

ELABORAÇÃO DE JOGO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: CONHECENDO A EUROPA EM UM CLICK

Aryel Borges Silva- Universidade Luterana do Brasil
(aryel_borges@hotmail.com)

Eliberto Trierweiler - Universidade Luterana do Brasil
(elitrier@yahoo.com.br)

Jussara Alves Pinheiro Sommer- Universidade Luterana do Brasil
(jussara.sommer@sinos.net)

RESUMO

O presente trabalho apresenta aplicação na metodologia para o ensino de Geografia por meio de oficinas, tais como na criação do jogo "conhecendo a Europa em um click", realizada pelos bolsistas do PIBID- Geografia da ULBRA. Busca-se com essa metodologia que os alunos desenvolvam competências e habilidades para aplicar os conceitos geográficos no processo de ensino para que haja um aprendizado significativo. Para isso foi definido um jogo em que os alunos compreenderam a Europa em aspectos gerais de forma informatizada.

Palavras chaves: Europa; diferentes formas de ensino; informática.

INTRODUÇÃO

O projeto do PIBID-Geografia da ULBRA atua na escola de Ensino Fundamental Guajuviras, Canoas. As atividades do programa são realizadas em duas turmas, uma de 7º ano e outra de 9º ano, envolvendo aproximadamente cinquenta alunos. O tema definido para a realização das aulas de Geografia da turma de 9º ano foi Europa.

A partir da definição do tema surgiram vários questionamentos de qual metodologia e quais procedimentos didáticos a serem desenvolvidos. O desafio lançado aos alunos bolsistas foi de trabalhar com a metodologia de oficinas utilizando como instrumentos didáticos jogos e atividades lúdicas. Para tornar as aulas mais "atrativas" aos alunos busca-se utilizar recursos tecnológicos como computadores, e jogos em formato digital Estes recursos, tão ricos e diversificados, não podem ser considerados apenas ferramentas para brincar ou se comunicar devem ser compreendidos também como ferramentas para aprender.

Para Vygotsky (1989, p.84), "As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. Neste sentido jogos e brincadeiras são situações em o aluno tem que tomar decisões e cooperar com outros jogadores, esse é momento em que se pode desenvolver situações de aprendizagens voltadas as atitudes e de respeito mútuo.

A postura, da escola, distanciada da realidade cotidiana dos alunos, em relação ao uso de instrumentos da tecnologia da informação, torna-se um obstáculo para a aprendizagem. Pois é fato que cada vez mais o uso do computador faz parte do cotidiano dos alunos e suas ferramentas, não somente na escola, mas em casa, na rua em todos os momentos de seu

cotidiano. A partir deste contexto é que concordamos com ASARI e MOURA (2004: 166), ao mencionarem que:

“Embora a tecnologia desempenhe um papel essencial na estrutura escolar, o foco central não é a máquina em si, mas a mente do educando, as condições que ele terá para raciocinar, utilizando-se da máquina. O seu uso na escola poderá proporcionar o desenvolvimento do potencial intelectual, estimulando a criatividade, aquisição de habilidades e novos conhecimentos de forma integrada e prática.”

Segundo PRENSKY (2001), estamos num momento em que duas gerações os “nativos digitais” e os “imigrantes digitais” se encontram com posturas diferentes frente a esta nova sociedade ou Cibersociedade que se impõe. Os primeiros vivenciam a tecnologia de maneira natural como parte de seu universo cotidiano, já os segundos, apesar de incorporar em seus vocabulários a linguagem digital relacionada a esta vivência, apresentam dificuldade e receio em lidar com esta realidade, precisam de manuais, tutoriais e sentem-se inseguros em ter iniciativa frente ao uso de novos recursos ou ferramentas ligadas ao mundo digital.

O jogo auxilia na construção cognitiva do aluno, pois estimula habilidades que são importantes para a construção do conhecimento e para a vida como: observar, analisar, conjecturar e verificar, compondo o que se entende por raciocínio lógico. MORAES e SACRAMENTO (2007:4) argumentam que o uso de jogos no ensino da Geografia possibilita a construção de habilidades que possam auxiliar na produção lógica do conhecimento, permitindo a associação com outros conteúdos e dinamizando a aula, já que os alunos gostam de jogar, de realizar uma atividade diferenciada. A mudança da cultura e postura na organização da aula, passa também pela concepção de Geografia e o que ensinar de Geografia, que não deveria mais ser considerada como uma disciplina decorativa de caráter enciclopédico. Essa concepção irá reforçar uma prática que utiliza, por exemplo, o computador apenas como um balcão de informações, de onde se extrai ou copia dados, não indo além do uso óbvio dos recursos tecnológicos, como uma enciclopédia eletrônica.

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo em formato digital, denominado "Conhecendo a Europa em um click". O jogo pode ser entendido como a forma que nós “imigrantes digitais” passamos um conteúdo Geografia para os ditos “nativos digitais” de forma simples e instigante.

METODOLOGIA

A atividade está organizada em dois momentos. O primeiro se constituiu na confecção do jogo e, um segundo momento a elaboração da atividade lúdica com o jogo construído. A construção do jogo iniciou com uma pesquisa bibliográfica para seleção dos conceitos a serem utilizados nas questões. A busca por figuras ilustrativas, na web, para exemplificar as questões e suas respostas. Pesquisa de uma ferramenta computacional que servisse de plataforma para um jogo tradicional como o verdadeiro ou falso.

A plataforma escolhida para inovar no verdadeiro ou falso foi o Power Point do pacote office, pensamos no jogo da seguinte forma constituído de 1 slide para capa, 33 slides para as perguntas e 33 para as respostas. Para poder ser jogado precisaremos de um projetor e fichas com as perguntas.

O jogo tem como objetivo avaliar os conhecimentos dos alunos sobre o continente europeu então criamos 33 perguntas de verdadeiro ou falso com questões gerais, como relevo, clima, política e outros assuntos gerais. As questões foram impressas em fichas numeradas para sortear. Uma apresentação em Power point foi criada usando a função de criar botões, cada botão podemos escolher para qual slide seremos direcionados no jogo cada botão direciona para uma pergunta e no mesmo o botão direcionando para a resposta

Com o jogo “Conhecendo a Europa em um click” estruturado no formato digital, o segundo momento foi a elaboração da atividade lúdica, com a construção das regras, a organização dos alunos e a maneira de jogar. As regras do jogo são bem simples, cada aluno sorteia uma ficha, nela tem o número da questão e sua pergunta, projetado no quadro estará o jogo, sorteado o número o professor clicará no botão do número correspondente, o aluno responderá se é verdadeira ou falsa, o professor clicando na resposta dirá se está correta a questão.

Na elaboração desta oficina, buscou-se desenvolver habilidades de observação, estabelecer relações e auxiliar na desinibição dos alunos. Para isso, ler as questões e responder em voz alta foi essencial, pois os alunos podem perceber seus erros e acertos de forma conjunta. Ao propiciar ao aluno o exercício de se expor, queremos incentivá-lo a participar das atividades de maneira positiva, sem medo dos erros e acertos.

Para PIAGET (1967):

"O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral."

RESULTADOS

A elaboração de um jogo didático, em formato digital, permitiu aos bolsistas do PIBID-Geografia buscar instrumentos pedagógicos diferenciados para o ensino. O diferencial do jogo está no uso de instrumentos e softwares computacionais, disponíveis no pacote Office do programa WINDOWS inovando o antigo e muito usado “verdadeiro ou falso”.

O jogo "Conhecendo a Europa em um click" pronto possui 67 slides, o primeiro tem o nome do jogo e os botões que levam as perguntas (Figura 1). Clicando em um dos botões numerados levam ao slide com uma pergunta imagem ilustrativa ou não, no lado direito está o botão resposta e no esquerdo o voltar (Figura 2). O botão “resposta” leva a resposta da pergunta (Figura 3), neste slide contém a resposta com uma imagem ilustrativa e o botão voltar. O botão voltar dos slides leva ao primeiro slide com os botões das perguntas.

Figura 1: página principal do jogo

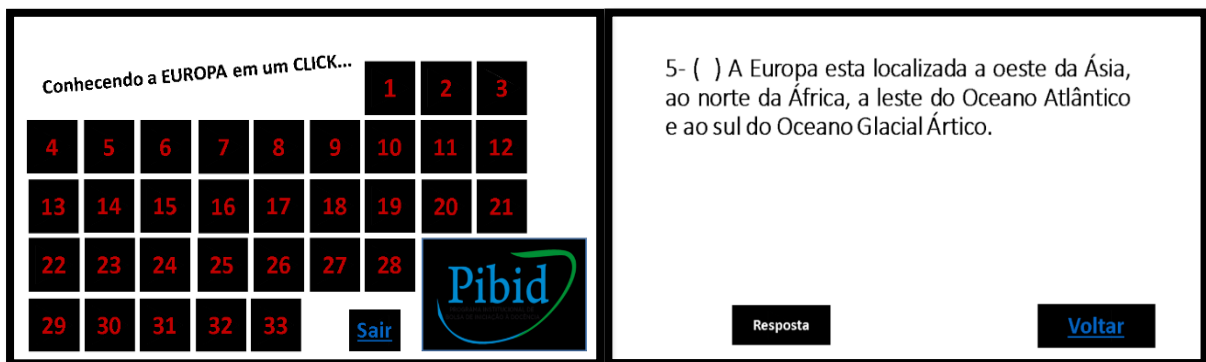
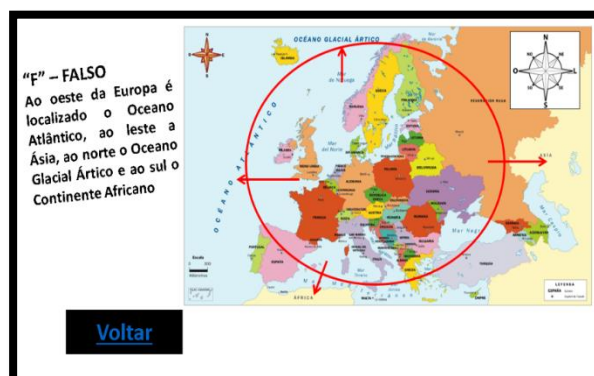


Figura 2: Pergunta número 5 do jogo.

Figura 3: uma das respostas do jogo.



Observamos com o jogo “conhecendo a Europa em um click” que os alunos foram se tornando curiosos e a cada pergunta mais desinibidos a responder, nas suas resposta percebemos suas dificuldades em questões como localização, pouca leitura sobre a atualidade e outros aspectos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação ao processo de aprendizagem na Educação Geográfica o uso de recursos digitais na forma de objetos de Aprendizagem podem contribuir para uma aprendizagem significativa na medida em que estimulam o raciocínio e a construção de conceitos de forma lúdica ao trazer por meio de simulações como a atividade "conhecendo a Europa e um click" Trata-se, de aproximar ensino de Geografia às demandas presentes na sociedade atual, cada vez mais desenvolvida científica e tecnologicamente e, por este motivo, cada vez mais mediada a todo tempo por recursos tecnológicos digitais ou não.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MUNHOZ, Gislaine Batista. A aprendizagem da Geografia por meio da Informática Educativa. Dissertação defendida na Faculdade de Educação da USP. São Paulo: FEUSP, 2006.
- MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica, Campinas: Editora Papirus, 2000.
- PIAGET, Jean. "A formação do símbolo na criança - imitação, jogo e sonho, imagem e representação". Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- ASARI, Alice Yatiyo; MOURA, Jeani, Delgado Paschoal. Uso de computadores no Ensino de Geografia. IN: ASARI, A, Y; ANTONELLO, I, T & TSUKAMOTO, R. Y. Múltiplas Geografias: Ensino-Pesquisa Reflexão, Londrina: Edições Humanidades, 2004. p. 161-173.