

Adaptação do Jogo War[®] Como Ferramenta Didática Aplicada ao Ensino de Geografia – WARGEO

Adaptation of War[®] Game as Teaching Tool Applied to Teaching of Geography – WARGEO

Rafael Roehrs *

Resumo:

Atualmente, os professores da educação básica encontram cada vez mais dificuldades de relacionar os conhecimentos curriculares ao cotidiano do estudante, principalmente devido ao perfil das novas gerações. O processo acelerado de conhecimento, produzido pelas novas tecnologias entra muitas vezes em conflito com a estrutura curricular das escolas. Assim, para acompanhar o desenvolvimento educacional, o professor necessita ser criativo e utilizar novas metodologias de ensino. Entre as diferentes técnicas de ensino-aprendizagem está o desenvolvimento de jogos didáticos. Neste estudo, foi feita a adaptação de um jogo aplicado ao ensino da Geografia do Mundo, a partir das regras e modelo do jogo tradicional “WAR[®]”. Foi construído um tabuleiro com o mapa mundi e demais materiais necessários para a aplicação do jogo, as regras são semelhantes às do jogo “WAR[®]”, mas adaptadas ao novo jogo. Para examinar a aplicabilidade e eficiência deste novo método, o jogo foi aplicado em estudantes de Geografia do ensino fundamental. Foi realizada uma avaliação antes e após o desenvolvimento, a fim de qualificar o aprendizado. O principal resultado consistiu na melhoria do aprendizado pelos estudantes. Confirma-se, portanto, que com este jogo foi desenvolvida uma nova metodologia de ensino de geografia aplicada ao ensino fundamental.

* Docente em Ciências da Natureza, Especialização em Educação em Ciências, Especialização em Neurociências aplicada a educação e no Programa de Pós-graduação em Bioquímica da UNIPAMPA.

Abstract:

Nowadays, the school teachers have found it increasingly difficult to relate the curriculum to the everyday student, mainly due to the listing of new knowledge generation. The accelerated processes of knowledge produced by new technologies often come into conflict with the curriculum of schools. Thus, to follow the educational development, teachers need to be creative and use new teaching methodologies. Among the different techniques of teaching-learning is the development of educational games. In this study, it was made an adaptation of a game applied to teaching World Geography, from the rules and style of the traditional game “WAR[®]”. A board with world map and other materials necessary for the implementation of the game was built, the rules are similar to the game “WAR[®]”, but adapted to the new game. To evaluate the applicability and efficiency of this new method, the game was applied to students of primary school Geography. An assessment was performed before and after the development in order to evaluate learning. The main result was the learning improvement of the students. It is confirmed, therefore, that with this game it was developed a new methodology of geography teaching applied to primary education.

Palavras-chave:

Jogos Educativos,
Geografia,
Ensino,

Key-Words:

Educational Games,
Geography,
Teaching.

INTRODUÇÃO

A geografia é uma ciência que trabalha com diferentes recortes de espaço e tempo e uma das suas aliadas é a cartografia. Ela possibilita ter em mãos representações dos diferentes recortes desse espaço e na escala que interessa para o ensino e pesquisa.

Uma das maiores preocupações está na contribuição da cartografia, ou seja, na leitura e interpretação de mapas. Para Castrogiovanni (1999, p. 34), ler mapas significa dominar o sistema semiótico da linguagem cartográfica. Não é apenas localizar um elemento cartográfico ou qualquer fenômeno. Ler mapas significa decodificar e, portanto, representar mentalmente sua mensagem.

Silva (2013, p. 64) elucida que com o decorrer das décadas os educadores têm sido desafiados a buscar novas alternativas de desenvolver o interesse dos seus alunos, sobre tudo no ensino de cartografia, que contribui também para a formação social do estudante. Neste sentido, Verri (2010, p. 2) diz que o jogo no ensino de geografia vem como um estímulo tanto para melhorar a compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno e também, para atingir a responsabilidade e a maturidade.

Dentre as grandes funções da estrutura psicológica que embasa o uso de instrumentos, o primeiro lugar deve ser dado à atenção. Vários estudiosos, a começar por Kohler, notaram que a capacidade ou incapacidade de focalizar a própria atenção é um determinante essencial do sucesso ou não de qualquer operação prática. (Vigotsky, 2007, p. 27)

Callai (2005, p. 228) aborda a importância de inserção da leitura espacial no Ensino Fundamental. Defende a ideia de que sua leitura permite desenvolver a percepção do aluno para conseguir sentir e reconhecer, no cotidiano, os elementos sociais, culturais e naturais que o configuram. A percepção acontece de forma subjetiva, a partir do seu espaço vivido. Uma forma de fazer a leitura do mundo é por meio da leitura do espaço, o qual traz em si todas as marcas da vida dos homens. Desse modo, ler o mundo vai muito além da leitura cartográfica, cujas representações refletem as realidades territoriais, por vezes distorcidas por conta das projeções cartográficas adotadas. Fazer a leitura do mundo não é fazer uma leitura apenas do mapa, ou pelo mapa, embora ele seja muito importante. É fazer a leitura do mundo da vida, construído cotidianamente e que expressa tanto as nossas utopias, como os limites que nos são

postos, sejam eles do âmbito da natureza, sejam do âmbito da sociedade (culturais, políticos, econômicos).

Em geografia, especialmente, é bom o mestre lembrar o que interessa, sobretudo aos alunos, que são as ações do homem, seus modos de vida e de trabalho. A geografia mostrará, pois, como, em diversos países, os homens transformaram seu habitat e a que dados geofísicos precisaram adaptar-se em troca. Mesmo o estudo dos objetos geográficos inanimados colocará em primeiro plano seu aspecto dinâmico, as ações que exercem e as transformações que geram (AEBLI, 1978, p. 105-106).

A escolha do trabalho utilizando mapas vai ao encontro com Zacharias (2009, p. 24), dentre os múltiplos meios de representação do espaço terrestre, tais como – o globo terrestre, o planisfério, as imagens de satélite, as imagens de radar, as fotografias aéreas, os croquis e as maquetes - o uso dos mapas é o mais convencional na produção do conhecimento escolar. Talvez por possibilitarem, numa perspectiva plana, tanto a representação espacial dos elementos que compõem a paisagem natural (relevo, hidrografia, vegetação, clima, solo), quanto a representação das paisagens criadas pelo homem (as cidades e suas características, atividades extrativistas e agropecuárias, agroindústrias, entre outros). O uso de mapas é mais utilizado pelos professores no que tange o desenvolvimento da habilidade espacial. Atualmente, o professor das escolas de ensino fundamental e médio tem encontrado cada vez mais dificuldades de relacionar os conhecimentos curriculares ao dia a dia do educando, principalmente devido ao perfil das novas gerações.

De forma quase unânime, as propostas didáticas acreditam que a renovação metodológica atua por si mesma na melhoria da aprendizagem (CASTROGIOVANNI, p.36, 1999).

O desenvolvimento é entendido por Vigotsky, como um processo de internalização de modos culturais de pensar e agir. Esse processo de internalização inicia-se nas relações sociais, nas quais os adultos ou as crianças mais velhas, por meio da linguagem, do jogo, do “fazer junto” ou do “fazer para”, compartilham com a criança seus sistemas de pensamento e ação.

Embora aponte diferenças entre aprendizado e desenvolvimento, Vigotsky considera que esses dois processos caminham juntos desde o primeiro dia da vida da criança e que o primeiro o aprendizado suscita e impulsiona o segundo desenvolvimento. (FONTANA, p. 18, 1997).

O processo acelerado de conhecimento, produzido pelas novas tecnologias, entra muitas vezes em conflito com o ensino e a estrutura das escolas. Desta forma, para acompanhar o desenvolvimento educacional, o professor necessita ser criativo e desenvolver novas metodologias de ensino, ou novas técnicas de ensino-aprendizagem.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais de Geografia das séries finais do Ensino Fundamental, o professor enfrenta muitos desafios quando entra em uma sala de aula e se faz necessário a reconstrução de metodologias nessa dinâmica cotidiana, implementando às aulas tradicionais novas metodologias que auxiliem na construção teórico-referencial.

Para Vigotsky, o desenvolvimento da criança é um processo dialético complexo caracterizado pela periodicidade, desigualdade no desenvolvimento de diferentes funções, metamorfose ou transformação qualitativa de uma forma em outra, embricamento de fatores internos e externos e processos adaptativos que superam os impedimentos que a criança encontra. (VIGOTSKY, 2007, pg 51 e 52).

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) trazem contribuições à produção escrita e à leitura prazerosa apontando novos horizontes para a formação de uma sociedade de leitores e escritores. Por tratar-se de uma nova forma de expressão do pensamento e de interação, a incorporação desses recursos à educação é objeto de investigação não apenas como um meio para ensinar conteúdos específicos de disciplinas, mas principalmente pelos processos cognitivos, sociais e afetivos que os suscitam. (ALMEIDA, 2004, p. 771)

O uso das TIC visa sua incorporação à prática pedagógica de diferentes áreas de conhecimento, favorecendo a aprendizagem do aluno, como no caso do WARGEO.

As TIC trazem contribuições à produção escrita e à leitura prazerosa apontando novos horizontes para a formação de uma sociedade de leitores e escritores. Tecnologias estão presentes em todos os momentos do nosso dia a dia, variando de equipamentos a ambientes de estudo e trabalho; mas elas devem entrar nas salas de aula, fazendo com que o estudante seja desafiado.

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um jogo didático aplicado ao ensino da Geografia do Mundo, a partir das regras e modelo do jogo tradicional “WAR®”. A partir do objetivo principal, o próximo objetivo é o de avaliar o desempenho e o aprimoramento dos conteúdos pelos estudantes que fizeram uso do jogo proposto.

Para alunos de 12 anos ou mais, que já conquistaram toda a plenitude da abstração torna-se perfeitamente possível a identificação e os exercícios com os pensamentos destes e ainda dos pensamentos intuitivos, estratégicos, sequenciais, perseverantes, amplos, elaboradores e de produção (ANTUNES, 2002 p. 74).

Entre as diferentes técnicas de ensino-aprendizagem está o desenvolvimento de jogos didáticos aplicados

aos diferentes contextos de ensino. Neste contexto, o ensino de Geografia nas escolas também necessita de desenvolvimento de novas abordagens de ensino, objeto deste estudo.

Desta maneira, o jogo e/ou brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança, ela dá significado das coisas ao substituir um objeto pelo outro,

Se todo brinquedo é, realmente a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então os elementos das situações imaginárias constituirão automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo (VIGOTSKY, 2007, p. 74).

Além do significado, a criança assume um papel na brincadeira, assume situações e controla o próprio comportamento por meio de regras.

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e desenvolvimento intelectual do aluno – fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa (VERRI, 2009, p. 67).

Compreende-se o jogo como um mecanismo essencial dos processos reconstitutivos que ocorre durante o desenvolvimento da criança, é a criação e o uso de vários estímulos artificiais. Esses estímulos desempenham um papel auxiliar que permite aos seres humanos dominar seu próprio comportamento, primeiro através de meios externos e posteriormente através de operações internas mais complexas. Nossa abordagem do estudo das funções cognitivas não requer que o experimentador forneça aos sujeitos os meios já prontos, externos ou artificiais, para que eles possam completar com sucesso uma tarefa dada. O experimento é igualmente válido se, em vez de o experimentador fornecer às crianças meios artificiais, esperar até que elas, espontaneamente, apliquem algum método auxiliar ou símbolo novo que elas passam, então, a incorporar em suas operações. (VIGOTSKY, 2007, p. 52)

Para avaliar a aplicabilidade e eficiência deste novo método, o jogo foi aplicado a estudantes de Geografia da 8ª série do ensino fundamental, sendo que uma turma teve uma breve revisão do assunto e outra não. Também foi aplicado um questionário de preferências e duas avaliações: uma antes da aplicação do jogo, e outra semanas após o segundo contato com o jogo.

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos

objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que, no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isso caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais (VIGOTSKY, 2007, p. 56).

Além da fixação e sistematização de conteúdos, o jogo propicia uma atividade lúdica realizando as conexões neurais da criança. O aprendizado escolar se dimensiona através da zona de desenvolvimento proximal em que a atenção é estimulada por meios externos, no caso, o jogo, que oferece o desenvolvimento da memorização como meio de solucionar a tarefa na solução do problema.

1. DESENVOLVIMENTO DE WARGEO: DINÂMICA DO JOGO

Neste estudo foi desenvolvido um jogo aplicado ao ensino da Geografia do Mundo, a partir da adaptação das regras e modelo do jogo tradicional "WAR®". Foi construído um tabuleiro com o mapa mundi (figura 1), cartas com perguntas sobre os diversos assuntos e todos os continentes e peças (figura 2) para os competidores marcarem seus acertos e suas posições em relação ao jogo. Com relação às regras, o jogo foi reelaborado com a intenção de se privilegiarem os acertos e/ou ganhos dos competidores, portanto, no momento inicial não tivemos perda de territórios.



Figura 1. Modelo de tabuleiro utilizado na aplicação do jogo

Iniciamos a abordagem do objeto de estudo que, para Vigotsky é incorreto conceber o brinquedo como uma atividade sem propósito e que este, decide o jogo e justifica a atividade. Portanto utilizaremos situações imaginárias onde o nosso estudante ficará submetido a um objetivo que deve ser executado. Além da proposta inicial na qual o estudante vai interagir com o jogo, ele também irá descrever a importância

ou não de se estudar através de jogos.

A noção de espaço inicia-se com a medida espacial. O construtivismo explica os processos de desenvolvimento e aprendizagem como resultados da atividade do homem na interação com o ambiente. Piaget, explica essa interação valendo-se dos conceitos de assimilação, acomodação e adaptação. A assimilação é a incorporação de um novo objeto ou ideia ao que já é conhecido, ou seja, ao esquema que a criança já possui. (GOULART, 1993, p. 77)



Figura 2. Modelo de cartas utilizadas na aplicação do jogo.

Um dos propósitos do jogo é observar e verificar o desenvolvimento real; para isso observou-se os indicadores de desenvolvimento proximal que revelariam modos de agir e pensar dos estudantes, inicialmente com o auxílio do professor e posteriormente a capacidade de realizar as tarefas sozinho. (VIGOTSKY, 2007, p 66)

WARGEO é um jogo criado para ser jogado por no mínimo 3 e no máximo 6 jogadores. Dificilmente um jogador conseguirá ganhar o jogo baseado somente na sorte: é necessária uma boa estratégia para sair vencedor. Vence o jogo aquele que atingir o objetivo que lhe couber. Este objetivo só é conhecido pelo próprio jogador, que em princípio deve usar esta vantagem: a clara demonstração do seu objetivo dificultará atingi-lo. Recomenda-se que se tente jogar à medida em que se vai lendo as regras, de modo a facilitar a compreensão dos mecanismos de WAR®.

O jogo compõe-se de: um tabuleiro com um mapa mundi dividido em territórios, 6 conjuntos de peças de cores diferentes, que representam os jogadores, 30 cartas de jogo, um roteiro de regras e uma planilha de acertos.

Cada jogador receberá um objetivo dentre os sete existentes, tomando conhecimento do seu teor e evitando revelá-lo aos seus adversários. É recomendado aos jogadores que estão iniciando no jogo que antes do sorteio, seja feita uma leitura de todos os objetivos possíveis. Devem conquistar na totalidade os seguintes continentes ou parte de outros:

a Europa, África, Ásia, Oceania, América do Norte, América Central ou América do Sul. Devem entender a importância de cada continente conquistado.

O JOGO – regras para 1ª etapa

Cada jogador passa na sua vez, tanto na primeira como em todas as outras rodadas, pelas seguintes etapas, nesta ordem:

- retira uma carta pergunta, se responder corretamente, vai escolher um território dentro do seu objetivo;
- se errar, cede a vez, não perde nem conquista nenhum;
- o jogo termina quando um jogador atinge o seu objetivo, vai conquistar seu objetivo se acertar primeiro cinco perguntas. Neste momento será muito óbvio o objetivo que ele alcançará, mas deve mostrar sua carta objetivo para que todos verifiquem que o território marcado é o seu objetivo, comprovando sua vitória.

O JOGO – regras para 2ª etapa

Nesta etapa do jogo as regras serão realizadas por cada grupo e registradas. Sugere-se que no final do jogo, ocorra a construção de uma síntese pelos grupos.

Para Vigotsky, no final do desenvolvimento surgem as regras, e, quanto mais rígidas elas são, maior a regulação da atividade da criança, mais tenso e agudo torna-se o brinqueado. Pode-se ainda ir além e propor que não existe brinqueado sem regras.

2. DESENVOLVIMENTO DE WARGEO: APLICAÇÃO DOS JOGOS

O jogo WARGEO foi aplicado em duas turmas da 8ª série do ensino fundamental – Séries Finais, sendo que as turmas se compõem de 24 estudantes num colégio da rede particular da cidade de Uruguaiana, fronteira Oeste do Rio Grande do Sul. Para averiguação do acompanhamento do jogo, numa das turmas foi efetuada uma revisão de conteúdos e outra não. Também foi aplicado um questionário de preferências e duas avaliações: uma antes da aplicação do jogo, e outra semanas após o segundo contato com o jogo. No questionário os estudantes deveriam responder algumas perguntas referentes a jogos e ao comprometimento no estudo fora da escola, a intenção do questionário é a sondagem inicial das turmas. Com relação às avaliações, constavam perguntas gerais de geografia, sendo algumas descritivas e outras objetivas. O instrumento avaliativo escrito é mais uma forma

de se comprovar ou não o conhecimento do estudante, não sendo ela o único instrumento de comprovação do conhecimento, mas o entusiasmo, a vontade de jogar ou não, a oralidade durante a atividade proposta são alguns instrumentos que também foram observados na pesquisa sem mensuração. Posteriormente à aplicação dos jogos, os alunos elaboraram pequenos textos sobre o aprendizado de geografia através de jogos.

Através do questionário, conseguimos detectar as características dos participantes da pesquisa. Conforme observado na figura 3, a maioria dos estudantes tem 13 anos e equivale a mesma quantidade de meninos e meninas. Também se constata o gosto pelos jogos de tabuleiro conforme o gráfico da figura 4, na qual fica bem nítido o gosto destes estudantes pelos jogos; mais de 66% dos meninos e 78% das meninas gostam deste tipo de jogo. Os jogos mais utilizados na escola do estudo são o xadrez e a dama (figura 5). Além destes jogos de mesa em forma de tabuleiro, existe um jogo de xadrez gigante estendido no chão do pátio para os alunos jogarem nos intervalos de recreio.

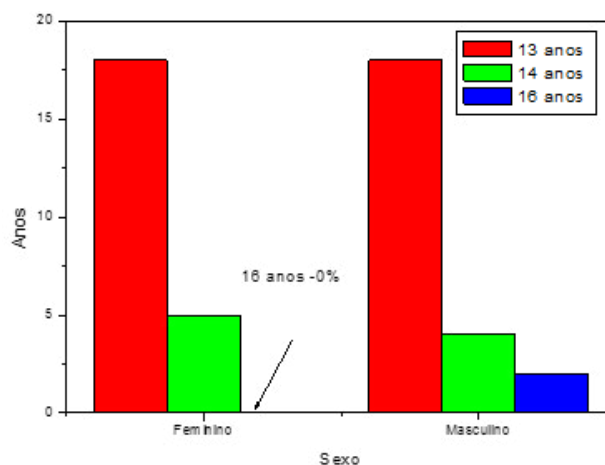


Figura 3: Identificação do público alvo por sexo e idade.

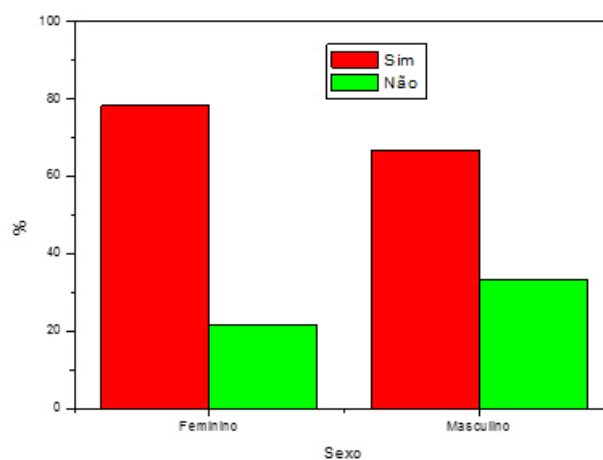


Figura 4: Avaliação do interesse por jogos de tabuleiro.

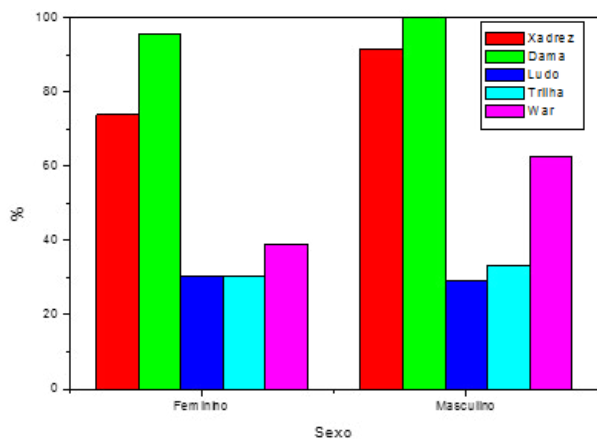


Figura 5: Análise de conhecimento de jogos

Com relação a dificuldade do componente curricular Geografia, 95% das meninas e 75% dos meninos acha mediano ou intermediário, isto é, nem muito difícil e nem muito fácil (figura 6). Também foi questionado o momento de estudo em casa da Geografia, esses estudantes estudam apenas na véspera das avaliações individuais, 30,4% das meninas e 33,4% dos meninos e no mínimo uma semana antes das avaliações 47,8% das meninas e 50% dos meninos (figura 7). Através do questionário, observou-se que os estudantes consideram os jogos de tabuleiro: como passatempo: (56,5% das meninas e 45,8% dos meninos); ainda puderam optar em mais alternativas e destacou-se o jogo como um divertimento: 47,8% das meninas e 58,3% dos meninos (figura 8). Atualmente destes estudantes analisados 69,6% das meninas e 91,7% dos meninos costumam jogar videogame ou jogos eletrônicos (figura 9), isso demonstra que o sexo masculino está mais familiarizado ao uso de jogos.

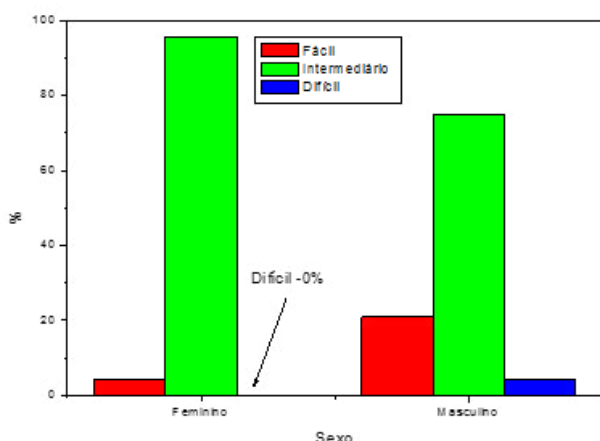


Figura 6: Análise da percepção dos estudantes em relação ao grau de dificuldade de compreensão do ensino de geografia

Após o questionário, os estudantes tiveram o primeiro contato com o jogo WARGEO, os estudantes não esta-

vam muito empenhados, alguns ainda não conheciam o jogo tradicional do "WAR®" e outros queriam colocar regras do "WAR®" tradicional. Num período de 50 minutos apenas um grupo havia terminado a 1ª rodada, isto é, apenas um aluno conseguiu 5 acertos. Como recompensa e premiação pela participação, o aluno que ganhasse o jogo, também ganhava um chocolate e os demais participantes ganharam como premiação balas. A premiação foi surpresa, não estavam esperando receber algo em troca do jogo.

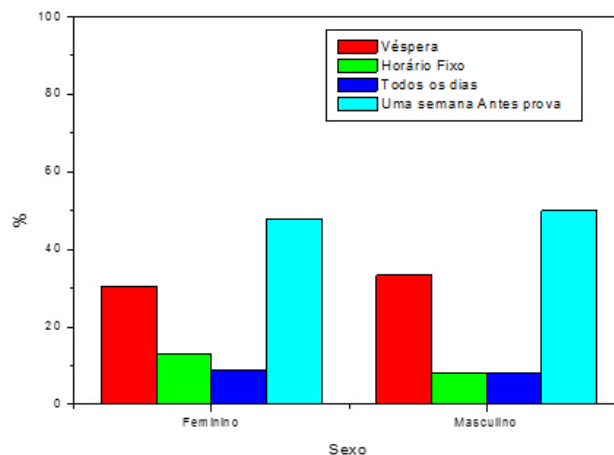


Figura 7: Análise da periodicidade do estudo de geografia pelos estudantes participantes do estudo

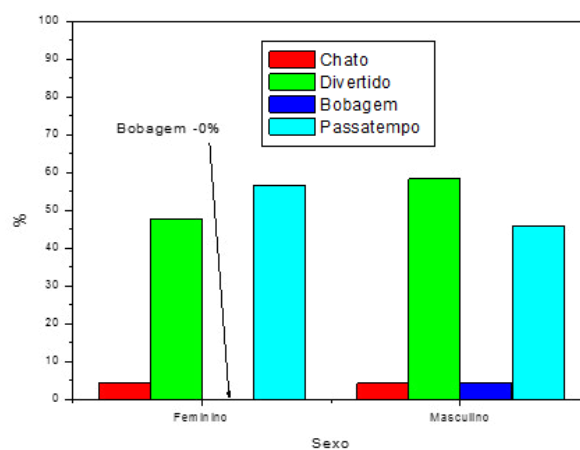


Figura 8: Avaliação do grau de interesse dos estudantes por jogos

Houve um intervalo de aproximadamente duas semanas para nova aplicação, nesse tempo os alunos perguntavam durante as aulas quando seria o novo dia do jogo. Observou-se que os estudantes estavam bem ansiosos por jogar e novamente frisou-se o estudo.

Á exemplo do exposto, Silva (2013, p. 34) discute que jogos eletrônicos, como jogos de RPG, e não eletrônicos, como a batalha naval, estimulam os estudantes desde os pri-

meiros contatos e estimula o interesse.

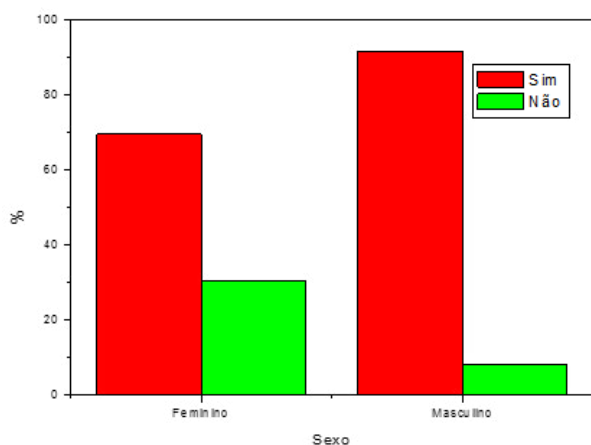


Figura 9: Interesse por videogame ou jogos eletrônicos

No segundo contato com o jogo WARGEO, diferentemente do primeiro dia, estavam reunidos rapidamente nos grupos de jogo, houve mais barulho, mais entusiasmo, mais agitação para serem os vencedores, portanto aqueles que sabiam o conteúdo, mais rapidamente se apropriaram dos territórios.

Ainda neste segundo momento, lhes foi pedido várias tarefas. Uma das tarefas era a criação de novas regras do jogo e o registro de um pequeno texto sobre a motivação dos jogos. Neste dia, todos os grupos terminaram diversas vezes as rodadas, com um ganhador diferente entre as rodadas, jogaram com novas regras e todos receberam pirulitos de participação.

3. AVALIAÇÕES APLICADAS

Através da correção das avaliações pelos estudantes, formulou-se um novo gráfico de resultados (figura 10). A turma que teve revisão de conteúdos acertou 43,9% do total das questões antes da aplicação dos jogos e 47% do total das questões formuladas após o jogo. A turma que não teve revisão de conteúdos acertou 34,9% do total das questões antes da aplicação dos jogos e 56,5% do total das questões formuladas após o jogo. Cabe salientar que a turma que recebeu revisão era composta por 47,6% do sexo masculino e 52,4% do sexo feminino, enquanto que para a turma sem revisão era composta por 55% do sexo masculino e 45% do sexo feminino.

As avaliações eram iguais para as duas turmas e iguais também após a aplicação dos jogos, o que nos leva a um excelente resultado pós-jogos, especialmente na turma em que não houve nenhuma tentativa de revisão. Os estudantes bus-

caram as respostas através das cartas de respostas e assimilaram, portanto, a partir do jogo.

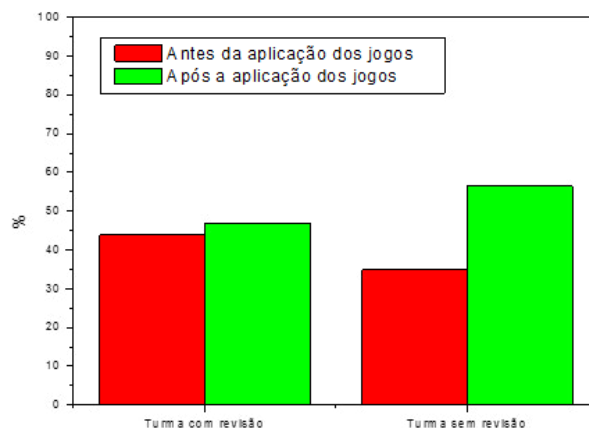


Figura 10: Resultados das avaliações dos alunos com e sem aplicação de revisão antes do jogo

4. FRAGMENTOS DAS REGRAS CRIADAS PELOS ESTUDANTES

Após a aplicação do jogo, foi pedido aos alunos que criassem regras para o jogo. As regras criadas pelos estudantes estão transcritas abaixo, algumas delas mostram que eles prezam pelo conhecimento do conteúdo nas regras. É importante que os estudantes possam criar suas próprias regras para interagir melhor com o jogo e demonstrar raciocínio e criatividade.

“A cada acerto, o jogador poderá tomar um território do seu adversário.”

“Cada jogador terá um minuto para responder a pergunta.”

“Quando o jogador não souber a resposta, o jogador que bater primeiro na mesa passará a responder.”

“Quando houver o vencedor, os outros jogadores disputarão o segundo lugar de maneira diferente, o leitor lerá a pergunta e contará até três quem bater primeiro na mesa responderá.”

“Dica: primeira letra da resposta.”

“Sempre que um jogador errar a resposta, passa a chance de resposta para os outros.”

5. FRAGMENTOS DOS TEXTOS CRIADOS PELOS ESTUDANTES SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA GEOGRAFIA

A utilização do jogo teve uma boa aceitação por parte dos alunos, como pode ser visto nos depoimentos abaixo. Isso mostra que a atividade lúdica pode ser implantada, obtendo-se bons resultados no aprendizado.

“A geografia é uma matéria que explica a questão de países e

do mundo dentro da questão geográfica, os jogos são métodos de reforço, a pessoa vai aprendendo por meio de diversão com várias informações específicas. Com perguntas e respostas sobre o mundo, o meio de vida das pessoas em cada região do mundo, lugares importantes e os alimentos no comércio. É através desse modo que as pessoas aprendem melhor.”

“Os jogos na geografia são muito importantes, as crianças e adolescentes não são de prestar muito a atenção na geografia porque tem muito texto e mapas, mas com jogos de tabuleiros com mapas ou até jogos de computador as crianças prestam bastante atenção nos mapas e perguntam sobre eles.”

“Os jogos são um jeito diferente e mais divertido de aprender. Eles mostram coisas que por muitas vezes não mostram em livros e em outras fontes de informação. Muitos professores gostam de plicar jogos, até para o estudo não se tornar tão repetitivo.”

“Os jogos estimulam nosso cérebro e fazem com que nós produzamos mais adrenalina e isso faz bem a saúde, sendo que estamos aprendendo de modo divertido e educativo. Além do mais estamos interagindo e isso torna a aula mais legal”.

“Eles são importantes porque, para fazer a pontuação tem que estudar e pensar, desenvolvendo o raciocínio e a memorização.”

“É uma boa forma de aprendizado e incentiva os alunos a estudar de uma forma diferente. Gostamos muito dessa ideia, pois é uma forma divertida de aprender, debater com os colegas e a professora.”

É perceptível que os estudantes aprovaram o desenvolvimento do WARGEO a partir das suas falas. Neste sentido, iniciativas como esta contribuem significativamente para os processos de ensino e aprendizagem de geografia.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como já foi destacado anteriormente, Vigotsky concebe a todo brinquedo uma intenção, portanto, o desenvolvimento a partir dele ou com a sua interação entre os demais jogadores, tem o reforço de Piaget, através da assimilação e interação que a criança já possui ou que já é conhecido. As regras impostas inicialmente pelo jogo WARGEO, diferentes do jogo tradicional “WAR®”, fizeram com que os estudantes repensassem as regras e posteriormente as reconstruíssem, ampliando as dificuldades para as demais rodadas.

O intervalo proposital de aplicações dos jogos favoreceu ao estudo e a competição entre os estudantes, pois não tinham a certeza de que seriam premiados nesta nova etapa, já que houve mais trabalho por parte deles, em função de desenvolverem novas regras e escreverem alguns depoimentos sobre os jogos na Geografia. Este intervalo entre a aplicação dos jogos pode parecer pouco, mas num período de aula, qualquer parada é significativa.

Ao fazer uso das TICs como jogos, o professor precisa escolher adequadamente os termos que vai usar e os temas que pretende abordar, pois qualquer informação descontextualizada pode prejudicar a exploração das atividades e a imagem do educador.

É preciso destacar a importância de exercitar os alunos na interpretação do significado explícito dos textos, assim como na observação e análise descritiva de mapas, gráficos, imagens, objetos materiais, vestígios arquitetônicos, etc., mas às vezes, a informação implícita que podemos extrair por inferência desses documentos pode ter tanto ou mais interesse que a informação explícita.

De forma geral, a geografia é muito problematizada atualmente através dos meios de comunicação de massa como a televisão e o rádio, noticiando principalmente as tragédias ou eventos catastróficos que ocorrem nas diferentes partes do mundo. Aprender com estes meios também é uma forma atrativa de motivar o estudante a conhecer a geografia fora dos livros didáticos.

Cada vez mais a linguagem cultural inclui o uso de diferentes tecnologias da comunicação e informação para produzir processos comunicativos, por meio de diferentes códigos de significação, permitindo a socialização do conhecimento e novas formas de comunicação.

Comprova-se com este jogo, o desenvolvimento de uma estratégia metodológica de ensino de geografia aplicada ao ensino fundamental. O principal resultado foi a contribuição positiva no aprendizado de geografia pelos estudantes que usam uma atividade lúdica para estudar geografia. Estes resultados positivos, possibilitam a aplicação deste jogo WARGEO em novas turmas, tanto de ensino fundamental, como do Médio. Espera-se proporcionar ao estudante uma nova metodologia ensino-aprendizagem, aprofundando o conhecimento da geografia nas escolas.

REFERÊNCIAS

AEBLI, H. **Didática psicológica: aplicação à didática da psicologia de Jean Piaget**. 3ª. Edição – São Paulo: Ed. Nacional, 1978.

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologia de informação e comunicação na escola: novos horizontes na produção escrita. **Ensaio: aval. pol. públ. educ.**, vol.12, n.43, pp. 711-725, 2004.

ALMEIDA, J. P.; ROCHA, I. S.; PEIXOTO, S. A. Uma Reflexão Acerca Do Ensino De Geografia E Da Inclusão De Alunos Surdos Em Classes Regulares. **Revista Brasileira**

de Educação em Geografia, 3(5): 98-118, 2013.

ANTUNES, C. **Novas maneiras de ensinar – novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais: geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BUTTENBENDER, M. D. Professores ativos e passivos no uso de facebook como ferramenta virtual nos processos pedagógicos. **Anais do II Seminário Internacional de Educação em Ciências**: 15 a 17 de outubro de 2012

CALLAI, H.C. Aprendendo a ler o mundo: A geografia nos anos iniciais de ensino fundamental. Cad. Cedes, Campinas, 2005. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 227-247, maio/ago. 2005 Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>

CASTROGIOVANNI, A.C.; CALLAI, Helena Copetti; SCHÄFFER, N. O.; KAERCHER, N. A. **Geografia em sala de aula: práticas e reflexões**. 2ª. Edição – Porto Alegre: Ed. Universidade/ UFRGS/Associação dos Geógrafos Brasileiros - Seção Porto Alegre: 1999.

DA SILVA, C. N. Ferramentas aplicadas no ensino de cartografia: o atlas geográfico digital, o webgis e os jogos digitais interativos. **Geosaberes-Revista de Estudos Geoeeducacionais**, 4(7): 50-60, 2013.

RODRIGUES, L. F. *et al.* Aprendendo Brincando: O Pibid Ed. Campo Chs No Processo De Construção De Jogos Educativos No Ensino De Geografia E História. In: **Anais do IV Congresso de Iniciação a docência da UFCG**. 2011.

FONTANA, R. **Psicologia e trabalho**. São Paulo: Atual, 1997.

GOULART, I. B. **Piaget: experiências básicas para utilização pelo professor**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

POZO, J. I. **A solução de problemas: aprender a resolver, resolver para aprender**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

MORAES, R. Uma unidade de aprendizagem sobre unidades de aprendizagem. In: GALIAZZI, M.C. *et al.* (Orgs.). **Construção curricular em rede na educação em ciências: um aposta de pesquisa na sala de aula**. Brasil, 2007.

PEREIRA, E.L.F.; ARAUJO S.L.; CAVALCANTE, V.C.C. As Novas Formas De Se Ensinar E Aprender Geografia: Os Jogos Eletrônicos como Ferramenta Metodológica no Ensino de Geografia. **GEOSABERES-Revista de Estudos Geoeeducacionais**, 2(3): 34-47, (2011).

SILVA, V; MUNIZ, A.M.V. A Geografia Escolar e os Recursos Didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da Geografia. **GEOSABERES-Revista de Estudos Geoeeducacionais**, v. 3, n. 5, p. 62-68, jan. / jun. 2012.

VERRI, J. B. A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia. **Revista Percursos – NEMO** Maringá, V.1, n.1, p. 65-83, 2009.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª Edição – São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2007.

ZACHARIAS, A.A. *et al.* O lugar no Mundo, o Mundo no lugar: contribuições das linguagens e representações gráficas para o estudo e compreensão da dinâmica espacial municipal. In: 12º Encontro de Geógrafos de América Latina, 2009, Montevidéu. **Anais**. Montevidéu, 2009. Disponível em http://egal2009.easyplanners.info/area03/3286_ZACHARIAS_Andrea_Aparecida.pdf.

Correspondência do autor:

Rafael Roehrs

e-mail: rafael.roehrs@unipampa.edu.br

Artigo recebido em: 08/06/2016

Revisado pelo autor em: 07/06/2017

Aceito para publicação em: 16/07/2017