

OS JOGOS NA APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Amanda Violeta Morato^{*}
Fabrício Dener de Melo^{**}

A população brasileira está cada vez mais inserida no mundo tecnológico que facilita os trabalhos e atividades desenvolvidas. O atual modelo de ensino necessita de mudanças, pois as novas metodologias entram em sala de aula e é preciso saber trazer esses recursos como forma de recursos didáticos pedagógicos, para que o ato de aprender seja prazeroso ao aluno e não somente uma obrigação. Diversos estudos já têm sido feitos com relação ao uso dos jogos no ensino, que vêm como um estímulo ao aluno. Porém, é necessário ressaltar que os mesmos têm de ser utilizados como um meio de ensino aprendizagem e não somente como um recurso de entretenimento.

O que nos levou a pesquisar esse tema é o fato de que durante a realização dos estágios I, II e III, como atividade obrigatória do curso de Geografia na modalidade de Licenciatura, não ter sido utilizado em nenhum momento esse recurso como meio de ensino, tanto em escolas municipais, estaduais e particulares. Nossos questionamento e indagação são a respeito do porque dessa não utilização dos jogos no ensino, visto que seu uso tem sido relatado por muitos como útil e atrativo. O mundo ao longo dos anos se transformou, assim como a sociedade que acompanhou essa evolução.

Os jogos estão presentes na sociedade e, em um mercado crescente como este, mais jovens se despertam para tal atividade recreativa. Utilizar de tal ferramenta pode levar a mais um recurso, mais uma ferramenta que despertará interesse desses alunos amarrando aprendizagem, educação e diversão, a qual Pereira (2012) aponta em seu trabalho que utilizou recursos como jogos eletrônicos (videogames) para trabalhar no ensino de geografia.

^{*} Licenciada em Geografia pela Universidade Federal de Uberlândia, cursando bacharelado pela mesma universidade. E-mail: amandamoratogeo@hotmail.com

^{**} Licenciado em Geografia pela Universidade Federal de Uberlândia. Professor da Educação Básica. E-mail: fabriciodener.ig.ufu@hotmail.com

Os jogos eletrônicos não são os únicos recursos a serem utilizados. Jogos convencionais também podem se tornar grande atrativo como quebra cabeças, jogo do tabuleiro, jogo da memória, como trabalhou em sua pesquisa a autora Breda (2013). Com isso nosso trabalho, como já mencionado, busca entender a visão tanto dos alunos quanto dos professores sobre a utilização desses jogos no ensino/aprendizagem. Com a utilização desses recursos no ensino fundamental incluindo os jogos que ganharam espaço no mercado, poderia ajudar no aprendizado dessa nova sociedade e por isso resolvemos pesquisar mais sobre o que os alunos entendem sobre os jogos, e o que acham sobre sua eficiência, o que os professores pensam a respeito dos jogos entre outros fatores que falaremos aqui.

Visamos então atingir nossos objetivos com a aplicação de questionários em sala de aula. Esses questionários foram aplicados tanto para alunos para obter uma análise de sua visão a respeito do tema jogos e sua relação no ensino, quanto também para professores perfazendo uma análise dos dois pontos de vista.

Nossa atividade, portanto consistiu em três momentos. O primeiro, abordamos alunos e professores com uma série de perguntas realizados em um questionário para ter uma noção de como ambos compreender o fato da presença dos jogos na sociedade o que poderia ter como resultado sua relação com o ensino. Posteriormente analisamos essas respostas e por fim no terceiro momento conversamos com os professores e alunos apontando esses resultados e mostrando que a utilização dos jogos como recurso para o ensino aprendizagem pode ser útil.

Ao todo foram 102 alunos do ensino fundamental de 6º a 8º ano entrevistados com uma faixa etária que varia de 11 a 13 anos e 20 professores de ensino fundamental e médio. Dos alunos entrevistados todos possuíam algum tipo de aparelho eletrônico no qual utilizava para jogar como forma de atividade recreativa. Isso ajudaria no em casos que o professor pedisse alguma atividade de seu conteúdo dado em sala de aula para os alunos realizarem caso houvesse nessa atividade alguma relação com o uso dos jogos.

Aqui expomos alguns resultados do questionário aplicado aos alunos. Perguntado a eles se algum professor já realizou alguma atividade semelhante, seja em sala de aula ou pedido fazer como tarefa de casa, 55,20% responderam que sim, algum professor utilizou de jogos como ferramenta de ensino. Desses que responderam que já havia presenciado tal atividade em sala de aula, 62,50% acharam muito bom e 37,50% mediano porém nenhum dos entrevistados achou tal atividade ruim como mostra o Gráfico 1, abaixo.

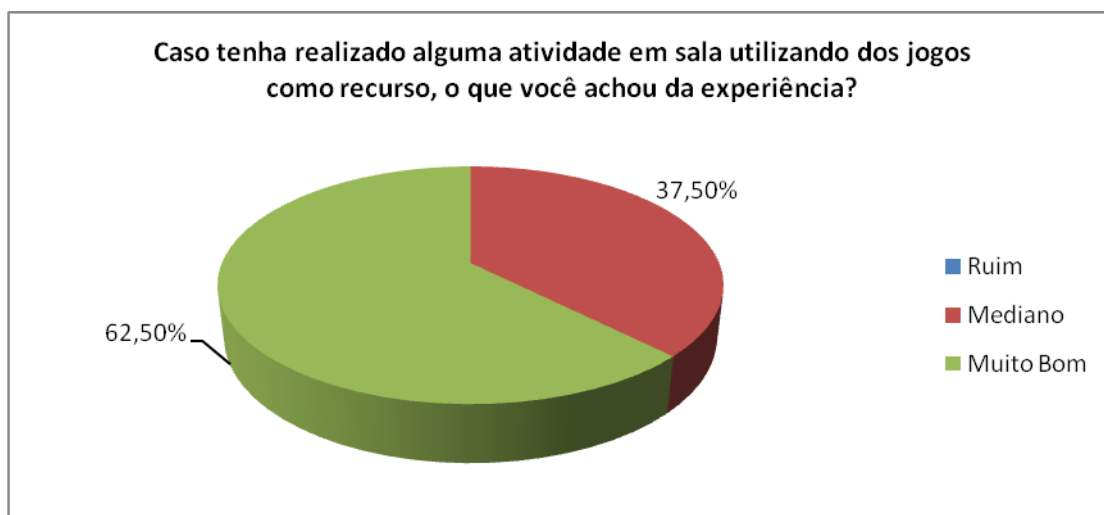


Gráfico 1 - Uberlândia (MG): resultado da experiência com jogos em sala de aula para os alunos. Organização dos autores.

Surpreendentemente, obtivemos uma boa resposta ao perguntarmos se em momentos de lazer, os alunos costumam a jogar algum jogo educativo que tinha alguma relação com conteúdos trabalhados na disciplina de Geografia. É como tais alunos utilizarem de jogos como atividade recreativa, afinal como vimos anteriormente, 100% desses alunos possui algum aparelho em casa para jogar. Mas o que leva a tal resultado surpreende é o fato de que mesmo com pouca utilização em sala de aula, os alunos em seu momento de lazer os jogos acabaram tendo uma relação com o aprendizado e neste ponto relacionado à Geografia onde 34% dos alunos joga algum jogo educativo relacionado a disciplina como vemos no abaixo (Gráfico 2):

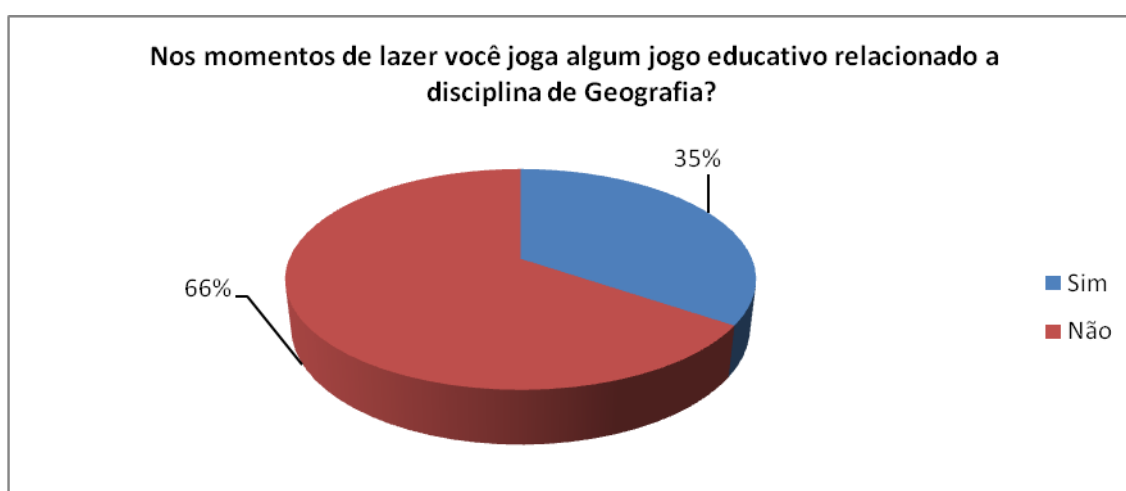


Gráfico 2 - Uberlândia (MG): alunos que em momento de lazer jogam jogos educativos relacionados à disciplina de Geografia. Organização dos autores.

Ao questionarmos “você gostaria de ver os professores fazendo relações de suas matérias com os jogos que costuma jogar ou que estão na mídia como exemplo jogos que utilizam da história, das localizações geográficas e suas dinâmicas, entre outros?” Os resultados mostram mais uma vez algo considerável, pois 69% responderam que sim, 27,50% acham que talvez pudesse ser algo interessante o que leva a pensar que dependeria de como isso iria ser trabalhado e apenas 4% responderam que não gostaria.

Por fim nessa etapa de questionamento aos alunos, perguntamos se eles teriam maior facilidade de compreender determinado conteúdo de Geografia caso algum professor utilizasse jogos eletrônicos para explicar. Quase que unânime 93% dos alunos respondeu que sim seguidos de 7% que responderam que talvez ou não divididos meio a meio dentre tal porcentagem.

Continuamos nossa pesquisa e partimos para a visão e experiências que os professores já haviam realizado. Dos professores entrevistados, 60% lecionavam de 6º a 9º ano, 25% ensino médio e 15% de 1º a 5º ano. Questionados se os professores gostavam de jogos, 100% responderam que gostavam o que poderia facilitar na hora de utilizar jogos como recurso didático caso algum dia despertasse interesse.

Ao perguntarmos se algum professor já tivesse usado em algum momento de jogos como recurso didático no ensino em determinado conteúdo, 60 % responderam que sim e apenas 40% disseram não. Desses professores que responderam que já havia utilizado 100% acha que o uso de jogos no ensino de Geografia proporciona maior aprendizado aos alunos. Porém, dos professores que falaram quem não utilizaram de jogos como recurso didático questionamos qual era o motivo. Meio a meio, as respostas foram por falta de oportunidade ou nunca tinham pensado a respeito.

Tivemos assim uma visão, ainda que em microescala, sobre as diversas opiniões quanto ao uso dos jogos em sala de aula, bem como o porquê de ser um recurso ainda tão pouco utilizado. Ressalta-se ainda com os resultados obtidos a necessidade de se repensar as práticas de ensino aprendizagem na Geografia, visto que com os avanços tecnológicos os meios aos quais os alunos convivem diariamente sofreram transformações, assim é de extrema necessidade se pensar em transformações no ensino. Outro fator a ser lembrado é que a utilização de jogos no Ensino proporciona maior interação entre aluno e professor, tão necessária nos dias atuais, visto o vago que ainda existe entre ambos.

REFERENCIAS

BREDA, Thiara Vichiato; PICANÇO, Jefferson de Lima. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. In: Encontro de Geógrafos da América Latina-EGAL, 14., 2013, Lima-Perú. **Anais...** Disponível em: <http://www.egal2013.pe/wp-content/uploads/2013/07/Tra_Thiara-Vichiato-Breda-Jefferson-de-Lima-Picanço.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2013.

ENSINO DE GEOGRAFIA: reflexão teórica e didática. **Os jogos no ensino da geografia.** Blog. Disponível em: <<http://ensinodegeografiapuenp.blogspot.com.br/p/jogos.html>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. In: Não á docência sem discência. São Paulo: EGA, 1996, p.11-26.

PEREIRA, Francisco Lelos Faustino. **O ensino de geografia e as novas tecnologias:** as perspectivas dos jogos eletrônicos como recurso metodológico. Revista Brasileira de Educação em Geografia, Campinas, v. 2, n. 4, p. 173-191, jul./dez. 2012. Semestral. Disponível em: <<http://www.revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/88/84>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

Relato recebido em 28/02/2014 para avaliação e aceito em 06/06/14 para publicação.