

JOGOS VIRTUAIS: ESTRATÉGIAS DE ENSINO DA GEOGRAFIA¹

Zaida Elisa Garske Machado²

Gédson Mário Borges Dal Forno³

RESUMO

O ensino que se apropria de meios lúdicos favorece a criação de ambientes gratificantes e atraentes, estimulando o desenvolvimento integral do educando. A palavra jogo em sua essência não apresenta um significado específico, nem destaque especial, porém em toda a história da humanidade sempre se entendeu por jogo um momento de lazer, de alegria, de representação, de satisfação. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo, principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários. Os jogos virtuais apresentam-se como uma das várias alternativas pedagógicas que podem ser oferecidas ao educando, contemplando o verdadeiro sentido de sua utilização como favorável ao processo ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva fez-se um estudo para verificar com que frequência os alunos e professores utilizam recursos tecnológicos em sala de aula, escolhendo a disciplina de Geografia em uma turma de 6ª série da E.E.E.F. Coronel Urbano das Chagas de Dom Pedrito. Através de questionários, aplicados aos alunos e à professora, foi possível constatar a não utilização das novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem, bem como a pouca utilização da sala digital. Pensando em diversificar a metodologia de trabalho foram sugeridos jogos virtuais, que se adaptassem aos assuntos trabalhados na disciplina, de maneira a motivar a interação e a participação dos alunos na aquisição de novos conhecimentos.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos Virtuais; Metodologia; Aprendizagem.

ABSTRACT

The teaching which appropriate media, favors the creation of recreational environments and attractive rewarding, stimulating the integral development of the student. The word game in its essence doesn't have a specific meaning, or special attention, but in the entire history of mankind has always been considered a game for moments of leisure, of joy, of representation, satisfaction.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

The game is necessary for our development process, has a vital function for the individual, especially as a means of assimilation of reality, and be culturally useful to society as an expression of community ideals. Virtual games are presented as one of several pedagogical alternatives that may be offered to the student, contemplating the true meaning of its use as favorable to the teaching-learning process. From this perspective became a study to see how often students and teachers use technology resources in the classroom, choosing the discipline of geography in a class of 6th grade of the State Elementary School Coronel Urbano das Chagas of Dom Pedrito. Through questionnaires applied to students and the teacher, was possible to verify the no use of new technologies in the teaching-learning process as well as the limited use of the digital room. Looking to diversify the work methodology were suggested virtual games, to adapt the subjects worked in the discipline in order to encourage interaction and participation of students in the acquisition of new knowledge.

KEYWORDS

Virtual Games; Methodology; Learning.

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa que resultou nesta sistematização foi motivada pela constatação de que, em função da metodologia utilizada ser pouco atrativa, muitas vezes a escola tem discriminado os alunos com menor facilidade de aprendizagem. Os baixos índices de aprendizagem apresentados pelos alunos dos anos finais, do ensino fundamental, tem origem já nos primeiros anos de escolarização da criança, quando a implantação da inteligência operatória acontece e a criança adquire conceitos permanentes que constituem a matéria-prima da inteligência.

O bloqueio das relações sociais e afetivas, na família ou na escola, pode conduzir ao bloqueio na capacidade cognitiva, expressando-se no que chamamos frequentemente de “fracasso escolar” ou “baixo rendimento”. (ANTUNES, MENANDRO e PAGANELLI, 1993, p. 17)

A escola aparece como estrutura social muito complexa em relação a investimentos nas áreas social, política, profissional e cívica, sofrendo constantemente com a carência e a falta de recursos materiais e humanos. Percebe-se que alguns profissionais da educação sentem-se desmotivados, principalmente aqueles de escolas que apresentam estruturas sucateadas, gerando com isso, uma educação de baixa qualidade. Porém, sabe-se

da infinidade de cursos oferecidos atualmente para o aperfeiçoamento e capacitação de professores, tais como, projetos como PROINESP, MÍDIAS, entre outros oferecidos.

A importância deste trabalho baseia-se na utilização de jogos como metodologia facilitadora do processo ensino-aprendizagem, possibilitando um fazer pedagógico coletivo e participativo, reduzindo as diferenças de aprendizagem entre os indivíduos.

Segundo estudiosos, tais como: Paulo Freire (1985) e Vale (1982) o trabalho coletivo é visto como mediador das relações e instigador da capacidade de participar, cooperar e respeitar o próximo. Neste contexto, cabe ao professor proporcionar atividades afins, revendo sua metodologia, possibilitando ao educando vivenciar situações que fortaleçam sua linha de pensamento e favoreçam o desenvolvimento de sua inteligência.

A aprendizagem deve acontecer de forma interessante e prazerosa, e, um recurso que possibilita isso são os jogos. Miguel de Guzmán (1986, p. 39), expressa muito bem: “O interesse dos jogos na educação não é apenas divertir, mas sim extrair dessa atividade matérias suficientes para gerar um conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação”.

Pensando nessa situação, considera-se o jogo virtual um meio facilitador da aprendizagem nas aulas de Geografia, que é o objetivo primordial desse trabalho, contribuir com a diversificação dos recursos didático-pedagógicos capazes de facilitar a aprendizagem do educando.

O trabalho de pesquisa inicia com a escolha da turma, ou seja, alunos de uma turma de 6º série do ensino fundamental da E.E.E.F. Coronel Urbano das Chagas de Dom Pedrito, especificamente na disciplina de Geografia e a respectiva professora da área de conhecimento em estudo.

Em seguida foram elaborados dois questionários, um contendo questões a serem respondidas pelos alunos da turma, e outro com questões para o professor responder. Ambos com a finalidade de verificar se a professor de Geografia costuma utilizar algum tipo de recurso midiático, entre eles os jogos virtuais.

A partir da análise dos questionários, foi feita uma pesquisa dos diferentes jogos virtuais que possam ser aplicados em diversos assuntos da Geografia, a fim de tornar as aulas mais interessantes e com maior interação entre alunos e professor.

Feito o levantamento, os jogos foram sugeridos para aplicação em aula, quando foi observado o envolvimento do aluno e também da professora na construção do processo ensino-aprendizagem.

Para realizar o trabalho proposto, selecionaram-se os jogos virtuais “Fauna em Extinção” em forma de jogo da memória, e quebra-cabeça “Mapa do Brasil” com o objetivo de auxiliar e complementar as aulas de Geografia referentes às Questões Ambientais Brasileiras. Este assunto foi inicialmente trabalhado com a professora titular da turma de 6ª série do Ensino Fundamental, da E.E.E.F. Coronel Urbano das Chagas de Dom Pedrito, RS.

Na seção dois é apresentada a revisão da literatura, na seção três descreve-se como o trabalho foi desenvolvido, na seção quatro apresentam-se os resultados e discussões e finalmente na seção cinco as considerações finais.

2 REVISÃO DE LITERATURA

A revisão da literatura está dividida em oito subseções, onde os seguintes temas foram abordados: O jogo como instrumento de aprendizagem; Componentes curriculares – Temas transversais – Jogos operatórios; Jogos virtuais na escola e A utilização de jogos virtuais na Geografia.

2.1 O JOGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

As mudanças ocorridas na educação mudaram o perfil do educador. Ele exerce a função de gerenciar a mediação dos conteúdos e propiciar a motivação e a diversificação dos assuntos, não permanecendo na mesmice, favorecendo a participação do aluno na construção do conhecimento. Atualmente o aluno tem a sua disposição os mais variados recursos que possam levá-lo a pesquisa e construção do conhecimento e da aprendizagem, tais como: materiais lúdicos, tecnológicos, entre outros.

A presença do jogo com objetivo educativo é um dos recursos disponíveis no meio pedagógico atual e necessita cumprir com seu papel educativo. É preciso que os professores definam com clareza os exercícios expressos nos jogos aplicados na

aprendizagem. E como todo instrumento educativo, o jogo pode apresentar vantagens e também algumas desvantagens.

Vantagens:

- **(re)significação de conceitos** já aprendidos de forma motivadora para o aluno;
- **introdução e desenvolvimento de conceitos** de difícil compreensão;
- desenvolvimento **estratégias de resolução de problemas** (desafio dos jogos);
- aprender a **tomar decisões** e saber **avaliá-las**;
- **significação** para conceitos aparentemente incompreensíveis;
- propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (**interdisciplinaridade**);
- o jogo requer a **participação ativa do aluno** na **construção** do seu próprio **conhecimento**;
- o jogo favorece a **interação social** entre os alunos e a conscientização do **trabalho em grupo**;
- a utilização dos jogos é um fator de **interesse** para os alunos;
- dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da **criatividade**, do **senso crítico**, da **participação**, da **competição** “sadia”, da **observação**, das várias formas de uso da linguagem e do restante do **prazer em aprender**;
- as atividades com jogos podem ser utilizadas para desenvolver habilidades de que os alunos necessitam. É útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;
- as atividades com jogos permitem ao professor identificar e diagnosticar algumas dificuldades dos alunos;

Desvantagens

- quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um **caráter puramente aleatório**, tornando-se um **“apêndice” em sala de aula**. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, **sem saber por que jogam**;
- o **tempo gasto** com as atividades de jogo de sala de aula **é maior**, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo;
- as **falsas concepções** de que se devem **ensinar todos os conceitos através de jogos**. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno;
- a **perda da “ludicidade” do jogo** pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;
- a **coerção do professor**, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, **destruindo a voluntariedade** pertencente à natureza do jogo;
- a dificuldade de acesso sobre o uso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente. (GRANDO, 2008, p. 32-33)

Ao analisar as vantagens e desvantagens colocadas por Grandó (2008), conclui-se que os professores precisam estar cientes do trabalho realizado em sua disciplina para que os jogos possam ter um objetivo claro e concreto, auxiliando na mudança de sua metodologia de trabalho.

2.2 COMPONENTES CURRICULARES - TEMAS TRANSVERSAIS - JOGOS OPERATÓRIOS

Os Parâmetros Curriculares Nacionais objetivam contribuir para a melhoria da qualidade de ensino no país, orientando as políticas educacionais das diversas áreas do mesmo de forma que o aluno enquanto cidadão corresponda às necessidades do mundo de hoje.

Uma educação de qualidade prima pelo respeito a individualidade e a heterogeneidade, voltada para a diversidade presente nas salas de aula das instituições educacionais do país. E para que essa situação se concretize, o professor assume o papel de mediador e proporciona os meios de aprendizagem, interferindo apenas quando necessário.

Cabe ressaltar que os PCNs são referenciais que buscam renovar e reorganizar as propostas educacionais das escolas, reforçando sua importância na formulação de seu projeto educacional. Toda a equipe deve colaborar para que a melhoria da qualidade da educação resulte na responsabilidade de todos.

Os PCNs estão alicerçados em princípios construtivistas onde a construção por parte do aluno é fundamental. O professor faz a intervenção e a escola é dada como o espaço onde a aprendizagem ocorre de forma a inserir o aluno na sociedade e num universo cultural mais amplo.

Conforme apresentado em PCN (1998, p. 46): “[...] os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções”.

Neste contexto, os jogos são vistos como instrumento favorável, onde as interações entre sujeito e objeto se materializam através dos jogos. Estes também se prestam a multidisciplinaridade, levando o aluno a explorar e a construir significados sobre os conteúdos curriculares e também sobre os temas transversais, estruturando a formação do aluno-cidadão.

Antunes (1998) faz uma síntese das concepções propostas pelos PCNs e uma sugestão do autor sobre jogos estimuladores para cada componente curricular e para os temas transversais.

Língua Portuguesa: jogos que explorem a inteligência linguística, espacial, pessoal e pictórica.

Educação Física: jogos que explorem a inteligência cinestésico-corporal, pessoal e naturalista.

Ciências Naturais: jogos que explorem o aprofundamento do conhecimento lógico-matemático e naturalista.

Matemática: jogos que explorem as inteligências lógico-matemáticas, musical e espacial.

História: jogos que explorem a inteligência musical, cinestésico-corporal e espacial.

Geografia: jogos que estimulem as inteligências espaciais, pessoais e naturalistas.

Arte: jogos estimuladores das inteligências pictóricas, musicais, espaciais e pessoais.

Os temas transversais não constituem novas áreas de conhecimento, mas uma integração com as diversas áreas de maneira interdisciplinar.

Temas Transversais:

Meio Ambiente: jogos para estimular as inteligências espaciais e naturalistas.

Ética: jogos estimuladores da inteligência pessoal e sobretudo da interpessoal.

Saúde: jogos estimuladores das inteligências espacial, linguística e pessoal.

Pluralidade Cultural: jogos estimuladores das inteligências pessoal e espacial.

Orientação Sexual: jogos estimuladores das inteligências pessoais e cinestésico-corporal.

Trabalho e Consumo: jogos estimuladores das inteligências pessoais, linguísticas, pictóricas, musicais e cinestésico-corporais. (ANTUNES, 1998, p. 44-45)

2.3 JOGOS VIRTUAIS NA ESCOLA

Pensando em ambientes favoráveis à aprendizagem, é importante salientar a possibilidade da utilização de jogos virtuais, pois estes estão presentes no cotidiano dos alunos. O que deve ser considerado é que o jogo não poderá servir como resolução dos problemas enfrentados pela educação, mas como um recurso que poderá mobilizar o aluno em busca da aprendizagem. Essa situação pode ser pensada com a utilização do jogo articulado com o potencial que o computador oferece na educação, ou seja, a utilização de jogos virtuais ou “jogos sérios” que se preocupam com o processo ensino-aprendizagem.

O “jogo sério” é um *software* ou *hardware* desenvolvido com cunho de jogo interativo, que leva a transmissão do conteúdo educativo ao jogador.

Esses jogos são indicados com o objetivo de informar, capacitar e educar, costumando levar o educando além dos domínios do jogo em questão. Existem vários exemplos de Jogos Sérios, entre eles, podem ser citados: *America's Army*, criado com o intuito de incentivar o alistamento de jovens americanos, o *The McDonald's Game*, que

questiona as práticas da indústria de *fast-food*, além de outros exemplos que poderiam ser citados.

A aplicação de “Jogos Sérios” é defendida por vários pesquisadores, um deles, Piaget, que teoriza o desenvolvimento das crianças e sua adaptação ao mundo dos adultos com a introdução de práticas lúdicas. Essas práticas são consideradas modos de aprendizagem acessíveis e atraentes, onde ao jogar, o educando pratica atos de memorização de regras, avaliação de estratégias, concluindo no momento em que dominam o jogo.

Os jogos virtuais deverão apresentar objetivos, sequências a seguir, controlar a reação e a comunicação entre o jogador e o objeto em jogo.

Apesar dos jogos virtuais motivarem os educandos a aprender, eles não deverão ser vistos como mais um recurso, mas todos que os indicarem deverão ter clareza como e com que finalidade os mesmos serão utilizados. Considerando esta questão Bittencourt (2005) diz,

Adotar jogos digitais no ensino como forma de avaliar, de “transmitir” conteúdos, de reforçar comportamentos ditos certos, trata-se meramente de transpor o quadro negro e o giz da pedagogia bancária para os bits do ciberespaço, descaracterizando completamente os jogos digitais.(BITTENCOURT, 2005, p.48).

Os jogos virtuais utilizados na educação deverão possibilitar melhores ambientes de aprendizagem, os mesmos permitirão que ocorra um ajuste de nível de dificuldade de acordo as habilidades dos jogadores. Permitindo que os jogadores façam escolhas e tenham o controle sobre estas escolhas. Outra possibilidade é colaborar, competir e socializar-se com os demais jogadores.

Para que a utilização dos jogos virtuais atinja seu objetivo educativo, os professores precisam de preparo, a escola necessita de estrutura adequada e jogos educativos de qualidade disponíveis para o planejamento das aulas por parte dos professores. Uma vez que os jogos educativos na sua maioria possuem um tempo de jogo superior aos períodos de aula destinados a cada componente curricular.

2.4 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS VIRTUAIS NA GEOGRAFIA

O uso de jogos virtuais nas aulas de Geografia são uma das realidades que se fazem presentes em várias escolas do país.

Podendo ser citados como exemplos de utilização de jogos virtuais os Projetos das professoras Suely Aparecida Gomes Moreira e Leide divina Alvarenga Turini, da Escola de educação Básica de Uberlândia/MG, citado no Portal do Professor.

Em uma das aulas as autoras sugerem a utilização do “Atlas Geográfico Multimídia”, como recurso para trabalhar os Conhecimentos Cartográficos e Identificação das Paisagens Geográficas e Naturais. Ao acessar o Atlas os alunos deverão se dirigir ao hiperlink “Mapas do Brasil”. Nesse mapa deverão observar os elementos disponíveis para a leitura e compreensão do mesmo, verificando o que ele representa, a cor utilizada para identificar os Estados, observando as linhas e símbolos e seus significados, identificando a relação de proporção entre o mapa e o espaço real.

Após o conhecimento adquirido, as autoras sugerem o acesso a uma atividade prática “elementos do mapa”. Disponível em <http://easap.edu.pt/geografia/hotpotatoes/mapas.htm>, cuja atividade informa o aluno quando a opção selecionada está correta e permitindo a seleção de outra opção se a selecionada estiver errada.

O que as autoras pretendem buscar com esse tipo de atividade é que os alunos deixem de considerar o mapa como algo difícil de ser analisado e interpretado, passando a assumir o papel de facilitador da compreensão do espaço geográfico nele representado.

Outro trabalho interessante utilizando-se o jogo virtual foi relatado através de um artigo sob o tema Os Jogos Virtuais para a Educação Ambiental no Ensino Fundamental, onde a autora Vanessa Fantini desenvolveu seu trabalho com a utilização de um jogo virtual sobre a reciclagem do lixo doméstico, com alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental em uma escola pública do município de Tapera/RS. O objetivo foi auxiliar o professor titular da disciplina de Geografia no estudo referente a Educação Ambiental. Aos alunos foi explicado a necessidade e a importância da separação do lixo doméstico, avaliando-os através de questionário contendo perguntas relacionadas ao desenvolvimento do jogo virtual e o entendimento dos conteúdos estudados.

No desenvolvimento do jogo da reciclagem, os alunos demonstraram interesse e atenção às orientações do jogo. Segundo a autora, os alunos preocupavam-se quanto ao resultado obtido no jogo, jogando tantas vezes quanto necessário para obtenção de maior pontuação. Os educandos não apresentaram dificuldades com o uso do jogo, apenas na

escolha das lixeiras, pois não eram identificadas com nomes, apenas com a cor identificando o tipo de lixo. Porém, essa dificuldade foi sendo superada com a participação e troca de conhecimento entre os alunos envolvidos no jogo.

Com a realização do jogo, a autora pode perceber o quanto o ambiente foi estimulador e desafiador, pois os alunos adquiriram habilidades de leitura, pensamento lógico, observação, localização, curiosidade, cooperação, entre outras.

Além desse exemplo, muitos outros podem ser buscados, acessando os sites citados no próximo parágrafo.

Existe uma infinidade de *sites*, tais como: Site do RIVED, Portal da Educação, Só Geografia, Progresso Verde, Geografia em Questão, Jogue Aki, Smart Kids, além de outros que oferecem diversos jogos virtuais e *softwares* que podem ser utilizados pedagogicamente, com objetivos diversos, como compreensão de regras, melhor assimilação de determinado conteúdo, inclusive na utilização de alguns ícones do computador e o professor deverá ficar atento a toda e qualquer novidade tecnológica para suprir as eventuais demandas, e poder auxiliar seus alunos.

3 DESENVOLVIMENTO

O trabalho foi realizado a partir de uma pesquisa com os alunos e a professora de Geografia, das turmas de 6ª série da E.E.E.F. Coronel Urbano das Chagas de Dom Pedrito/RS, onde alunos e professora responderam questionários diferenciados.

Primeiramente foram apresentadas, aos alunos, questões subjetivas, ver Apêndice A, referentes à metodologia de ensino utilizada, ao uso de algum material de multimídia, à utilização de jogos virtuais ou *softwares* nas aulas de Geografia e, se fosse o caso, qual a frequência de utilização.

Após foi realizada uma entrevista com a professora, na forma de questionamentos subjetivos, ver Apêndice B, constando de perguntas do tipo: se costuma utilizar algum material de multimídia nas aulas de Geografia, que tipo de material, se possui conhecimento de algum jogo ou *software* que possa ser utilizado com recurso nas aulas, sugestões de jogos ou *softwares*, se utiliza a sala digital e com que frequência, se recebeu capacitação para trabalhar com mídias na educação.

Considerando as respostas obtidas, foi proposta a utilização de jogos virtuais nas aulas de Geografia como meio motivador e facilitador do processo ensino-aprendizagem, além de contribuir com mais dinamicidade e acessibilidade os assuntos trabalhados em sala de aula pela professora e alunos.

Como sugestão de atividade, primeiramente aplicou-se o jogo de memória “Fauna em Extinção”, ver Figura 1 e Figura 2, com assunto referente às questões ambientais brasileiras, anteriormente trabalhados em sala de aula. Constatou-se que os alunos concentravam-se muito mais nessa atividade do que naquela realizada em sala de aula, em que eram feitas apenas leituras e resoluções de questões relacionadas ao assunto. Pois além da leitura, os alunos tiveram a oportunidade de visualizar imagens dos animais em perigo de extinção, associando-as aos seus respectivos nomes, facilitando a compreensão.



Figura 1- Jogo da Memória Fauna em Extinção
Fonte: http://www.ibge.gov.br/7a12/brincadeiras/jogo_da_memoria/default.htm



Figura 2 - Jogo da Memória Fauna em Extinção
Fonte: http://www.ibge.gov.br/7a12/brincadeiras/jogo_da_memoria/default.htm

Numa segunda etapa, foi solicitado que os alunos realizassem uma pesquisa na Internet onde deveriam verificar em quais estados brasileiros os animais em extinção mostrados no jogo se encontram, como é seu habitat e os motivos pelos quais correm perigo e risco de extinção, com a finalidade de ampliar seus conhecimentos e também pensar em ações possíveis de evitar que a extinção se torne algo incontrolável não só na nossa região, mas como nas demais regiões brasileiras. Para essa atividade foi necessário a utilização de um período de aula com 50 minutos, no laboratório de informática, com a mesma distribuição de alunos por computador, ou seja, uma dupla para cada máquina, como no caso do jogo da memória.

Após a pesquisa concluída, solicitou-se que as duplas utilizassem um editor de texto para registrar os conhecimentos adquiridos durante a pesquisa.

Realizada esta etapa, partiu-se para a utilização de um segundo jogo, sendo sugerido o jogo de “Quebra-Cabeça Mapas”, Figura 3 e Figura 4, clicando no link Brasil, no qual as mesmas duplas localizaram os Estados referentes ao habitat dos respectivos animais conhecidos no jogo da memória primeiramente trabalhado. Para que fosse possível desenvolver o jogo era necessário conhecer a localização de todos os estados brasileiros, cujo conteúdo já havia sido trabalhado em sala de aula em outro momento, durante o ano letivo.

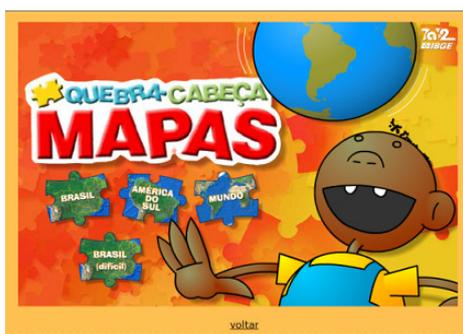


Figura 3 – Quebra-Cabeça Mapas
http://www.ibge.gov.br/7a12/brincadeiras/quebra_cabeça_mapas/default.php

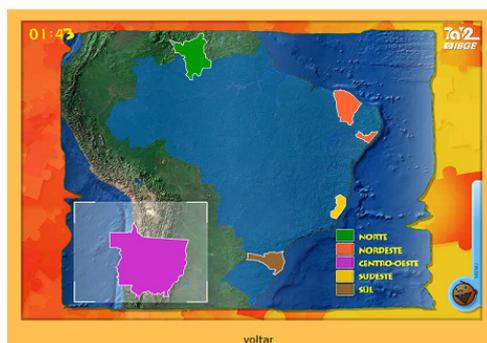


Figura 4 - Quebra-Cabeça Mapas.

Fonte: http://www.ibge.gov.br/7a12/brincadeiras/quebra_cabeça_mapas/default.php

Durante o transcorrer do jogo, pode-se observar que um pequeno número de alunos não dominou a localização espacial de alguns estados brasileiros. Mas a maioria demonstrou habilidade em localizar e direcionar as peças do quebra-cabeça para o lugar correto.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após analisar as respostas dos alunos e da professora, aos questionamentos propostos, foi possível perceber o quanto a utilização dos meios de multimídia está distante do cotidiano da sala de aula, onde se constatou apenas a utilização do livro didático, trabalhos em grupos e aula expositiva. Esporadicamente são desenvolvidos assuntos com auxílio de material impresso como revistas, jornais e mapas, sendo que raramente são utilizados filmes relacionados aos assuntos trabalhados. Quanto à utilização de jogos ou softwares, os 26 alunos responderam que apenas costumam trabalhar com algum editor de texto, quando solicitado algum trabalho. Esse trabalho geralmente não acontece na sala digital, mas sim, nos computadores individuais dos alunos, na maioria das vezes nas suas próprias residências de acordo com a resposta de 23 alunos, ou em *lan house*, segundo a resposta de 3 alunos.

Alguns alunos citaram o jogo “Batalha Naval” como sugestão a ser trabalhada em sala de aula para facilitar a aprendizagem dos assuntos relacionados a localização espacial, mais especificamente em atividades de coordenadas geográficas.

Quanto ao treinamento ou capacitação para trabalhar com mídias na educação, a professora já teve a oportunidade quando a 13ª CRE proporcionou um curso através do Núcleo Tecnológico Educacional, mas foi bastante rápido sem a possibilidade de aprofundamento.

Pode-se perceber que a professora sente muita insegurança quando o assunto é tecnologia digital, pois não adquiriu o hábito de se entrosar nesse assunto, já que é considerado difícil. Considerando ainda que a professora não domina as ferramentas tecnológicas sente-se despreparada pela falta de conhecimento evitando, desta forma, qualquer planejamento com a utilização de alguma tecnologia mais sofisticada, segundo argumento da mesma. Além dessas questões, outro impasse é a falta de monitores capacitados nas escolas, dificultando ainda mais o acesso às salas digitais.

Se os jogos forem aplicados com eficácia, ou seja, cuidadosamente escolhidos para a aplicabilidade dos assuntos trabalhados previamente, passam a funcionar como aliados na educação, pois além de divertir, são motivadores e facilitadores da aprendizagem.

Constatando a importância que atividades dinâmicas e diferenciadas têm no processo ensino-aprendizagem, utilizou-se o jogo virtual como meio de aprendizagem, para posterior cobrança em avaliação relacionada ao assunto “Questões Ambientais Brasileiras” e percebeu-se a facilidade com que os alunos desenvolveram as questões referentes ao assunto, uma vez que dominavam o conhecimento dos animais em extinção e suas respectivas localizações, ou seja, seu habitat. Observando os resultados da avaliação elaborada pela professora titular, pode perceber-se que apenas um pequeno número de alunos não atingiram plenamente os objetivos propostos, inclusive esses alunos foram os mesmos que apresentaram dificuldades no jogo de quebra-cabeças do Mapa Brasileiro.

Os alunos e a professora consideraram de relevância a forma como a aprendizagem foi conduzida, já que não se concentraram apenas na teoria, mas tiveram a oportunidade de se apropriar do conhecimento utilizando uma metodologia diferente daquela que estavam acostumados. Inclusive, passando a sugerir este tipo de metodologia de trabalho aos professores de outros componentes curriculares,

Percebe-se que, a incorporação da tecnologia na metodologia de trabalho é o caminho para a descoberta e o enriquecimento da aprendizagem e, os jogos com finalidade

educativa, proporcionam situações que favorecem o processo ensino-aprendizagem, contribuindo com a construção do conhecimento, capacitando e motivando o aluno ao acesso a vários conhecimentos e habilidades, como observação, localização, curiosidade, iniciativa, cooperação, concentração e pensamento lógico.

Comparando-se estas atividades com as correlatas, conclui-se que o uso de recursos lúdicos pode ser sugerido para todas as áreas do conhecimento de forma a auxiliar no processo ensino-aprendizagem de maneira positiva, uma vez que proporciona um aprendizado dinâmico e motivador, levando o aluno inclusive, a buscar e investigar assuntos ainda não estudados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após realizar o trabalho foi possível concluir que, o aluno evolui com a prática de atividades diferenciadas e que os jogos virtuais podem fazer parte do seu cotidiano em sala de aula, facilitando a compreensão e assimilação dos assuntos desenvolvidos.

Entretanto, sempre que o professor introduzir o jogo virtual em suas atividades deve ficar atento às relações que o mesmo estabelece com o tema em questão, para que não se distancie do foco, ou seja, para que não passe apenas a ser um recurso sem importância para o aluno. É importante que o aluno tenha consciência do objetivo da atividade, que ele seja capaz de construir noções básicas de tempo e espaço, comprovando que tais noções proporcionam aprendizagens processuais.

Enquanto o professor não assumir sua responsabilidade como agente e mediador do processo ensino-aprendizagem, participando de cursos de atualização e capacitação, da reformulação do Projeto Político Pedagógico da escola e aprimorando sua metodologia de trabalho, certamente uma educação de qualidade estará distante dos nossos ideais.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes. 1998.

BANDET, J. e SARAZANAS, R. **A criança e os brinquedos**. Lisboa: Editorial, 1972.

BITTENCOURT, J. R. **Promovendo a Ludicidade Através de Jogos Livres.** In: XV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2005, Juíz de Fora. Mini cursos do XVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2005. p. 43-63.

GRANDO, R.C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula.** São Paulo: Paulus, 2ª Ed. 2008.

GUZMÁN, M. de. **Aventuras Matemáticas.** Barcelona: Labor, 1986.

MALTEMPI, M. V. Et alii. **A Tecnologia Lúdico-Educativa como “Atriz” na Construção do Conhecimento Matemático.** In: BELINI, W; COSTA, N (Orgs). **Educação Matemática, Tecnologia e Formação de Professores: Algumas Reflexões.** Campo Mourão: FECILCAM, 2010.

PCN Disponível em:
<http://www.ebrapem.com.br/meeting4web/congressista/modulos/trabalho/trabalho/52f9ab9e4838766309f656088fface3f.pdf>. Acesso em 28/12/2011.

APÊNDICE A

MODELO DE QUESTIONÁRIO UTILIZADO PARA PESQUISA EXPLORATÓRIA.

Trabalho de Conclusão de Curso

Universidade Federal de Santa Maria
Curso de Pós-Graduação/Especialização em Mídias na Educação
Pólo: Santana do Livramento

Aluna: Zaida Elisa Garske Machado

Orientador: Gédson M. B. Dal Forno

Temática: JOGOS VIRTUAIS: ESTRATÉGIAS DE ENSINO DA GEOGRAFIA

I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1 – NOME:

2 – IDADE: SEXO: F () M ()

II – QUESTIONÁRIO

- 1) Qual a metodologia de ensino utilizada pelo professor de Geografia em suas aulas?

- 2) As aulas costumam ser desenvolvidas com algum material de multimídia? Quais?

- 3) Vocês costumam frequentar a sala digital para realizar atividades de Geografia?

- 4) Conhece algum jogo virtual ou *software* que poderia ser utilizado na aula de Geografia?
Quais?

APÊNDICE B

MODELO DE QUESTIONÁRIO UTILIZADO PARA PESQUISA EXPLORATÓRIA.

Trabalho de Conclusão de Curso

Universidade Federal de Santa Maria
Curso de Pós-Graduação/Especialização em Mídias na Educação
Pólo: Santana do Livramento

Aluna: Zaida Elisa Garske Machado

Orientador: Gédson M. B. Dal Forno

Temática: JOGOS VIRTUAIS: ESTRATÉGIAS DE ENSINO DA GEOGRAFIA

I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1 – NOME:

2 – IDADE: SEXO: F () M ()

II – QUESTIONÁRIO

- 1) Costuma utilizar algum material de multimídia nas aulas de Geografia? Quais?

- 2) Conhece algum jogo virtual ou software que possa ser utilizado como recurso metodológico nas aulas de Geografia? Quais?

- 3) Costuma frequentar a sala digital com frequência nas suas aulas?

- 4) Já recebeu algum tipo de treinamento ou capacitação para trabalhar com mídias na educação?