

A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS AO ENSINO DE GEOGRAFIA

Juliana Bertolino Verri¹

Resumo

Este trabalho tem como objetivo analisar e traçar melhorias relativas ao ensino de geografia, tendo em vista a compreensão e aprendizado dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outras habilidades. Foi neste sentido que 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.

A maioria dos alunos apresenta dificuldades em compreender os conceitos trabalhados em sala de aula, além de não conseguirem transpor tais saberes para sua própria realidade. Ainda há carência em não apenas discutir o problema “educação”, mas em fazer algo para suprir as necessidades de mudanças nas escolas.

Segundo 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 essa idéia, Gadotti (1987) 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.

¹: Universidade Estadual de Maringá.

Desde a criação da escola obrigatória tem-se a necessidade de avaliar a capacidade de compreensão e aprendizado dos alunos, com a finalidade de aprová-los ou não para o próximo nível ou série. O mundo evolui, mas a escola parece que não consegue acompanhar esse ritmo de mudança. Muito se fala e pouco se faz para que haja a tão esperada e necessária mudança na educação.

Muitos autores tentaram apontar mudanças que deveriam ser incorporadas à escola tradicional, principalmente durante a revolução da didática e da pedagogia, para que o ensino e as avaliações seguissem um modelo moderno, dinâmico com a intenção de moldar o ensino de forma que todos os alunos conseguissem não só compreender, mas apreender. Conforme Perrenoud (1999, p.10):

(...) desde que a escola existe, pedagogos se revoltam contra as notas e querem colocar a avaliação mais a serviço do aluno do que do sistema. Essas evidências são incessantemente redescobertas, a cada geração crê-se que “nada mais será como antes”. O que não impede a seguinte de seguir o mesmo caminho e de sofrer as mesmas desilusões.

Como evidencia Perrenoud (1999) é importante criar um novo modelo de avaliação que seja mais formativa do que seletiva e, conseqüentemente, criar um novo modelo de escola.

Assim, com o atual crescimento e desenvolvimento de avanços tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. A nossa hipótese é que a aplicação de novos métodos tende a tornar o ensino mais eficiente e a utilização de jogos nesse processo possui um alto valor educativo e motivador.

Portanto, quando falamos em jogos, temos de levar em conta 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 um “passatempo”.

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

O jogo é gratificante por si mesmo, o estudar é gratificante em relação ao que proporciona (nota ou passar de série). Isso faz com que quando na escola o indivíduo perde o incentivo externo (notas baixas, reprovação) a atividade perde o interesse, no caso do jogo isso não ocorre, porque o estímulo vem do próprio indivíduo.

O uso dos jogos proporciona segundo Rego (2000, p.79) ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto” proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio “isso quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere que define, aliás, seu ‘ponto de chegada’.”

O jogo pelo jogo parece uma situação pouco estruturada e sem perspectiva dos processos de desenvolvimento dos indivíduos, mas podemos usá-lo como recurso pedagógico, pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que o aluno estude sem perceber tornando o processo ensino – aprendizado 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.

Outro aspecto que a aplicação de jogos pode proporcionar aos alunos é a aproximação e interação entre professor e aluno, e aluno e aluno, fundamental para o desenvolvimento dos alunos, pois em uma aula tradicional há alunos desmotivados, desatentos, desestimulados, envergonhados que acabam se prejudicando, não assimilando o conteúdo e conseqüentemente ficando para trás em relação aos outros colegas.

Com o ambiente criado pelo jogo os alunos “mais avançados” (existentes em todo ambiente escolar) podem funcionar como mediadores para aqueles com dificuldades e ensiná-los de forma menos constrangedora o conteúdo não assimilado, permitindo assim que os alunos com dificuldades desenvolvam sua autoconfiança e se ajustem ao grupo que estão inseridos.

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 diversificar os jogos com o objetivo de explorar áreas e idéias ainda não desenvolvidas por eles.

Para o ser humano além da aprendizagem o desenvolvimento social é de extrema importância, principalmente em idade escolar, em que acontece o desenvolvimento cognitivo do “ser”. O jogo cria um ambiente de interação entre os indivíduos e promove alegria, diversão, prazer, descontração. Quando jogado, emerge, conseqüentemente, a aprendizagem e auxilia no desenvolvimento das estruturas mentais de forma simples e rápida.

Para Jiménez e Gaité (1995, p. 83):

(...) 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.

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 passada por ele, mostrando que o objetivo não é o de ganhar ou perder, mas sim o de competir e poder 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 no processo de ensino como um exercício de assimilação e fixação do conteúdo passado

pelo professor. Tornando, dessa forma, indispensável à presença e a orientação do professor na sala de aula.

O professor, nesse sentido, passa de ser apenas comunicador de conhecimento para incentivador e mediador do processo de aprendizagem e construção do saber pelo aluno. Irá interferir quando se fizer necessário apresentando novas situações e reflexões para que o aluno “ande sozinho pelo caminho correto”. O professor deve respeitar o “tempo” que cada aluno leva para assimilar o conteúdo, por meio do jogo.

Esse conjunto analisado demonstra ser especialmente adequado para o ensino e aprendizado da Geografia, pois além de 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.

A busca pelo “novo” deve ser constante e regida pela realidade vivida por cada grupo. Enfim, a utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia vem como um estímulo em reformular os padrões tradicionais e acrescentar uma nova proposta para os educadores.

REFERÊNCIAS

BETTIO, R.W; MARTINS, A. *Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno*. Disponível em <<http://www.abed.org.br/seminario2003/texto21.htm>>. Acesso em: 10. Maio. 2008.

GADOTTI, M. *Pensamento Pedagógico Brasileiro*. Editora Ática, 1987.

JIMÉNEZ A. M.; GAITE, M. J. M. G. *Enseñar Geografía – De La teoría a La práctica*. Editorial Síntesis, 1995.

PERRENOUD, P. *Avaliação: da excelência a regulação das aprendizagens. Entre duas Lógicas*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Art Med Editora: Porto Alegre, 1999.

REGO, T. C. *Vygotsky: uma perspectiva histórico – cultural da educação*. Editora Vozes: Petrópolis, 2000.