

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA - UM ESTUDO DE CASO EM CLASSE DE ACELERAÇÃO NA ESCOLA ESTADUAL PADRE JOÃO TOMES - TRÊS LAGOAS MS

Patrícia Helena Mirandola Garcia¹

Matheus Marques Rosado²

Matheus Henrique de Souza Barros³

Resumo:

Este trabalho teve como objetivo trabalhar os conteúdos de Geografia por meio de uma sequência didática com a utilização de jogos. **Com** esta metodologia visamos instigar o conhecimento e a aprendizagem de um modo mais interativo. O trabalho foi aplicado na sala de aceleração da Escola Estadual Padre João Tomes, em Três Lagoas MS, esta sala é destinada aos alunos que tem dificuldade na aprendizagem e não conseguiram acompanhar os estágios do desenvolvimento e conseqüentemente foram reprovados mais de uma vez. Para o desenvolvimento deste trabalho nos organizamos em etapas, e nelas foi utilizado um jogo de perguntas e respostas, que foi utilizado para o ensino do tema Litosfera, englobando todos seus subtemas apresentados pelo referencial curricular do Mato Grosso Do Sul, este que já havia sido previamente apresentado pelo professor. Foi preciso criar um novo método, pois uma vez que já reprovados esses alunos perdem a motivação e não se interessam mais pela aprendizagem vinda de métodos tradicionais, sendo preciso inovar e criar meios mais lúdicos ou interativos para proporcionar uma nova motivação. Desta forma, com essa Didática Pedagógica, pudemos trazer uma aprendizagem mais eficaz para esses alunos de modo que trabalhem o conteúdo e interajam tornando mais significativo.

Palavras-chave: Geografia; Jogos; Motivação; Desenvolvimento; Aprendizagem.

¹ Coordenadora do PIBID e docente do curso de Geografia UFMS/Campus de Três lagoas patriciaufmsgeografia@gmail.com, coordenadora do Grupo de Pesquisa LEA – Laboratório Multidisciplinar de Ensino Aprendizagem – UFMS/CPTL

² Bolsista do PIBID e discente do curso de Geografia UFMS/Campus de Três Lagoas matheusmrosado@gmail.com.br

³ Bolsista do PIBID e discente do curso de Geografia UFMS/Campus de Três Lagoas matheus.geo2013@gmail.com

INTRODUÇÃO:

O presente trabalho aborda a aplicação de jogos didáticos, para o ensino de Geografia. O conteúdo trabalhado trata do assunto Litosfera. Segundo Referencial Curricular do Mato Grosso do Sul, para este conteúdo, sugere-se quatro habilidades (formação do planeta terra, a estrutura interna e externa da terra, o relevo terrestre e suas formas fundamentais e os agentes formadores e modificadores do relevo. BRASIL, 2012) e competências a serem atingidas (Compreender a evolução da terra a partir das eras geológicas, diferenciar as formas de relevo da superfície da terra, compreender a formação do solo e sua ocupação, observar as formas de relevo a partir de suas diferenças. BRASIL, 2012), porém para o presente trabalho não nos aprofundamos á compreender a formação do solo e sua ocupação.

O trabalho foi desenvolvido em uma classe de aceleração na Escola Estadual Padre João Tomes, cuja lei determina que para essas particularidades um tratamento e uma metodologia diferenciada.

“A promulgação de Lei nº 11.274/2006 define que alunos retidos ou evadidos antes de concluírem os nove anos iniciais, têm a possibilidade de acelerar seus estudos por meio de programas que buscam oferecer condições para que esses alunos possam avançar no processo de escolarização, integrar-se na escola e vir a frequentar os anos compatíveis com sua faixa etária.” (HANUM, 2010, pag.22).

As salas de aceleração tem o objetivo de eliminar a defasagem idade/série entre os alunos. Elas devem oferecer condições para que os alunos avancem no trajeto escolar, buscando, assim, contribuir para a reversão do quadro de repetência e evasão escolar e um bom êxito do trabalho. Sua função social é de atender às necessidades de aprendizagem de todos. Essa defasagem é gerada por alunos que não conseguiram acompanhar sua série ou mesmo saíram da escola antes de encerrar o ensino fundamental e avançaram na idade, muito além da série em que deveriam frequentar.

No Estado do Mato Grosso do Sul, a primeira sala de aceleração, foi desenvolvida no município de Campo Grande – MS, essa proposta visou tratar o aluno como um sujeito ativo que constrói o conhecimento interagindo com outros alunos, e é mediado pelo professor que é fundamental nesse processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto Souza (2000), diz que os professores são fundamentais por que:

“Ao proporcionar reais interações com o conhecimento nas situações de ensino-aprendizagem, o professor possibilita que os alunos vivenciem situações ricas,

com múltiplas oportunidades de diálogo e expressão, interação grupai, experimentação e manipulação de materiais” (Souza, 2000, pag. 140).

Para o desenvolvimento deste programa, seria necessário seguir alguns critérios para a escolha do **professor**, ele que deveria fazer parte do quadro efetivo e ter apenas um turno de trabalho para que pudesse utilizar o outro para estudo, planejamento e programas de capacitação, ele também precisaria ter entusiasmo e comprometimento com a sala e ser aberto a mudanças. Para esses professores e outros membros da escola, foram efetuadas 130 horas de formação continuada.

Para essas classes no **material didático** utilizado, constavam de quatro módulos para o professor (Ensinar para valer!) e quatro módulos para o aluno (Aprender para valer!), que foram elaborados pela Cenpec (Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária) para as classes de aceleração do Estado de São Paulo, porem os conteúdos de Historia e Geografia foram adequados ao Estado do Mato Grosso do Sul. Além desses módulos, outros materiais como fichas, cartazes, jogos também fazer parte do material.

Em relação às **avaliações**, para fugir do método tradicional, não haveria provas nem mesmo notas nessas classes, então esses alunos seriam avaliados de uma forma diagnostica e processual, que viria á partir da observação e registros diários dos alunos. Com isso a participação dos pais seria de grande importância, manifestada por diversas reuniões, para atender as necessidades dos alunos.

Sobre avaliação e mudanças alguns autores retratam a estagnação dos processos propostos.

“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. (Bettio e Martins, 2003).”

Portanto, para o sucesso desse programa, o professor precisaria de auxilio de toda a equipe da escola (coordenação, diretores, etc.) e planejar sempre uma aula diferenciada para fazer com que os alunos se motivem novamente ao aprendizado.

Na Escola Padre João Tomes, essas classes estão constituídas em duas turmas a AE I (Aceleração 1) de os alunos cursando o sexto ano em um semestre e o sétimo ano no outro

semestre concluindo dois anos em apenas um, e a classe AE II (Aceleração 2) alunos que cursam o oitavo e nono ano em apenas um ano.

No acompanhamento da sala durante as intervenções de projetos do PIBID – Geografia, pudemos observar um processo de desmotivação aos conteúdos proposto, o que poderia ser amenizado com um trabalho diversificado para que ocorra um resgate dessa motivação, pois a maioria desses conteúdos já foram apresentados sem êxito na aprendizagem.

Porém, não é tão simples desenvolver novas práticas todos os dias, no que se referem ao **tempo**, os professores normalmente trabalham em mais de um período e lecionam em diversas classes/escolas, em **relação ao número de alunos x sala**, não são respeitados os limites máximos dessas salas de aceleração, tornando muitas vezes a mediação não eficaz. Essas questões fazem aumentar o nível de desinteresse e agravar a indisciplina, porque não conseguir interagir e motivar os alunos no desenvolvimento das atividades.

Na Escola Estadual Padre João Tomes – Três Lagoas MS, as classes de aceleração utilizam métodos tradicionais em todas as classes, inclusive nas classes de aceleração, deste modo, o professor expõe o conteúdo e o aluno tem que compreender tudo que o professor apresenta. Ao contrario do que é preciso para uma classe de aceleração, não há diferenciação com as classes tradicionais, nem no conteúdo, nem na metodologia e tão pouco na avaliação.

Por isso, observamos que os professores muitas vezes não são qualificados para estarem ali, no projeto original além de selecionados, esses professores eram supervisionados a fim de corresponder ao trabalho proposto.

Observou-se também, que os professores são encarregados das salas de aceleração e das tradicionais, o que a carreta não ter nenhum período livre para planejar aulas diferenciadas, ocasionando em aulas tradicionais em que os alunos não conseguem aprender a disciplina ou mesmo não se sentem motivados a participar da aula.

Nota-se que o problema nem sempre é a dificuldade de aprendizagem do aluno, mas sim a experiência e preparação do professor em resgatar e motivar esses alunos para o aprendizado, pois a grande maioria só esta lá porque são obrigados a estarem presentes na escola. Os professores também não têm materiais didáticos suficientes nem auxilio para criar aulas diferenciadas ocasionando em um possível fracasso da proposta das salas de aceleração.

“Reconhecendo que as políticas de correção de fluxo desde há muito estão sendo implantadas no cotidiano de nossas escolas e sabendo das dificuldades funcionais de implantação em nível tanto federal,

estadual e municipal, cumpre registrar que se trata de tentativas de promover um ensino de qualidade; No entanto, a realidade não corresponde as intenções proclamadas.”(Hanum, 2010, pag.14)

Segundo depoimento informal da professora da sala de aceleração da Escola Padre João Tomes, “... devido a falta de estrutura que é dada aos alunos e aos professores, isso acarreta na deficiência do ensino e da aprendizagem, pois é precioso antes de tudo, ensinar a aprender para após abordar os conteúdos. Outra questão abordada é a desmotivação, e é visível a dificuldade de muitos para o aprendizado, porém sem a estrutura certa, fica difícil a tarefa do professor de mediar o conhecimento até eles.”

Diante do exposto, por leituras e vivência na docência com o Programa PIBID, pudemos observar que diversos programas criados na escola, buscando sanar problemas que ocorrem, podem fracassar. Mas a maioria das vezes isso acontece não pelo programa ser falho, mas pela estrutura, políticas e regulamentos em que se baseiam esses programas, onde são deixadas a estrutura inicial o qual se baseiam e são aplicados de uma maneira desorganizada, fazendo com que o resultado esperado não seja alcançado, ocasionando em déficits para o programa que pode ter sido um sucesso quando aplicado em outros lugares.

OBJETIVOS:

- Ensinar o conteúdo por meio de jogos.
- Proporcionar maior interesse e participação dos alunos na aula
- Instigar motivação para o aprendizado
- Ensinar o conteúdo de litosfera
- Diferenciar as formas de relevo da superfície da terra.

METODOLOGIA:

Esse projeto foi criado pela estrutura do SIGPROJ e desenvolvido na Escola Estadual Padre João Tomes, localizada no Bairro Vila Piloto em Três Lagoas – MS é um bairro de periferia e nele habita uma população carente com uma realidade muito diferente do que estávamos acostumados a ver. O projeto foi desenvolvido nessa escola, pois o PIBID – GEOGRAFIA do Campus de Três Lagoas a escolheu para tentar ajudar a sanar seus problemas na educação.

O projeto foi criado em aproximadamente três meses e aplicado no início do mês de Agosto de 2014, onde ficamos duas semanas aplicando o projeto. Estivemos acompanhando esta sala durante todo o primeiro semestre de desenvolvimento do projeto, para que pudéssemos conhecer a sala e suas principais dificuldades além de poder criar certa afinidade com os alunos para quando começássemos a desenvolver o projeto os alunos já estarem familiarizados com nós e participassem mais do desenvolvimento das atividades.

Antes de o projeto ser aplicado, a professora já havia trabalhado o tema anteriormente, porém notou-se que os alunos não conseguiram compreender, pois trata-se de um assunto difícil e pouco palpável, com isso, esse projeto veio como um reforço para que os alunos conseguissem compreender o tema.

Plano de aulas	Atividades Elaboradas
Aula 1	Leitura do texto
Aula 2	Elaboração das perguntas
Aula 3	Correção em forma de brincadeira
Aula 4	Produção de texto
Aula 5-6	Aplicação do jogo

Tabela 1: Plano de aulas

No primeiro dia trouxemos um texto com diversas imagens para fazermos uma leitura com os alunos, uma das coisas que eles tinham bastante dificuldade, era um texto repetitivo e de linguagem simples para que eles pudessem lembrar alguns conceitos principais, porém ao início da leitura, poucos alunos se interessaram em participar, o que já era normal daquela classe, pois estavam sempre desmotivados. Com isso, pontuamos diversas curiosidades que não estavam no texto e explicamo-las em paralelo com o que acabara de ser lido, isso fez com que surgissem algumas dúvidas fazendo com que à medida que elas foram sanadas todos os demais alunos participassem da aula.

“(...) 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.” (Gadotti, 1987).

Na outra aula, nós trouxemos novamente o texto, mais desta vez pedimos para que os alunos sentassem em duplas e formulasse perguntas á partir do texto para posteriormente elas

serem usadas no jogo que nós traríamos para eles, isso fez com que pudéssemos notar que todos tinham muita dificuldade em interpretar o texto e muitos criaram perguntas que eles mesmos não sabiam responder. Com isso aproveitamos e releemos o texto, de uma forma individual (re)explicando todo o texto para cada dupla e deixando-os nos perguntar suas dúvidas e se caso quiserem escreve-las com suas respostas para o jogo, isso fez com que todos entendessem o texto e estejam preparados para a próxima etapa.

Nessa etapa, eles foram divididos em três grupos e fizemos uma brincadeira de perguntas e respostas na forma do jogo de força com base no texto e utilizando as perguntas que eles mesmos desenvolveram, perguntávamos e o grupo que respondesse corretamente obtinha um ponto, como normalmente crianças são bem competitivas, todos participaram e com isso eles leram e releeram o texto diversas vezes para responderem as perguntas e caso não encontrassem dávamos dicas e explicávamos novamente para que compreendessem.

Devido a algumas políticas da escola, não pudemos aplicar o jogo na quarta etapa como estava previsto, pois segundo a coordenação da escola, eles precisavam produzir algum material, pois não acreditavam que o que estávamos fazendo ali traria conhecimento aos alunos e pensavam que podíamos estar os prejudicando dando aulas sem que produzissem nada, por isso adiantamos uma das etapas que viria após a aplicação do jogo, onde foi feita a produção de um texto avaliativo, onde eles poderiam escrever de uma forma crítica as aulas e também pontuar o que entenderam do conteúdo.

Na quinta etapa foi aplicado o jogo que consistia em uma trilha com dez casas em que os alunos sorteariam uma pergunta e se caso acertassem a resposta subiriam uma casa e poderiam responder uma nova pergunta e em caso de errarem passariam a vez ao próximo grupo. Essa etapa constituiu em três aulas, porém na primeira, aconteceram imprevistos e o jogo demorou a ser aplicado fazendo com que os alunos não passassem da quarta casa, com isso foi entregue uma folha com as perguntas e as respostas para que os alunos estudassem em casa e para motiva-los dissemos que traríamos uma recompensa ao aluno que terminasse o jogo antes dos outros. No outro dia de aplicação do jogo, todos estavam empolgados e acertavam a maior parte das perguntas que os era feito, com isso decidimos aplicar o jogo mais uma vez mais desta como forma de avaliação.

“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.” (Verri, 2009).

AVALIAÇÃO:

A princípio a avaliação seria feita a partir do jogo e a nota que eles teriam viria de acordo com a casa que atingissem durante o jogo (ex. Casa 7, nota 7), porém a escola não considerou isso como uma forma de avaliação válida e foi preciso que o professor elaborasse uma prova tradicional para eles serem avaliados.

“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.” (Verri, 2009).

Porém, segundo a professora Larissa Santander supervisora do PIBID e discente da classe de aceleração os alunos se saíram melhor na prova tradicional escrita, pois devido ao tempo e a competitividade entre os alunos fez que a avaliação pelo jogo se tornasse complicada e sem êxito.

CONCLUSÃO:

Apesar dos alunos terem obtido notas apenas no modo tradicional imposto pela escola, podemos dizer que tivemos mais resultados positivos á negativos, pois os principais objetivos que tínhamos como instigar a motivação ao aprendizado e conseguir ensina-los o tema de Litosfera foram alcançados, por mais que não tenham se saído bem em um modo diferente de avaliação os alunos conseguiram alcançar a nota fazendo uma prova tradicional que é vista como um método vil de avaliação e considerado mais difícil que os demais, método que já haviam falhado antes do projeto. Abaixo trouxemos uma tabela com os resultados positivos e negativos que obtivemos do projeto.

O que deu certo	O que <u>não</u> deu certo
Participação dos alunos	Interferência da escola
Compreenderam o conteúdo	Método alternativo de avaliação

Aumento da nota na prova tradicional

Resultado abaixo do esperado

Integração dos alunos com os professores

Problemas no horário

Tabela 2: Resultados

Todos os alunos participaram totalmente das atividades e não tivemos problemas em relação a eles, sendo positivo ao projeto. Podemos dizer que houve a compreensão do conteúdo, e foi visto isso no desenvolver das atividades. Acreditamos que essa participação derivou da afinidade que conseguimos com os alunos no decorrer do ano, pois cada um do PIBID é responsável por acompanhar uma sala e desenvolver projetos nela a fim de conhecer e aproximar dos alunos.

A escola interveio em algumas atividades, atrapalhando um pouco o desenvolvimento do projeto, porem não podemos critica-la nisso, uma vez que os alunos fracassaram no método novo que criamos para avalia-los conforme sua colocação no jogo obrigou a professora a criar uma prova tradicional com base nas perguntas utilizadas no jogo, apesar de o fracasso no jogo possa ter vindo da falta de tempo que decorreu de diversas mudanças no horário da escola, durante o projeto foi pensado na aplicação do jogo em aulas duplas que ocorria nas terças feiras, e após as mudanças, tiraram as aulas duplas de geografia dessa classe e dificultaram o processo de avaliação decorrente do jogo.

Tivemos dificuldade no desse projeto devido ao que se pode dizer como falta de experiência por ser nosso primeiro projeto e aplicado em uma classe de aceleração que já apresenta diversas dificuldades ate para um professor com experiência de carreira, por serem alunos cuja realidade foi distorcida e foram obrigados a crescer em um ambiente totalmente diferente do que nós podemos entender como “real”. Muitos desses alunos já precisaram agir como adultos muito antes dos 12 anos e por traz de diversos outros métodos que utilizam para ganhar a vida consideram a escola uma perda de tempo e só comparecem por serem obrigados pelos pais ou se divertir. Alguns desses alunos têm trabalhos ilícitos, que os fazem pensar em que eles tenham certa “autoridade” aos outros alunos e funcionários da escola, fazendo agirem como “independentes” dentro da escola, fazendo assim com que seja difícil de serem controlados.

“aprender é um ato de conhecimento da realidade concreta, isto é, da situação real vivida pelo educando, e só tem sentido se resulta de uma aproximação crítica dessa realidade. Portanto o conhecimento que o educando transfere representa uma resposta à situação de opressão a que se chega pelo processo de compreensão, reflexão e crítica” (Libâneo, 1991, pag. 54).

Apesar desse histórico dos alunos, sentimos que tivemos facilidade ao lidar com essa turma, uma tranquilidade que até não acreditamos, que muitas vezes os professores regulares não têm durante suas aulas, conseguimos a participação geral dos alunos durante a aplicação do projeto, e para conseguirmos isso tivemos que entender um pouco da realidade deles e tratá-los não como professor/aluno mais como pessoas iguais em que uma estava ali pra ajudar a outra.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BETTIO, R.W; MARTINS, A. **Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno**. UFSC, 2003.
- BRASIL. **Referencial curricular da rede estadual de Mato Grosso do Sul: Ensino Fundamental**. Secretaria de estado e educação – Campo Grande – MS, 2012.
- BREDA, Thiara; PICANÇO, Jefferson. **O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar**. EGAL, 2013.
- FREITAS, Eliana; SALVI, Rosana. **A Ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**, UEL, 2007.
- GADOTTI, M. **Pensamento Pedagógico Brasileiro**. Editora Ática, 1987.
- HANUM, Vânia. **Implantação do Programa de Aceleração da Aprendizagem em Rio Verde (GO): uma análise pedagógica**. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2010.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. 243p.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1991
- PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- SACRAMENTO, Ana; MUNHOZ, Gislaine. **Animações e Jogos digitais uma alternativa para auxiliar professores de geografia**, USP, 2009.
- SOUZA, Eny. **Classes de aceleração da aprendizagem em Campo Grande – MS**, Brasília, 2000.
- VERRI, Juliana Bertolino e ENDLICH, Ângela Maria. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia**. Maringá; Revista Percurso – NEMO, 2009.