neste processo, percebe-se interesse e envolvimento de quase todos os estudantes. Cada equipe apresentou o resultado do trabalho para o restante da turma, logo após socializou-se os jogos, momento que se percebeu maior interação da turma e o questionamento sobre os assuntos, a competição saudável para verificar quem mais adquiriu conhecimento. O processo de avaliação dos estudantes foi contínuo.

No que diz respeito ao processo de ensino aprendizagem é imprescindível a avaliação do estudante, pois é dessa maneira que o profissional observará se alcançou os objetivos propostos. Existem múltiplas formas de avaliação que o professor pode usufruir, é importante salientar que avaliar é um processo contínuo e gradual, nunca deve ser excludente. O educador deve avaliar o estudante e também suas ações, pois a construção do conhecimento é de responsabilidade de ambos. (MARÇAl, 2010, p. 30)

A intervenção no ensino da Geografia deverá ser constante, pois é necessário considerar a diversidade que compõem a classe, só assim, o professor será capaz de perceber as peculiaridades e os desafios que deve enfrentar diariamente. Foi aplicada outra avaliação para verificar o nível de aprendizagem dos estudantes além daquele já observado durante a atividade com os jogos. (Gráfico 2).

Gráfico 2: Resultado da avaliação após a atividade com os jogos



Fonte: Pesquisa direta, 2013 Org: MARÇAL, L.R, 2014

O resultado da avaliação foi bem melhor que o anterior, sendo que quatro estudantes ficaram abaixo da média; cinco obtiveram média e vinte e dois ficaram acima da média. Portanto, pode afirmar que as práticas em sala de aula foram válidas, uma vez que, cada fase foi idealizada para atender a diversidade. Para os estudantes abaixo da média, procurou-se identificar as maiores deficiências e foi introduzida atividade complementar de revisão que contemplasse os conteúdos, assim estes alunos puderam desenvolver também as habilidades estudadas.

Por fim, o estudo geográfico das características do continente americano foi realizado, apesar da mudança metodológica ocorrida ao longo do caminho concebida pela intervenção com jogos que se mostraram bastante eficiente, pois provocou no aluno um sentimento de entusiasmo, além de desenvolver o raciocínio, sobretudo, "o prazer", conforme o pensamento de Murray (1997 apud ILHA; CRUZ, 2006). Nesse sentido, vale ressaltar que o docente cumpriu a verdadeira função do processo de ensino aprendizagem, no qual, resultou numa maior compreensão dos conteúdos, estimulando, assim, o real sentido de ensinar geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente que as aulas de Geografia são bem mais qualificadas quando há uma maior preocupação do professor em fazer o planejamento, estando assim, em constante investigação por melhorias de ensino, pois a nova realidade educacional exige-se profissionais capacitados e dedicados. Por isso, considera-se que aulas fundamentadas com a introdução de jogos é uma excelente prática metodológica que beneficia o ensino-aprendizagem da geografia escolar. Para tanto, entende-se ainda, que nenhum recurso didático seja suficiente para garantir o sucesso das aulas se não houver um professor capaz de fazer as interferências e correções devidas na realidade da turma.

Conforme foi evidenciado neste estudo são vastas as vantagens do uso dos jogos como recurso didático e metodológico uma vez que favoreceu a transformação da rotina escolar exaustiva em uma rotina mais dinâmica e envolvente, garantindo a participação de todos os alunos do oitavo ano do ensino fundamental na construção do saber geográfico que se fez mais prazeroso, desafiador e eficaz.

No percurso do projeto pode perceber o entusiasmo da turma em produzir os próprios jogos e ao mesmo tempo receio se daria conta de tal tarefa. No entanto, a curiosidade dos alunos em relação aos resultados falou mais alto, fazendo com que eles se empenhassem ainda mais. Em decorrência disso as provas finais demonstraram que a maioria dos discentes realmente aprenderam as habilidades propostas sobre o continente americano, tema utilizado na confecção dos jogos.

A execução de aulas diferenciadas com jogos sobre conteúdos da geografia se desenvolveu tendo como grande agente desse processo, não só o professor, como também o aluno, já que houve uma constante interação na produção do saber. Os alunos foram incumbidos de serem mais ativos e criativos ao realizar atividades mais práticas, deixando

de serem meros receptores do conhecimento. Assim, não se esgota a pesquisa sobre a eficiência dos jogos na geografia escolar, mas é necessário que o professor esteja sempre atento à busca de novos métodos.

REFERÊNCIAS

AMORIM FILHO, Osvaldo Bueno. A pluralidade da Geografia e a necessidade das abordagens culturais. Caderno de Geografia (PUC-MG), v. 16, p. 35-58, 2006.

BETTIO, Raphael W; MARTINS, Alejandro. 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.

CASTELLAR, Sônia. V.J. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p.161

FONSECA, Gidette Soares. Planejamentos nas Aulas de Geografia, Essencial Para o Ensino Aprendizagem. Disponível em http://www.agb.org.br/xvieng/anais/index.hotml acessado em 05/11/2010.

FONSECA, Gildette Soares. Mídias no ensino de Geografia, uma alternativa de aprendizagem. (Org.) In: RIOS, Clitien Alice Meira. SANTOS, Dulce Pereira dos. Mídias na educação: formação continuada do professor, privilégio para o aluno. Montes Claros: UNIMONTES, 2011. P. 37-47.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática Velhos e Novos Temas. Edição do autor. Maio de 2002.

MACEDO, Lino de, O jogo como elo entre o culto e a Cultura. Nova Escola edição especial Novos Pensadores. São Paulo, SP, nº 39. p.16-19. Nov. 2011.

MARÇAL, Luciano Rodrigues, Ensino Geográfico na Escola Estadual Coronel Aristides Batista, Ibiaí – MG: Concepção dos Professores. Trabalho de Conclusão de Curso.

Departamento de Geociências: Unimontes, 2010.

MINAS GERAIS. Secretaria do Estado da Educação. CBC – Conteúdo Básico Comum.

Proposta Curricular do Ensino Médio, 2007.

MURRAY, Janet H. Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in Cyberspace. New

York: The Free Press. 1997.

PEREIRA, Francisco L. F.; ARAÚJO, Serviano de L.; HOLANDA, Virgínia C. C. de. As Novas Formas de Ensinar e Aprender Geografia: Os Jogos Eletrônicos como Ferramenta Metodológica no Ensino de Geografia. Disponível em: http://www.erevistas.csic.es/ficha_articulo.php?url=oai:ojs.www.geosaberes.ufc.br:article/75 &oai_iden=oai_revista637. Acessado 12/04/2014.

SÁ, Mendson G. de; VIEIRA, Carlos 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.

SANTOMAURO, Beatriz. Jogos, todo mundo ganha: como incluir o material nas aulas para os alunos aprenderem mais. Nova Escola. São Paulo, SP. ano XXVIII. nº 260. p.

30-35. Mar. 2013.

SILVA, Magali A. B.; COMPIANI, Maurício. O estudo do lugar e a fundamentação geográfica do Atlas escolares municipais no Brasil. In: ENCONTRO DE GEÓGRAFOS DA AMÉRICA LATINA, São Paulo, 2006.