

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA



O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DOS CONCEITOS GEOGRÁFICOS

Gisélia Aparecida Mendes Moura¹

Margarida de Cássia Campos²

Resumo

Este artigo é o relato do resultado do trabalho realizado com alunos(as) que estão iniciando as séries finais do Ensino Fundamental, mais precisamente com uma turma do sexto ano com 35 alunos(as) em uma escola pública no município de Apucarana-PR. E tem por objetivo demonstrar a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem, para isso, foram trabalhados jogos pedagógicos voltados para o ensino de conceitos geográficos. Em nossa prática pedagógica, podemos observar que uma das maiores dificuldades enfrentadas pelo(a) professor(a) é o desinteresse do(a) aluno(a). Diante disto torna-se necessário buscar materiais didáticos e metodologias diferenciados para o ensino e o aprendizado. O método escolhido, jogos pedagógicos, foi utilizado de duas maneiras: confeccionados pelos próprios discentes e de forma *online* usando o laboratório de informática. Enfrentamos diversas dificuldades para por em prática esse projeto, como a grande quantidade de alunos(as) em sala de aula, o número reduzido de aulas de Geografia no sexto ano, o laboratório de informática com problemas, etc. Apesar das dificuldades elencadas, o trabalho desenvolvido com essa metodologia mostrou-se eficiente e motivador, pois aliou a teoria com a prática, favoreceu a socialização, atenção e concentração dos educandos.

Palavras-chave: ludicidade; jogos pedagógicos; conceitos geográficos.

1. INTRODUÇÃO

¹ Professora do Colégio Estadual Nilo Cairo- EFMN. Aluna do Programa de Desenvolvimento Educacional/PDE do Paraná/PR.

² Orientadora/Professora do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Londrina/UEL.

Ao longo de vários anos de trabalho em sala de aula, com alunos(as) de todos os anos do Ensino Fundamental e Médio, de realidades socioculturais das mais variadas, podemos observar que uma das maiores dificuldades enfrentadas pelo(a) professor(a) é o desinteresse dos mesmos. O sucesso do processo ensino-aprendizagem não depende somente da qualificação do docente em termos de domínio de conteúdo, mas também da capacidade de conseguir atrair o interesse deles.

A grande maioria dos(as) alunos(as) apresenta dificuldades de compreensão dos conceitos apresentados para a construção do conhecimento geográfico acerca da realidade.

Daí vem um grande questionamento de muitos profissionais da educação: Como proporcionar oportunidades para que eles consigam apropriar-se desses conceitos de uma forma mais lúdica e agradável?

Compreendemos que os(as) alunos(as) necessitam muito mais do que apenas ouvir, escrever e resolver exercícios. Podemos ir além e proporcioná-los momentos de harmonia, diversão, brincadeiras e interação, mas sempre focando a aprendizagem e a convivência entre o grupo. Daí vem a importância da renovação e da aplicação de materiais didáticos e metodologias diferenciados no processo ensino-aprendizagem. Entre os quais destacamos os jogos pedagógicos.

O artigo desenvolvido teve por objetivo demonstrar a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem, em especial no uso de jogos pedagógicos voltados para o ensino de conceitos geográficos.

Os jogos, além de serem instrumentos de motivação, são também de socialização, pois desenvolvem no educando a capacidade de interagir com o outro. Com suas regras e procedimentos, o(a) aluno(a) consegue desenvolver raciocínio lógico. O jogo sempre exerceu uma fascinação sobre as pessoas, pois quando jogam sempre buscam a vitória tentando entender a forma pela qual a conseguirão. Dessa maneira, conseguem adquirir novos conhecimentos ou aprimorar os já existentes.

Atualmente, com o grande acesso de toda a sociedade aos recursos tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o processo ensino-aprendizagem a fim de torná-lo mais eficiente e a utilização de jogos nesse processo é altamente educativa e motivadora.

Os jogos trabalhados neste projeto foram confeccionados os com os(as) próprios(as) alunos(as), de acordo com os conceitos estudados, utilizando recursos de baixo custo e adaptados de jogos convencionais. Além disso, foram usados vários jogos *online* que estavam de acordo com a temática e os conceitos estudados.

Vale ressaltar que os jogos não devem ser utilizados apenas como um fim em si mesmo, mas devem ser pensados como instrumentos de compreensão e construção do conhecimento. É uma forma diferente e envolvente de compreensão do saber acadêmico para que este seja transformado em conhecimento, pois o(a) aluno(a) trabalha a teoria junto com a prática. Eles são importantes ferramentas pedagógicas, favorecendo a socialização, atenção e concentração dos educandos.

Sua utilização como forma de compreensão, fixação e até mesmo avaliação dos conteúdos propostos tende a tornar o ensino de Geografia mais eficiente, com um alto valor educativo e motivador, além de ser, é claro, mais prazeroso.

Com o relato do texto desenvolvido esperamos colaborar com os profissionais da educação que queiram novas experiências no processo ensino-aprendizagem e que procurem sempre estar inovando suas metodologias para melhorar sua prática pedagógica.

2. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO DOS CONCEITOS GEOGRÁFICOS

O que pretendemos discutir e expor com esse artigo é que o ato de ensinar, em especial na Geografia, tem que ser atrativo, motivador e lúdico para que o aprendizado seja prazeroso, eficaz e concreto.

O ato ensino/aprendizagem não começa na escola, mas desde que o ser humano nasce. É um processo intuitivo quando, por exemplo, um bebê procura o seio de sua mãe e automaticamente começa a sugar para se alimentar; prático quando ele tenta várias vezes até aprender, como a andar; e transmitido, quando a mãe o ensina a falar. É isso que devemos fazer com nossos(as) alunos(as), construir o conhecimento de uma forma prática para que ele(a), através de sua intuição, formalize seu próprio saber.

Vamos abordar o assunto em três etapas: o lúdico em sala de aula, os jogos pedagógicos para o ensino e os jogos pedagógicos para o ensino dos conceitos geográficos.

2.1. O LÚDICO EM SALA DE AULA

Segundo Rossini (2014), a educação teve uma evolução muito grande desde a antiguidade, mas a realidade que encontramos em sala de aula quase sempre é a mesma: aulas teóricas, expositivas, desmotivadoras e que não se relacionam com o interesse do(a) aluno(a).

Para se educar uma pessoa devemos levar em conta suas necessidades pessoais, por isso o(a) professor(a) não é somente um mero transmissor de conhecimento, como diz Rossini:

Nosso grande desafio está na arte de transmitir os conhecimentos sem negligenciar o aspecto formativo e o desenvolvimento mental para que as pessoas possam pensar, raciocinar, levantar hipóteses e, finalmente, “aprender a aprender”, para poder ser, fazer e conviver (ROSSINI, 2004, p.13).

Não se pode negar a importância da educação numa sociedade; por isso há tantas pesquisas e discussões sobre essa temática. Com a evolução tecnológica, que atualmente é vertiginosa, busca-se, ainda mais, novos métodos e recursos para o processo ensino-aprendizagem que venham de encontro às necessidades da sociedade contemporânea. Não basta mais (nunca bastou) apenas o quadro negro, giz, professor(a), aluno(a) e conteúdo programático para a realização desse processo. São essenciais, sim, mas devem ser permeados por recursos facilitadores, motivadores e que tragam satisfação e prazer ao ato de ensinar e de aprender. Recursos que levem o(a) educando(a) a sentir que o ambiente escolar é próximo da realidade em que vivem, que aprender é gostoso e que, principalmente, são capazes de aprender e desenvolver seu raciocínio.

Em geral, a realidade enfrentada nas escolas é a de que os alunos(as) estão desmotivados(as) a aprender e que muitos(as) professores(as) ainda praticam uma

aula muito expositiva e, alguns, dependentes do livro didático. Sendo assim, cabe ao(à) professor(a) inteirar-se dos recursos tecnológicos e buscar novas técnicas que possibilitem um ambiente propício à aprendizagem.

Sabemos que não existe somente uma única forma de aprender, mas todas têm que ser atrativas e fazer os(as) alunos(as) pensarem. Entre essas várias formas, encontramos uma que se destaca por ser altamente motivadora, prazerosa e significativa: a ludicidade. Essa atividade é tema de muitos estudos devido a sua enorme importância. Mas, afinal, o que significa o termo lúdico? De acordo com Santos:

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também, à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS, 1997, p.09).

As brincadeiras e jogos sempre fizeram parte da vida do ser humano, desde a infância até a vida adulta. Quem não gosta de uma brincadeira divertida para se distrair ou de um jogo que aguça o espírito de competição? O homem é um ser competitivo, na disputa por alimento, território, atenção, carinho, amor, posição social e tantas coisas mais. Devemos incentivar esse espírito de competição de uma forma saudável e direcioná-lo para que favoreça o crescimento pessoal e social dos(as) educandos.

Segundo Santos (1997), o(a) professor(a) não deve separar a hora de “ensinar” e a hora de “brincar” e sim ensinar brincando, pois as atividades lúdicas dinamizam os conteúdos a serem estudados e fazem com que os(as) alunos(as) sintam a experiência de criar e transformar e oportunizam uma melhor compreensão do mundo. Elas não devem ser vistas apenas como diversão, mas sim como uma forma mais prazerosa de se assimilar algo novo, um facilitador da aprendizagem, da socialização e comunicação.

Sobre a importância do lúdico, Santos nos diz que:

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do autoconceito positivo;
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;

- O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento;
- O jogo é essencial para a saúde física e mental;
- O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário (SANTOS, 1997, p.20).

É nato do ser humano o gosto pela brincadeira, que se manifesta de diversas maneiras, fazendo com que tenhamos prazer e satisfação no contato com outras pessoas, animais, objetos e conosco mesmos. Mas antigamente essa brincadeira era “permitida” somente na infância, conforme o indivíduo ia crescendo, tinha que deixar essas atitudes infantis e começar a agir como “adulto”. O mundo do imaginário, da brincadeira, do atrativo era separado do mundo da realidade e da aprendizagem.

Com o passar dos anos a educação passou a incorporar, muito timidamente, brinquedos, jogos e materiais pedagógicos no processo ensino-aprendizagem. Podemos observar que a criança leva muito a sério suas brincadeiras e, à medida em que cresce, vai relacionando o imaginário com situações reais e é aí que podemos usá-las como um recurso pedagógico. Kishimoto enfatiza que:

Primeiramente, brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem no seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber potencial pode ou não ser ativado pelo aluno.

Em segundo lugar, o material pedagógico não deve ser visto como um objeto estático sempre igual para todos os sujeitos. O material pedagógico é um objeto dinâmico que se altera em função da cadeia simbólica e imaginária do aluno (KISHIMOTO, 1999, p.128).

2.2. OS JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO

Dentre as diversas atividades lúdicas usadas como estratégias de ensino, escolhemos os jogos didáticos para estudarmos mais profundamente. Começando pela origem da palavra jogo que, segundo o dicionário Michaelis (1998-2009), é uma palavra de origem latina (*jocu*) de vários significados, dentre os quais destacamos:

“1 Brincadeira, divertimento, folguedo; 2 Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa; 3 Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia.”

Como podemos diferenciar o jogo de brinquedos? De acordo com Kishimoto (1999, p.16): “O jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto.” O brinquedo não tem regras para seu aproveitamento. A criança o usa como quer, determinando uma relação mais íntima.

Por muito tempo o jogo na escola era sinônimo de recreação, algo que não era sério, passatempo. Atualmente esta percepção está mudando e sábios(as) educadores(as) estão fazendo uso deles como aliados no processo pedagógico como instrumentos de ensino.

Antunes (1999, p.11) considera o jogo como: “um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota”. O papel do(a) professor(a) como mediador(a) é imprescindível para o sucesso ou não da aplicação desse recurso em sala de aula, usando do mesmo com seriedade, aprimorando-se sempre, “um promotor de brincadeiras que sabe brincar” (1999, p.12).

O jogo promove a aquisição do conhecimento porque o seu desenvolvimento está repleto de aprendizagem, pois para jogá-lo os sujeitos têm que conhecer e respeitar regras e conceitos e desenvolver raciocínios e estratégias.

Através do jogo o discente torna-se um agente ativo do processo educacional, muda-se o conceito de que o(a) professor(a) era o(a) “transmissor(a)” do conhecimento e o(a) aluno(a) simplesmente receptor. Juntos eles constroem estratégias para o mestre “ensinar” e o(a) aluno(a) “aprender” e, muitas vezes, os lugares são trocados: juntos, aprendem e ensinam. Como resultado disso temos um processo ensino-aprendizagem altamente eficaz que resulta num conhecimento científico não somente assimilado, mas analisado, vivenciado e construído sendo, dessa maneira, formalizado e não “esquecido” mais. Existem jogos que são pedagógicos e os que não são, Antunes afirma que:

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intensão explícita de provocar uma aprendizagem

significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (ANTUNES, 1999, p.38).

Para Antunes (1999, p.38) habilidade operatória é: “uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões”.

O jogo na educação não pode ser usado como uma distração ou passatempo. O jogo somente pelo jogo é só uma recreação e não faz parte de uma prática pedagógica. O docente tem que analisá-lo e adaptá-lo para atingir sua finalidade educativa, que é ser uma estratégia, um facilitador, um motivador da aprendizagem. Isso demanda um planejamento criterioso para que ele se torne eficaz no que foi proposto. Batllori nos indica que:

Algumas das capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades que podem ser desenvolvidos com os jogos são:

- Favorecer a mobilidade;
- Estimular a comunicação;
- Ajudar a desenvolver a imaginação; facilitar a aquisição de novos conhecimentos;
- Fomentar a diversão individual e em grupo;
- Facilitar a observação de novos procedimentos;
- Desenvolver a lógica e o sentido comum;
- Proporcionar experiências;
- Ajudar a explorar potencialidades e limitações;
- Estimular a aceitação de hierarquias e o trabalho em equipe;
- Incentivar a confiança e a comunicação;
- Desenvolver habilidades manuais;
- Estabelecer e revisar valores;
- Agilizar a astúcia e o talento;
- Ajudar no desenvolvimento físico e mental;
- Ajudar na abordagem de temas transversais ao currículo;
- Agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato;
- Incentivar o respeito às demais pessoas e culturas;
- Aprender a resolver problemas ou dificuldades e procurar alternativas;
- Estimular a aceitação de normas. (BATLLORI, 2012. P.15)

Batllori diz que além dessas existem muito mais funções e benefícios que poderíamos relacionar aos jogos e que, além de serem um meio de aprendizagem para os(as) educandos(as), o são também para os(as) educadores(as) no geral e é por via dos jogos que podemos perceber um pouco da verdadeira personalidade dos(as) mesmos(as), pois ali eles(as) se manifestam mais espontaneamente. Esse entusiasmo apresentado por essa atividade pode e deve ser aproveitado para

aquisição de novos conhecimentos e atitudes e aprimoramento das que já possuem. Conhecimentos que não serão esquecidos facilmente como acontece em aulas muito tradicionais onde o que se aprende hoje, após as avaliações, geralmente, não são mais lembrados. Faz-se necessário analisar e avaliar os resultados obtidos após o uso dos jogos para ver se os objetivos foram atingidos, se as estratégias foram boas e o que deve ser mudado para melhorar o aprendizado.

Apesar de ser um recurso pedagógico excelente, o jogo não deve ser usado a toda hora. Existem critérios a serem observados para a sua utilização. Em primeiro lugar tem que ser programado um conteúdo que possibilite o seu uso e com as adequações necessárias. Em segundo lugar deve-se levar em conta se o(a) aluno(a) tem maturidade suficiente para usá-lo, pois se for muito difícil ou fácil demais ele(a) se desestimula e o resultado esperado não é alcançado; sem contar que, não conseguindo resolvê-lo, pode sentir-se incapaz e aumentar seus problemas de aprendizagem e de relacionamento.

Um aspecto importantíssimo no uso de jogos pedagógicos é a socialização que ocorre nessa prática, atitudes de cooperação, respeito, parceria e hierarquia são exercitadas e assimiladas durante o seu uso, além de despertar o prazer de se trabalhar em grupo.

Superação de limites, ânimo no enfrentamento de dificuldades e derrotas e cumprimento de regras também são ações que o(a) professor(a) poderá desenvolver no uso do jogo como recurso pedagógico, pois são atitudes que fortalecem o crescimento pessoal e social do(a) educando(a), o que contribui para a sua inserção na sociedade.

Mas o que mais chama a atenção no uso de jogos pedagógicos é que são uma fonte de motivação para o processo ensino-aprendizagem. Na sociedade atual, o indivíduo cresce ladeado por muitos recursos tecnológicos que o levam a ter acesso a muitas informações que mais são utilizadas com o objetivo de diversão do que de aprendizagem. Quando vai para a escola, as aulas são mais expositivas, pois são necessárias para a apresentação de novos conteúdos, mas não são tão atrativas e pode sentir-se desestimulado e desanimado para a aprendizagem. Por isso o(a) professor(a) deve fazer uso de recursos para estimulá-lo e chamar sua atenção, como os jogos pedagógicos. Com o emprego desse meio eles é motivado a usar e desenvolver sua inteligência e passa a participar ativamente desse processo. É oportuno destacar, entretanto, que depende também de como o docente faz o uso

desse recurso, planejando para o momento certo e no nível adequado para atingir o objetivo proposto. Kishimoto considera que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 1999, p.37).

2.3. OS JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DOS CONCEITOS GEOGRÁFICOS

A Geografia é uma das disciplinas inseridas na grade curricular e de extrema importância na formação de um sujeito conhecedor do mundo em que vive, o qual está em constante transformação, sendo o seu objeto de estudo, segundo a corrente teórica, epistemológica e metodológica, o espaço geográfico. Essa ciência discute também categorias/conceitos basilares como paisagem, região, território, sociedade/natureza e rede que definem e redefinem diferentes estratégias e formas de produzir esse espaço e o ritmo utilizado.

Entendemos que para a formação do(a) aluno(a) consciente dessas relações socioespaciais e conhecedor da importância de seu papel ativo nas mesmas a disciplina de Geografia tem que ser trabalhada de uma forma dinâmica e motivadora para tornar-se eficaz, permitindo que se aproprie de seus conceitos fundamentais para que compreenda o processo de produção e transformação do espaço geográfico. Compreende-se, assim, a relevância do método empregado pelo(a) professor(a) em suas aulas, tendo que ser provocante e instigante para motivá-lo ao aprendizado. Nesse contexto, o uso dos jogos pedagógicos é significativo.

Klimek (2007) comenta que os jogos pedagógicos são baseados na realidade, portanto oferecem uma relação simulada com o experimento proposto. O(a) jogador(a) sempre se empenha para ter sucesso; quando não consegue procura analisar em que errou, no que poderia melhorar, pode também pedir auxílio aos colegas ou ao(a) professor(a) para entender como solucionar sua dificuldade. Ele afirma que:

O ensino de Geografia deve possibilitar o aluno a compreensão da realidade e instrumentalizá-lo para que faça leitura crítica, identifique problemas e estude caminhos para solucioná-los; mas para isso é necessário que os alunos e o professor sejam parceiros na busca de conhecimentos e saibam utilizá-los de forma a entender o espaço e analisá-lo geograficamente para estabelecer relações, associações entre o lugar e o mundo (KLIMEK, 2007, p. 119).

Fazendo o uso de jogos pedagógicos o docente pode tornar um ambiente desmotivado e apático em um ambiente descontraído e vivo, pois o(s) alunos(as) sentem-se motivados a buscar estratégias e esforçam-se para atingir os objetivos. Porém, esse uso deve ser feito com um planejamento minucioso, passando pelo conteúdo a ser explorado, pelas abordagens metodológicas a serem utilizadas, pelos materiais e tempo necessários para o desenvolvimento do jogo e objetivo a ser alcançado para que ele exerça sua função na educação, que é ser um promotor da aprendizagem.

Eles também podem ser usados no processo de avaliação quando são criadas situações nas quais podemos analisar os avanços conquistados, de reforço na medida em que são repetidos e de retomada de conceitos trabalhados anteriormente.

O(a) aluno(a), principalmente do Ensino Fundamental II, ainda não tem o processo de abstração muito desenvolvido, portanto é muito importante tornar a aprendizagem o mais próxima do real possível. Ele(a) vive numa sociedade onde o imaginário é muito nítido e acompanha seu dia a dia, seja em programas de televisão ou em computadores e celulares, por isso o(a) professor(a) pode fazer uso desse imaginário como recurso para atingir seu objetivo. Podemos dar exemplos como a construção de um dominó sobre os termos que foram estudados; nesse caso, ele(a) é o construtor do seu jogo e pode explicá-lo aos seus colegas, caso eles não entendam. Os quebra-cabeças de mapas são um recurso muito interessante para compreensão da posição dos estados do Brasil, do próprio país e dos continentes dentro do nosso planeta.

Além de jogos produzidos pelos próprios educandos em sala de aula, podemos fazer uso do laboratório de informática, visto que a tecnologia está inserida no dia a dia deles que nasceram na era digital, e muitos convivem com jogos eletrônicos antes mesmo de serem alfabetizados. Nesse contexto, o uso da internet é muito bem-vindo, com jogos virtuais *online* que são encontrados sobre diversos conteúdos relacionados à Geografia e que fazem com que eles usem na prática

conceitos de difícil compreensão, como os de orientação e localização, que são fundamentais para a ciência geográfica. Percebemos que, muitas vezes, alunos(as) que se encontram no Ensino Médio ainda não se apropriaram desses conhecimentos e têm dificuldades de se situar no mundo porque eles(as) não foram trabalhados de uma forma concreta de modo que houvesse um verdadeiro aprendizado, mas apenas uma memorização de conceitos.

Através do uso de computadores, é possível simular inúmeras situações a partir de programas previamente elaborados. A imagem na tela permite representar os lugares e atuar sobre eles, de modo mais seletivo e ágil. A escolha dos jogos, por parte do professor, deve atender aos objetivos anteriormente mencionados para os outros tipos de jogos. Nos jogos para computadores, os alunos devem trabalhar em pequenos grupos, ou seja, a escola deve dispor de um número maior de máquinas para possibilitar a participação de todos, caso contrário, trabalhar com pequenos grupos, alternadamente, conforme a disponibilidade de computadores (AGUIAR, 1999, p. 11 apud SOUZA, 2012, p. 22).

Quando se planeja o uso da informática para trabalhar com jogos virtuais, o(a) professor(a) enfrenta problemas que podem atrapalhar o desenvolvimento de sua aula: os equipamentos obsoletos, a falta de manutenção dos mesmos e a falta de um assistente para apoio no laboratório. Por isso, muitas vezes esses recursos tecnológicos não são usados e deixam de ser importantes aliados no processo educacional.

Ao longo dessa temática pode-se concluir, portanto, que o emprego da ludicidade, em especial dos jogos pedagógicos, são recursos importantes devido à sua capacidade motivadora, criativa, reflexiva e prazerosa de fazer com que o(a) aluno(a) seja um sujeito ativo do processo ensino-aprendizagem, de forma que ele(a) tenha mais chances de conseguir atingir seu objetivo, que é a aprendizagem.

3. IMPLEMENTAÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS

A realização da implementação da proposta pedagógica do projeto “O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DOS CONCEITOS GEOGRÁFICOS”, que foi elaborado durante o Programa de Desenvolvimento Educacional/PDE do Estado do Paraná em 2016, se deu em uma turma de sexto

ano do Colégio Estadual Nilo Cairo – Ensino Fundamental, Médio e Normal, da cidade de Apucarana-PR, no ano letivo de 2017, com um número expressivo de alunos(as), contando com 18 meninos e 17 meninas.

No primeiro dia de aula apresentamos para os discentes a proposta metodológica de se trabalhar o ensino da Geografia de uma maneira mais dinâmica através do uso de jogos pedagógicos e eles(as) demonstraram muita receptividade com a mesma.

Para a implementação proposta, foram programadas trinta e quatro horas aulas com um total de quinze atividades variadas, relacionadas no quadro 1. Porém, para o presente relato, foram escolhidas três atividades, que serão descritas nos subtópicos.

Quadro 1: Atividades desenvolvidas durante a implementação da proposta

	Horas aula	Atividade
01	01	Socialização do trabalho a ser desenvolvido
02	02	Quebra-cabeça sobre paisagens
03	02	Caça-palavras e jogo online sobre elementos da paisagem: http://www.geografia7.com/jogo-das-paisagens.html
04	02	Pontos cardeais
05	01	Jogo online sobre os pontos cardeais, disponível em: http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/
06	01	Jogos online sobre rosa dos ventos, disponíveis em: - http://www.sogeografia.com.br/Jogos/rosaventos.html - http://www.geografia7.com/jogo-da-rosa-dos-ventos.html - http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo-da-memoria-pontos-cardeais
07	04	Bingo dos estados brasileiros
08	02	Jogo dos meridianos e paralelos, disponível em: http://www.purposegames.com/game/meridianos-e-paralelos-game Jogo dos círculos e Polos, disponível em: http://www.geografia7.com/jogo-dos-ciacuterculos-e-poacutelos.html
09	02	Jogo geográfico da velha
10	02	Jogos online batalha naval, disponíveis em: - http://www.coquetel.com.br/jogos/batalha-naval

		- http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Batalha-Naval/ - http://ao-pt.kot-i-pios.com/459/
11	04	Batalha geográfica
12	03	Jogo de quebra cabeça, disponível em: http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL1251366-5602,00-JOGUE+O+QUEBRACABECA+COM+O+MAPA+MUNDIAL.html Jogo dos continentes e oceanos nível 1, disponível em: http://www.geografia7.com/jogo-dos-continentes-e-oceanos---nivel-1.html Jogo dos continentes e oceanos nível 1, disponível em: http://www.geografia7.com/jogo-dos-continentes-e-oceanos---nivel-2.html Jogo mapa-múndi, disponível em: http://www.escolagames.com.br/jogos/mapaMundi/ Jogo de quebra cabeça, disponível em: http://7a12.ibge.gov.br/brincadeiras/quebra-cabeça-mapas
13	02	Jogo do Sistema Solar , disponível em: http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/ Jogo do Sistema Solar do Cambito, disponível em: http://www.cambito.com.br/games/solar.htm Sistema Solar: Planetas - Jogo de Mapa, disponível em: http://online.seterra.com/pt/vgp/3123 Jogo Ordenando os Planetas, disponível em: http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/ordenando-os-planetas/
14	02	Jogo da força
15	04	Jogo dominó geográfico

3.1. BINGO DOS ESTADOS BRASILEIROS

A alfabetização cartográfica é essencial no ensino da Geografia, percebemos que uma das maiores dificuldades de aprendizagem na disciplina é a orientação e localização geográfica, que é fundamental para qualquer indivíduo se situar no espaço em que vive e no mundo.

O objetivo desse jogo é fazer com que o(a) aluno(a) assimile de uma forma mais prática os pontos cardeais e colaterais.

Foram utilizadas quatro aulas para desenvolver essa atividade. Primeiramente foi feito uma retomada do conteúdo sobre orientação, montando a rosa dos ventos no quadro com a ajuda da classe. Depois, cada um fez uma no seu caderno. O segundo passo foi dar um mapa político do Brasil para eles pintarem, de modo que ficasse bem distinto um estado do outro. O próximo passo seria a confecção de uma rosa dos ventos em papel vegetal e em tamanho reduzido

pelos(as) alunos(as) para poder colocá-la sobre o mapa, mas dada a dificuldade de fazê-la em tamanho reduzido, optou-se por imprimi-la. As cartelas foram previamente montadas e impressas com nove casas sendo que a do meio tem a palavra BINGO. Foi escrito no quadro o nome de cada estado com sua respectiva sigla e assim cada estudante escolheu oito estados e completou sua cartela. Após todas essas etapas o bingo foi realizado.

As regras do jogo são as seguintes: cada um tem sobre sua carteira o mapa do Brasil, a rosa dos ventos no papel vegetal e a cartela. Previamente deve-se oferecer várias dicas usando os pontos cardeais e colaterais para encontrar os estados no mapa, elas serão escritas em uma cartela e colocadas em um saquinho, devendo ser sorteadas, e cada aluno(a) tem que colocar a sua rosa dos ventos sobre o mapa para ver sobre qual estado a dica se refere. No final, aquele que primeiro preencher sua cartela ganha um pequeno brinde. Na figura 1 é possível observar várias imagens durante o desenvolvimento do jogo.

Figura 1: Imagens dos estudantes desenvolvendo o jogo Bingo dos Estados Brasileiros



Fizemos três rodadas, para cada rodada devesse ofertar novas cartelas para os estudantes. Na primeira vez que ofertamos o jogo ficou um pouco complicado,

pois os estudantes não compreenderam bem como funcionava e muitos ainda não tinham compreendido como trabalhar com a rosa dos ventos em cima do mapa; na segunda vez os que já tinham assimilado o procedimento ajudaram os que estavam com dificuldades e na terceira vez a maioria já conseguiu jogar sozinho.

O resultado foi bastante satisfatório e além de atingir o objetivo que era a assimilação da rosa dos ventos, o mapa político do Brasil foi bastante trabalhado.

3.2. JOGO BATALHA GEOGRÁFICA

A necessidade de se localizar no espaço geográfico acompanha o ser humano desde que começou a povoar a Terra, e ele foi ao longo do tempo desenvolvendo técnicas e, mais recentemente, tecnologias para melhorar as formas de localização geográfica. Assim foram traçadas uma rede de linhas imaginárias que cobrem toda a Terra e formam as coordenadas geográficas: a latitude e longitude. Estes são conceitos de difícil compreensão para alunos(as) do Ensino Fundamental. Por isso o jogo Batalha Geográfica contribuiu para que eles(as) compreendessem esses conceitos.

Foram usadas quatro aulas para desenvolver essa atividade e no início foi feita uma revisão sobre paralelos e meridianos e apresentado os conceitos de latitude e longitude. Depois das devidas anotações no caderno e exercícios de fixação, usamos o laboratório de informática, onde os(as) alunos(as) jogaram Batalha Naval. Depois, partimos para a confecção do nosso jogo adaptado, na figura 2 é possível visualizar o desenvolvimento da atividade.

Figura 2: Imagens dos estudantes desenvolvendo o jogo Batalha Geográfica





O primeiro passo foi entregar para cada aluno uma folha com as regras do jogo, explicando que cada jogador(a) distribuiria em um mapa-múndi, com as latitudes e longitudes, alvos marítimos e terrestres pintando as quadrículas de vermelho e verde, respectivamente, de acordo com a legenda, e que cada um procuraria acertar os alvos do oponente. Quando foi entregue a folha do mapa, foi explicado novamente passo a passo no quadro, pois eles tiveram muita dificuldade para entender. Alguns(mas) alunos(as) conseguiram captar como preencher o mapa-múndi com os alvos e ajudaram os(as) colegas que não entenderam, mas muitos tiveram que ser atendidos individualmente para poderem compreender.

Quando todos já tinham marcado seus alvos, formaram-se duplas para jogarem. A dificuldade de compreensão de como usar os conceitos de latitude e longitude dificultou o desenvolvimento do jogo, além disso os jogadores esqueciam-se de marcar as quadrículas que já tinham sido alvejadas e as repetiam, o que tornou o jogo muito demorado.

Ao final do jogo, podemos concluir que, apesar das dificuldades apresentadas, o objetivo, que era a compreensão de como usar as coordenadas geográficas, foi atingido com mais aproveitamento através dele do que apenas com exercícios de fixação.

3.3. JOGO DOMINÓ GEOGRÁFICO

Esse foi o último jogo a ser trabalhado na implementação da proposta pedagógica do projeto “O uso de jogos pedagógicos para o ensino dos conceitos geográficos”.

Durante praticamente um semestre todo foram trabalhados conceitos primordiais para a aprendizagem geográfica, cada conceito com uma respectiva

atividade diferente. Por fim foi confeccionado um dominó com os termos geográficos estudados.

Cada aluno(a) teve que formular 27 questões abrangendo todo o conteúdo discutido pela professora durante 4 meses. Para não se perder nas perguntas e respostas, cada um(a) recebeu uma folha com duas colunas enumeradas de 01 a 27; na primeira escreveu a pergunta, mas a resposta dessa questão foi escrita na número dois e assim sucessivamente até que a resposta da última questão fosse colocada na única que sobrou, que foi a primeira, dessa forma cada pergunta fez par com outra que não era sua resposta. A orientação foi para que se escolhesse questões com respostas simples e curtas.

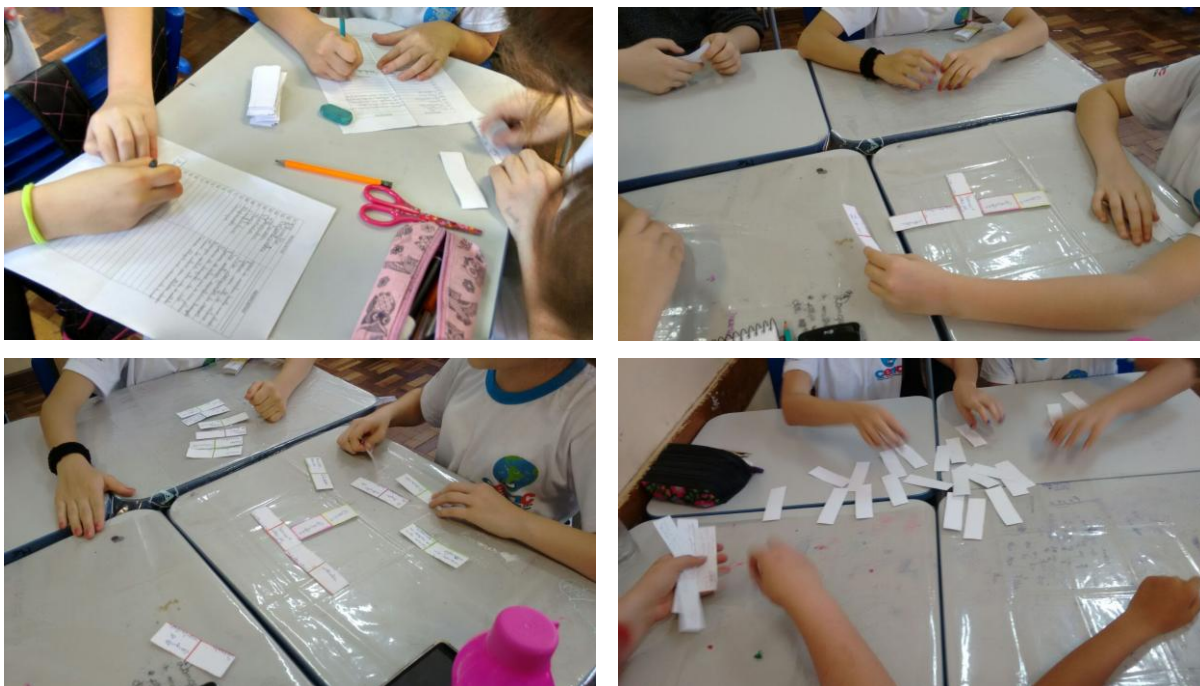
Foram recolhidas as folhas das questões a fim de verificar se estava tudo certo e enquanto isso foi entregue aos(as) alunos(as) folhas de sulfite grosso e um molde para recortarem 28 retângulos de 10 cm de largura por 3 cm de altura e fazer um traço dividindo-o em duas partes. Depois de receberem as folhas das questões corrigidas, copiaram a pergunta 01 e a resposta 01 em uma cartela, a pergunta 02 e a resposta 02 em outra cartela e assim por diante até escreverem as 27 perguntas e respostas e na cartela que sobrou escreveram a palavra GEOGRAFIA, que foi a que deu início ao jogo.

Com tudo pronto, formou-se grupos de quatro alunos(as) para jogarem.

Esse jogo, tanto na sua confecção, como na hora de jogar, é uma importante ferramenta de retomada e fixação de conteúdos já trabalhados e pode ser guardado e jogado em outros momentos. As imagens do desenvolvimento do jogo podem ser observadas na figura 3.

Figura 3: Imagens dos estudantes desenvolvendo o jogo Dominó Geográfico





A participação dos discentes nessa atividade foi muito boa. A preparação foi demorada, alguns(mas) alunos(as) mais indisciplinados(as) não conseguiram concluir a atividade porque não chegaram a terminar, pois não trouxeram o material que levaram para casa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na educação, os profissionais têm que estar abertos e receptivos as mudanças.

Hoje, os indivíduos estão ladeados por uma infinidade de informações e grande parte deles inseridos na era digital. Por isso, muitas vezes o processo ensino-aprendizagem não é atrativo.

Novas metodologias são essenciais para que esse processo se torne instigante e a aprendizagem seja satisfatória. Algumas não são tão novas, mas são pouco trabalhadas em sala de aula, como é o caso dos jogos pedagógicos.

Com a implementação pedagógica do projeto “O uso dos jogos pedagógicos para o ensino dos conceitos geográficos”, constatamos como uma metodologia diferenciada e estimulante pode ajudar na aprendizagem e na socialização dos(as) educandos(as). É claro que não resolve todos os problemas enfrentados em uma sala de aula, que é composta por realidades individuais muito diferentes. Vale a

pena ressaltarmos os problemas de desigualdade social e territorial que faz com que alguns estudantes provenientes de classes populares tenham acesso somente a escolas muito precárias, o que dificulta um processo ensino-aprendizagem satisfatório. Mas no geral os resultados são positivos. Porém se faz necessário frisar que, como qualquer atividade bem desenvolvida, requer um meticuloso planejamento, preparação, organização e certo investimento na aquisição de materiais que a escola pode não ter.

Um aspecto que dificultou o uso dessa metodologia foi o número grande de alunos(as) na sala, pois são atividades que naturalmente fazem com que eles(as) fiquem mais agitados e barulhentos. Controlar a disciplina foi trabalhoso, e as atividades que precisavam de mais orientação do(a) professor(a) acabaram sendo concluídas pelos mais disciplinados que, prestando mais atenção, conseguiram captar com mais rapidez os procedimentos. Não houve tempo suficiente para fazer o devido atendimento individual naquelas que requeriam mais orientação do(a) professor(a), pois enquanto esse atendimento era feito, os desinteressados atrapalhavam com a indisciplina.

Ao chegar no final da implementação pedagógica acreditamos que os aspectos positivos são muito mais expressivos que as dificuldades encontradas, o que nos estimula a continuarmos a usar em nossa prática pedagógica essa metodologia.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BATLLORI, Jorge. **Jogos para Treinar o Cérebro**. 12. ed. São Paulo: Madras, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al (ORG.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KLIMEK, Rafael Luís Cecato. Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema. In: PASSINI, Elza Tasuko; PASSINI, Romão; MALYSZ, Sandra T.. **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007. p. 117-123.

MICHAELIS. **Dicionário de Português online**. 1998-2009. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/definicao/jogo_988091.html>. Acesso em: 20 maio 2016.

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **Aprender tem que ser gostoso**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos et al (Org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SOUSA, Zilmar Rodrigues de. **Jogos no Ensino em Geografia: Ferramentas que Contribuem no Ensino-Aprendizagem**. 2012. 43 f. Monografia (Especialização) - Curso de Geografia, Universidade de Brasília, Goiás, 2012. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/11283/1/2012_ZilmarRodriguesdeSousa.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2016.

JOGOS ONLINE

AZEVEDO, Danieli. **Batalha Naval - Coordenadas Geográficas**. Disponível em: <<http://geografiacri.blogspot.com.br/2016/01/batalha-naval-das-coordenadas.html>>. Acesso em: 03 nov. 2016.

CAMBITO.COM.BR. **Jogo do Sistema Solar do Cambito**. Disponível em: <<http://www.cambito.com.br/games/solar.htm>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

COQUETEL. **Batalha Naval**. Disponível em: <<http://www.coquetel.com.br/jogos/batalha-naval>>. Acesso em: 07 nov. 2016.

ESTATÍSTICA, Ibge - Instituto Brasileiro de Geografia e. **Quebra cabeça - mapas**. Disponível em: <<http://7a12.ibge.gov.br/brincadeiras/quebra-cabeca-mapas>>. Acesso em: 03 nov. 2016.

GAMES, Escola. **Casa Mágica**. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/>>. Acesso em: 06 nov. 2016.

GAMES, Escola. **Jogo Mapa-mundi**. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/mapaMundi/>>. Acesso em: 03 nov. 2016.

GAMES, Escola. **Sistema Solar**. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

G1/MUNDO. **Jogue o quebra-cabeça com o mapa mundial**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL1251366-5602,00-JOGUE+O+QUEBRACABECA+COM+O+MAPA+MUNDIAL.html>>. Acesso em: 03 nov.2016.

JOGOS, Click. **Batalha Naval**. Disponível em: <<http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Batalha-Naval/>>. Acesso em: 06 nov. 2016.

KIDS, Smart. **Jogo da Memória: Pontos Cardeais**. Disponível em: <<http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo-da-memoria-pontos-cardeais>>. Acesso em: 06 nov. 2016.

KOT-I-O-PIOS.COM. **Jogo Battleship**. Disponível em: <<http://ao-pt.kot-i-pios.com/459/>>. Acesso em: 06 nov. 2016.

MEDEIROS, Eduardo. **Jogo da Rosa dos Ventos**. Disponível em: <<http://www.geografia7.com/jogo-da-rosa-dos-ventos.html>>. Acesso em: 03 nov. 2016.

MEDEIROS, Eduardo. **Jogo dos Círculos e Pólos**. Disponível em:
<<http://www.geografia7.com/jogo-dos-ciacuterculos-e-poacutelos.html>>. Acesso em:
03 nov. 2016.

MEDEIROS, Eduardo. **Jogo das Coordenadas Geográficas**. Disponível em:
<<http://www.geografia7.com/jogo-das-coordenadas-geograacuteficas.html>>. Acesso
em: 03 nov. 2016.

MULLER, Caroline S.. **PurposeGames: Meridianos e paralelos**. Disponível em:
<<http://www.purposegames.com/game/meridianos-e-paralelos-game>>. Acesso em:
03 nov. 2016.

OLIVEIRA, Jully Gabriela Retzlaf de. **Ensino de Geografia - Reflexão Teórica e didática: Bingo Geográfico dos Estados Brasileiros**. Disponível em:
<<http://ensinodegeografiauenp.blogspot.com.br/p/jogos.html>>. Acesso em: 01 nov.
2016.

PLAY, Discovery Kids. **Ordenando os Planetas**. Disponível em:
<<http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/ordenando-os-planetas/>>. Acesso em: 14
nov. 2016.

SETERRA. **Sistema Solar: Planetas - Jogo de Mapa**. Disponível em:
<<http://online.seterra.com/pt/vgp/3123>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

SOFTWARE, Sheppard. **Jogo dos Continente e Oceanos - Nível 1**. Disponível em:
<<http://www.geografia7.com/jogo-dos-continentes-e-oceanos---nivel-1.html>>. Acesso
em: 03 nov. 2016.

SOFTWARE, Sheppard. **Jogo dos Continente e Oceanos - Nível 2**. Disponível em:
<<http://www.geografia7.com/jogo-dos-continentes-e-oceanos---nivel-2.html>>. Acesso
em: 03 nov. 2016.