

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

JULIANA BERTOLINO VERRI

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

MARINGÁ
2008

JULIANA BERTOLINO VERRI

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado à UEM – Universidade Estadual de Maringá - como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Geografia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Angela Maria Endlich.

MARINGÁ
2008

JULIANA BERTOLINO VERRI

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado à UEM – Universidade Estadual de Maringá - como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Geografia.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Angela Maria Endlich.

Aprovada em 24/11/2008.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof^ª. Angela Maria Endlich
UEM – Universidade Estadual de Maringá

Prof^ª. Cleres do Nascimento Mansano
UEM – Universidade Estadual de Maringá

Prof^ª. Valkiria Trindade de Almeida Santos
UEM – Universidade Estadual de Maringá

DEDICATÓRIA

Dedico este estudo a minha família, aos meus amigos e, em especial, a minha orientadora, professora Dr^a. Angela Maria Endlich.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que sempre guiou meus passos, colocando em meu caminho pessoas essenciais para o meu crescimento, protegendo a todos que amo com benevolência, me proporcionando felicidades e realizações onde jamais alguém ou alguma coisa, conseguiu evitar.

A mão de nosso Deus se estende benignamente sobre todos os que o buscam (Bíblia Sagrada, Ecd 8,22).

Aos meus pais, Inês e Nivaldo, a quem devo a vida. Pelo grande incentivo e amor. Reconheço seus esforços, a plena dedicação, as noites mal dormidas. Agradeço pela paciência, compreensão, amizade, carinho e toda a minha formação. Minha especial admiração, gratidão e amor incondicional.

Ao meu irmão, Alexandre, que apesar das brigas sempre esteve ao meu lado, me ajudando, me auxiliando e fazendo meus dias mais felizes. Muitíssimo obrigada.

A minha orientadora, professora Dr^a. Angela Maria Endlich, que acreditou e lutou para tornar possível um dos meus sonhos. Deu-me a liberdade necessária dividindo comigo as expectativas. Agradeço a paciência, o auxílio, toda a ajuda, os ensinamentos profissionais, morais, que levarei por toda a vida. Obrigada pelo carinho, confiança e pelas oportunidades que me concedeu.

A minha amiga, Larissa, que esteve sempre presente, pela sua contribuição e interesse carinhoso, do início ao final do estudo, estabelecendo comigo uma aliança que se traduziu numa co-orientação amigável. Meus agradecimentos com imenso carinho e admiração.

A minha prima, Caroline, sempre se mostrou presente e mais uma vez atenciosa e gentilmente dedicou seu precioso tempo para me auxiliar, principalmente, nos momentos de incerteza e “perplexidade”. De sua ajuda sou devedora. Obrigada pelo carinho, atenção e pela eterna amizade.

A todos da minha família (avós, tios, tias, primos e primas) que de um modo ou de outro, estiveram ao meu lado para que eu pudesse chegar segura até aqui. Agradeço de coração e compartilho com vocês minhas alegrias.

Ao meu namorado, James, que sempre me incentivou e soube tolerar e compreender a estranha oscilação do meu humor em determinados momentos deste trabalho, com sabedoria, tentando sempre me alegrar. Meus agradecimentos, com carinho.

Aos amigos, Alessandra, Anna Carolina, Camila, Caroline, Karina, Lígia Kenza, Letícia, Luciana, Manoela, Marcela, Priscila Assis, Priscila Sartori, Salilma, Sarah, Vanusa, Vitor Hugo pelos momentos de convívio, risos, trocas e afetos. Com muita saudade, obrigada.

As eternas amigas, Adriana, Isabela, Larissa, Ligia, Mariane, Miriam e Taciane, desde longo tempo, uma amizade incondicional. Meu eterno carinho e gratidão.

Agradeço a todos os professores, em especial a professora Elza Yasuko Passini e o professor Jorge Guerra Villalobos, por passarem todos os conhecimentos, sempre dispostos a ajudar, até mesmo fora do horário de aula. Meus sinceros agradecimentos.

Aos professores de geografia e alunos da sexta série “D” – 2008 do colégio Instituto de Educação Estadual de Maringá, por confiarem e acreditarem no meu trabalho. Muito obrigada.

A todos os funcionários do departamento de Geografia que com muita boa vontade sempre me auxiliaram. Obrigada.

E a todos que, de uma forma ou de outra, me ajudaram a chegar até aqui, muito obrigada!

“Na sociedade atual, nossas vidas tornaram-se um grande jogo em que o desafio agora é aprendermos a ser também um bom jogador, já que é inevitável nossa condição de peças de um tabuleiro, cujas dimensões são cada vez mais complexas e cujas regras são cada vez mais incompreensíveis”.

Lino de Macedo e Nilson Machado.

VERRI, Juliana Bertolino. *A Utilização de Jogos Aplicados no Ensino de Geografia*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia). Universidade Estadual de Maringá - UEM, 2008.

Resumo. Este trabalho tem como objetivo analisar e traçar melhorias relativas ao ensino de Geografia, tendo em vista a compreensão e aprendizado dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outras habilidades. Nesse sentido, surgiu o interesse de avaliar e propor jogos para a sala de aula no ensino de Geografia. A aplicação de jogos tende a tornar o ensino de Geografia mais eficiente contendo nesse processo um alto valor educativo e motivador.

Palavras-chave: Jogos; Ensino; Geografia.

VERRI, Juliana Bertolino. The Use of Games Applied to the Teaching of Geography. Work of Completion of course (graduation in Geography). Maringá's State University - UEM, 2008.

Abstract. This paper aims to analyze and map out improvements for the teaching of Geography, seeking students' understanding and learning, so that learning does not become only know or hear something, but that could include other skills. It is in this sense that came the interest to evaluate and propose games into the classroom in the teaching of Geography. The application of games tends to make the teaching of Geography more efficient, having this process a high educational value and motivating.

Keywords: Games; Education; Geography.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	11
2. Escola: o desenvolvimento tecnológico e as transformações.....	16
3. O uso de jogos no ensino.....	22
4. Do universo dos jogos para o universo da Geografia.....	29
5. Referência empírica e avaliação de uma prática.....	33
6. Considerações Finais.....	42
7. Referências.....	45
8. Anexos.....	47

1. INTRODUÇÃO

São constantes os desafios com os quais se deparam os professores em sua vida profissional. Este trabalho procura pensar parte destas dificuldades, especialmente quanto à linguagem e metodologia no ensino de Geografia frente aos desafios trazidos pelo contexto atual.

Assim, assinalamos que os alunos frequentemente tem dificuldades para compreender os conceitos e conteúdos trabalhados em sala de aula. Portanto, dentre as muitas dificuldades da escola está a em trazer os conceitos estudados para a realidade vivida pelo aluno. Ainda há carência em não apenas discutir o problema da educação, mas em fazer algo para suprir as necessidades de mudanças nas escolas. Tais imperativos se apresentam de forma ainda mais contundente no atual período. Assim, é preciso considerar como afirmam Bettio e Martins (2003):

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.

Confirmando esta idéia, Gadotti (1987) *apud* Bettio e Martins (2003) afirma que:

(...) 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.

Visando à melhoria de compreensão e aprendizado dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outros níveis de conhecimento que resultem em habilidades e atitudes no sentido da formação dos alunos enquanto ser humano, é que surgiu o interesse de pesquisar, dentre as muitas

possibilidades existentes para inovar no ensino, apresentar algumas reflexões sobre a utilização de jogos e avaliar de forma concreta uma experiência neste sentido, especialmente para o ensino de Geografia.

Entendemos que a busca de novas linguagens e metodologia para o ensino de Geografia pode incluir várias outras possibilidades, entretanto, como uma forma de recorte temático optamos por nos deter na questão dos jogos.

Quando falamos em jogos, temos de levar em consideração o nível de conhecimento, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos e não apenas aplicá-los como uma espécie de passatempo para distrair os alunos.

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o 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 sem que eles percebam, ou em outras palavras, numa linguagem talvez mais atrativa.

Não defendemos o jogo pelo jogo, pois parece uma situação pouco estruturada e sem perspectivas relevantes quanto ao processo de desenvolvimento dos indivíduos. Estamos pensando no seu uso como recurso pedagógico, pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude sem perceber tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo.

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação.

Outro aspecto que a aplicação de jogos pode proporcionar aos alunos é a aproximação e interação entre professor e aluno, e aluno e aluno, fundamental para o desenvolvimento dos alunos. Tomando por referência o comportamento costumeiro provocado em uma aula tradicional, podemos dizer que comparativamente é comum que os alunos estejam descomprometidos, desmotivados, desatentos, desestimulados,

envergonhados que acabam se prejudicando, não assimilando o conteúdo e que, por vezes, conseqüentemente não conseguem acompanhar o restante do grupo.

Com o ambiente criado pelo jogo os alunos considerados mais avançados (existentes em todo ambiente escolar) podem funcionar como mediadores para aqueles que apresentam dificuldades e ensiná-los, de forma menos constrangedora, o conteúdo não assimilado, permitindo, assim, que os alunos com dificuldades desenvolvam sua autoconfiança e se ajustem ao grupo que estão inseridos.

O papel do professor é essencial no planejamento e seleção dos conteúdos a serem trabalhados por meio de jogos no contexto da sala de aula, adequando os jogos às potencialidades dos alunos e buscando diversificá-los com o objetivo de explorar áreas e idéias ainda não desenvolvidas por eles. Assim, Lino de Macedo *apud* Bertoldi (2003):

As aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas dependem das intervenções realizadas pelo profissional que conduz e coordena as atividades.

Para o ser humano, além da aprendizagem o desenvolvimento social é de extrema importância, principalmente em idade escolar, em que acontece o desenvolvimento cognitivo do ser. O jogo cria um ambiente de interação entre os indivíduos e promove alegria, diversão, prazer, descontração. Quando jogado, emerge, conseqüentemente, a aprendizagem e auxilia no desenvolvimento das estruturas mentais de forma simples e rápida.

Sabemos que ao falarmos em jogos perdura a idéia de competição e até mesmo de rivalidade, mas podemos analisar esse aspecto como uma forma de crescimento individual, tendência de superação e até mesmo de desenvolvimento do espírito de colaboração, quando envolve jogos em grupos.

É, também, nesse momento que o papel desempenhado pelo professor é fundamental. A maneira de controlar essa competitividade nos jogos tem de ser debatida, mostrando que o objetivo não é o de ganhar ou perder, mas sim o de apreender conceitos, desenvolver habilidades, além da interação com os colegas. Assim, o professor pode repetir a ação/jogo quantas vezes forem necessárias para o entendimento e assimilação do conteúdo por parte dos alunos.

Outro aspecto a ser esclarecido é o fato de que o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo. O jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor, instrumentalizando-o, no processo de ensino como um exercício de apreensão e fixação do conteúdo passado pelo professor, tornando, dessa forma, indispensável à presença e a orientação do professor na sala de aula.

O professor, nesse sentido, deixa de ser apenas comunicador de conhecimento para incentivador e mediador do processo de aprendizagem e construção do saber. Irá interferir quando for necessário apresentando novas situações e reflexões para que o aluno tenha condições de caminhar sozinho. O professor deve respeitar o tempo de aprendizagem de cada aluno, ou seja, o tempo que cada aluno leva para assimilar o conteúdo, por meio do jogo. Conforme Bertoldi (2003):

(...) para que os jogos cumpram seu papel dentro da escola, o professor deve realizar as intervenções necessárias para fazer deste jogo uma aprendizagem.

Mediante o exposto, podemos considerar que se trata de um procedimento adequado também para o ensino-aprendizado da Geografia, pois além de o jogo ter um alto valor motivador o aluno desempenha a construção do seu próprio saber ao realizar diferentes atividades e experiências desenvolvendo sem perceber suas potencialidades. De acordo com Klimeck (2007, p.120):

(...) ao retomar aspectos importantes no jogo, o aluno está auto-avaliando suas estratégias, seu desempenho, a concentração e refletindo necessidades de mudanças de postura.

A construção e sistematização que procuramos fazer do tema estão relacionadas, então, a constatação dos vários desafios que se observa na escola atual inserida numa sociedade cujas modificações constantes exigem também freqüente adaptações de suas instituições. Sem essas adaptações algumas instituições, como é indubitavelmente o caso da escola, parecem perder seu significado. Não é possível neste trabalho tratar desta problemática da forma como ela merece. Estamos considerando este contexto da escola como o contexto em que é preciso repensar o ensino, já sinalizando para possíveis saídas. Portanto, pensamos na questão dos jogos enquanto parte de uma

inovação na linguagem e na metodologia que pode trazer pequenas contribuições, tendo em vista as dinâmicas diferentes que pode trazer na formação dos alunos, como já rapidamente mencionado.

Enfim, este trabalho tem como objetivo o estudo sobre as relações entre a educação (ensino-aprendizado) e as possibilidades trazidas pelos jogos, especialmente quanto às possíveis contribuições para o ensino da ciência geográfica mediante os desafios atuais e as dificuldades em que se encontra a escola e o processo de educação como um todo. É parte da preocupação do trabalho desenvolver uma postura reflexiva sobre o papel do jogo aplicado ao ensino de Geografia.

2. ESCOLA: O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E AS TRANSFORMAÇÕES

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 a passar para o próximo nível. O mundo evoluiu e a escola não conseguiu alcançá-lo, muito se fala e pouco se faz para que haja esta tão esperada e necessária mudança na educação.

Tem sido apontada com freqüência a necessidade de mudanças na escola, tendo em vista as intensas transformações pelas quais passam o mundo. Basta um olhar ao entorno para se perceber que apesar de algumas mudanças, as transformações ocorreram mais fora do que dentro das escolas. Boa parte das dificuldades existentes atualmente no cotidiano escolar deve-se a essa relativa falta de mudança na estrutura e na forma dos estabelecimentos e práticas que se verificam nas escolas.

Tomando por referência aspectos históricos em relação a pedagogia praticada nas escolas, observa-se que apesar das mudanças ainda é corriqueiro que as escolas, de uma forma geral, ainda privilegiem o conteúdo centralizado no professor encarregando-o de transmitir conhecimento, o papel do aluno apenas é de ser receptor e assimilador do que lhe é transmitido. Essa escola, que recebeu genericamente o nome de Escola tradicional, consiste numa forma de entender e praticar o ensino amplamente difundido no século XVIII e que, segundo Norma Leite Brandão (2008):

(...) tinha por objetivo universalizar o acesso do indivíduo ao conhecimento. Foi considerada não crítica e ultrapassada nas décadas de 60 e 70, mas ainda tem prestígio. Seus defensores enfatizam que não há como formar um aluno crítico e questionador sem uma sólida base de informação. Escolas que seguem esse modelo tendem a ser rígidas em relação à disciplina.

Esse método de ensino tradicional acaba por medir apenas a quantidade de informação que o aluno absorveu, preparando-o para a competitividade do vestibular. Muitos autores tentaram apontar mudanças que deveriam ser incorporadas à escola

tradicional, principalmente durante a revolução da didática e da pedagogia, para que o ensino e as avaliações seguissem um modelo moderno, dinâmico com a intenção de moldar o ensino de forma que todos os alunos conseguissem compreender e aprender. Conforme Perrenoud (1999, p.10, apud Bettio e Martins 2003):

(...) desde que a escola existe, pedagogos se revoltam contra as notas e querem colocar a avaliação mais a serviço do aluno do que do sistema. Essas evidências são incessantemente redescobertas, a cada geração crê-se que “nada mais será como antes”. O que não impede a seguinte de seguir o mesmo caminho e de sofrer as mesmas decepções.

Como evidencia Perrenoud (1999, apud Bettio e Martins 2003), é importante criar um novo modelo de avaliação que seja mais formativa do que seletiva e, conseqüentemente, um novo modelo da escola como um todo. Perrenoud (2000, p.125), atribui a Patrick Mendelsohn, responsável pela unidade das tecnologias da formação na Faculdade de Psicologia e Ciência da Educação da Universidade de Genebra, declarações que merecem atenção:

As crianças nascem em uma cultura em que se clica, e o dever dos professores é inserir-se no universo de seus alunos. Se a escola ministra um ensino que aparentemente não é mais útil para o uso externo, corre o risco de desqualificação. Então, como vocês querem que as crianças tenham confiança nela?

Os alunos apontam que a escola acaba por fazê-los aprender conteúdos sem significados para sua realidade. Sabemos que é difícil englobar de uma hora para outra a tecnologia nas salas de aula, mas não podemos ignorar o que se passa no mundo. De acordo com Buarque (2006):

O aluno contemporâneo não é mais uma tábula rasa a ser escrita pelo professor. Desde a mais tenra idade, ele aprende a cada dia, por meio das informações que recebe constantemente, e quando vai à escola tem dados adicionais, além dos que recebeu na véspera em sala de aula. O magistério ocorre dentro da escola, com professor, e fora dela, com a mídia.

Uma característica básica da tecnologia e escola/ensino é a inter-relação entre as pesquisas, a formação e prática com o seu uso, aprendendo assim, a conhecer, a fazer e a refletir sobre esse fazer. E é nesse momento que encontramos vínculo da tecnologia com o jogo.

A maioria dos conteúdos vistos em sala de aula é decorada sem que os alunos entendam em que situações podem usá-los. Por mais que avançaram os debates acerca da pedagogia e da educação, é possível afirmar que as heranças da escola tradicional ainda persistem, agora somadas, a outros tantos problemas. Os resultados desses procedimentos não alcançam do ponto de vista da aprendizagem resultados significativos e nem conseguem atribuir significados para o que é ensinado, simplesmente usam a justificativa de que um dia isso será útil, mas que dia é esse?

O professor não pode se culpar por essa situação, pois foi preparado para executar o papel de ensinar o conteúdo atribuído muitas vezes circunscrito pelo livro didático (ou apostila) e testar por meio de avaliações a quantidade de conhecimento absorvido pelo aluno. Segundo Buarque (2006):

A formação do professor enfrenta, portanto, cinco desafios: os novos equipamentos; a dinâmica do conhecimento; a presença da mídia; a ausência da família; o conhecimento precoce e a priori dos alunos. Por isso, nunca foi tão fundamental a formação do professor.

Porém, os professores têm a oportunidade de desenvolver com os alunos atividades para que eles possam entender o porquê de se estudar determinados conteúdos, para que eles possam sair da sala de aula já utilizando sem que “o tal” dia chegue.

Não queremos dizer que o conteúdo perdeu a sua importância, mas ressaltar a importância e necessidade de mudança na forma de trabalhar conceitos, informações, regras e procedimentos, procurando partir do que é significativo para o aluno, e criar

situações que transformem o conhecimento prévio do indivíduo em conhecimento científico. É preciso ponderar que o jogo não é a única possibilidade metodológica que possibilite novas formas de relação ensino-aprendizagem. Há outras tantas. Reiteramos que vamos expor sobre o jogo como uma dessas possibilidades. Com o jogo, o aluno aprende a conhecer, faz e reflete sobre suas ações, tornando-se criador do seu próprio saber.

O aluno deve ser incentivado a desenvolver senso de responsabilidade no próprio aprendizado. Deve-se proporcionar aos alunos atividades motoras e sensoriais como trabalhos, jogos, atividades lúdicas. Assim, espera-se que o aluno pare de ser apenas um agente passivo, obtendo uma maior compreensão e participação, enfim, um aprendizado significativo e concreto a partir de experiências vividas e o manuseio de materiais diversos.

Conforme Buarque (2006):

Para ser um bom professor, ele precisará ser capaz de oferecer o máximo de recursos a seus alunos. Da mesma maneira que não se imaginava, no século 20, um professor sem quadro-negro, no século 21 não se pode conceber um professor que não disponha nem se beneficie dos recursos modernos que facilitam o aprendizado (...).

O papel do professor nesse momento passa a ser o de guia, conduzindo e orientando os alunos para que alcancem a aprendizagem na forma de conceitos, habilidades e atitudes. Neste processo, cabe ainda ao professor identificar as dificuldades apresentadas pelo aluno. Aplicando essa metodologia o professor passa a trabalhar não somente para o futuro do indivíduo, mas para o presente, criando ainda condições para trabalhos multidisciplinares. Trata-se de sugerir um modelo para que os alunos não apenas o levem para a vida afora, mas também o coloquem em prática no aqui e agora da vida, para torná-lo útil, extraindo, assim, os benefícios desde o seu aprendizado.

Para chegar a esse ponto, não basta mais aos educadores trilhar caminhos já percorridos, é preciso a partir deles reconstruir a forma educacional, reinventando regras, elaborando coletivamente modelos pedagógicos que se utilizem da tecnologia e da linguagem contemporânea para um ensino- aprendizagem mais eficaz, em que o aluno também faça parte do seu processo construtivo.

Em algumas escolas mais tradicionais as inovações necessárias poderão encontrar maior resistência, entretanto é preciso considerar que estamos diante de mudanças imprescindíveis. A busca de novas metodologias e linguagem traduzidas em técnicas pedagógicas poderão melhorar o desempenho, a capacidade e o interesse dos alunos demonstrando melhores resultados no processo de aprendizado. Segundo Buarque (2006):

Dois movimentos do mundo atual forçam o professor a uma adaptação, uma transformação, uma reinvenção: por um lado, os novos equipamentos; por outro, uma dinâmica de evolução no conteúdo. Faz pouco tempo, o saber de um professor tinha valor atualizado até sua aposentadoria. O conhecimento durava e os equipamentos eram os mesmos. Hoje, esse conhecimento fica obsoleto muito rapidamente, e a teleinformática oferece novos produtos a cada dia. Ao longo de sua vida profissional o professor tem de passar por diversas rupturas no conhecimento dos equipamentos. Antes, o conhecimento e os equipamentos eram estoques adquiridos, agora são fluxos a serem dominados constantemente, por meio de uma formação pedagógica permanente.

É fundamental considerar que este debate se apresenta de forma premente, especialmente porque com o atual crescimento e desenvolvimento de avanços tecnológicos. O avanço da tecnologia impõe a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. É nesse contexto que assinalamos a necessidade da aplicação de novos métodos que possam tornar o ensino mais eficiente. A utilização de jogos nesse processo possui um alto valor educativo e motivador.

No entanto, lembramos uma vez mais que não basta defender essa estratégia. É preciso pensar de forma ampla as modificações pelas quais deve passar a escola como um todo. Como evidencia Perrenoud (2000, p.74):

(...) a padronização parece a regra, a diversificação das atividades permanecem exceção; não se pensa nisso sistematicamente e se renuncia se ela levantar problemas de organização.

Dessa forma, valendo-se de tais características, o ensino pode ser aprimorado, proporcionando ao aluno um aprendizado mais eficaz e eficiente, em que os profissionais trabalhem com motivação e sejam adeptos ao novo, à diversificação das atividades.

3. O USO DE JOGOS NO ENSINO

A maneira como se trabalha os conteúdos em sala de aula é muito importante, podendo ser satisfatório no ensino-aprendizado ou até mesmo contribuir para o desinteresse dos alunos. De acordo com Buarque (2006):

Os professores terão de mudar muito mais do que mudaram no tempo em que o uso do quadro-negro começou a se generalizar. Diz-se que foi um escocês, James Pillans (1778-1864), quem inventou o quadro-negro e o giz colorido, para ensinar geografia. Não se pode imaginar o aprendizado da geografia sem os desenhos nos quadros. O mesmo acontecerá no futuro: não se poderá imaginar o aprendizado de idiomas, física, biologia ou qualquer outra disciplina sem os recursos que a teleinformática oferece.

A escola precisa acompanhar a mudança da sociedade, tal como as demais instituições. Neste sentido, desenvolver e conhecer diferentes possibilidades de trabalho em sala de aula é fundamental para que o professor construa sua prática, despertando o gosto e interesse do aluno. É fazer com que o aluno sinta, compreenda e vibre com o próprio aprendizado. Tudo isso pode acontecer a partir de uma aprendizagem mais dinâmica e divertida utilizando-se de jogos como recurso didático-pedagógico.

Os jogos, quando convenientemente preparados na construção do conhecimento, no desenvolvimento do raciocínio e na socialização ajudam a cognição, reduzem a ansiedade, o egocentrismo, e fazem com que o aluno desenvolva sua criatividade.

A relação entre as necessidades do aluno, o meio e seu conhecimento prévio devem estar relacionados com o processo educativo. Não existe um único e melhor caminho para o ensino, no entanto, conhecer diversas possibilidades de trabalho em sala de aula é fundamental para que o professor construa sua prática. O jogo, de fato, pode trazer alternativas significativas para o processo educacional, conforme com Klimek (2007, p.119):

A função principal do jogo não se resume na aprendizagem de algum tema ou habilidade inserida nas peças, mas é, acima de tudo, um instrumento auxiliar na socialização e na construção do conhecimento moral, pois trabalha com valores como respeito mútuo, responsabilidade e principalmente conhecimento e respeito às regras.

Não se pode esquecer que os jogos diferem do brincar. O brincar é espontâneo, surge como uma linguagem natural, já o jogo, possui regras, limites. Existe uma variedade de materiais que podem contribuir e ser utilizado para a formação dos alunos, por isso a utilização desses recursos deve estar relacionado com a faixa etária e/ou com o nível de compreensão da classe trabalhada.

Na hora de abordar o tema jogos em sala de aula, cabe ao professor delimitar e explicar o conceito, deixando claro que o papel do jogo é de exercitar o conteúdo visto, é uma alternativa para o aprendizado e não representa, apenas, um momento de lazer.

A variedade de jogos para o ensino é imensurável, abrange jogos individuais, jogos em pequenos grupos, em grandes grupos, jogos de cooperação, competitivos, jogos dinâmicos, de memorização, de tabuleiro, de papel e lápis, jogos de simulação, de estratégias, lógica e etc. Segundo Bertoldi (2003):

A escolha dos jogos será definida pelas dificuldades específicas de cada criança, e é neste momento que podemos lidar com as mesmas. Existem jogos que trabalham a linguagem, como por exemplo, o *Jogo da forca*, *Palavras cruzadas*, *Risk*, *Jogo do pato*. Outros trabalham com números, como *Compre bem*, *Banco imobiliário*. Outros trazem informações sobre diversos temas como *Perfil*. Existe ainda uma variedade enorme de jogos que exigem estratégia, domínio espacial, verificação de hipóteses, tomadas de decisões. Os jogos de computador são muito bons, e a diversidade de temas é inesgotável, variando de jogos de linguagem, raciocínio, simulações de realidade. Eu acredito que não exista uma área de dificuldade de aprendizagem para a qual não possamos utilizar o recurso dos jogos.

Nesse contexto percebemos que o jogo é um aliado no ensino-aprendizado, pois estimula o interesse do aluno, ajudando assim na construção de novas descobertas. O professor ganha um novo papel, conforme Passini (2002, p.9):

Substituir o professor copiador ou utilizador de pensamentos alheios, ditador de tabelas, do fiscal de provas e lições; decorador de nomes de serras, rios, países e capitais, um ventríloquo por um professor inquieto que estuda, que tem dúvidas e vai buscar pelo exemplo.

Ao participar de um jogo o aluno aplica seu conhecimento prévio, possibilitando trocas de informações e podendo construir novas opiniões, hipóteses, reelaborando conceitos e compreendendo o que se está realizando. O lúdico possibilita a construção de um cenário aparentemente distante da realidade escolar, melhorando a interação dos alunos, principalmente daqueles com dificuldades.

O jogo permite reproduzir diversas situações do mundo real, ajudando no entendimento do conteúdo e possibilitando um leque de visões sobre um mesmo acontecimento. O professor passa de emissor do conhecimento para a condição de condutor e estimulador do ensino-aprendizado.

Conforme Gaité (1995, p.90), que trata especialmente da questão dos jogos para o ensino de Geografia, para classificar os jogos geográficos de simulação impõe-se a consideração de múltiplas variáveis, tais como o tema abordado, o sujeito, o grau de abstração, o nível de competitividade, o número de participantes, o material utilizado, ou o tempo e o espaço necessários ao seu desenvolvimento.

Do mesmo modo, Klimek (2007, p.121-122) considera a respeito da preparação de atividades relacionadas com jogos:

Para a elaboração e posterior utilização de um jogo, é necessária toda uma preparação em relação ao material, conteúdo, ambiente, divisão da quantidade de pessoas por jogo ou por partida.

Trata-se, portanto, de uma atividade que precisa de muita preparação, além de constante avaliação por parte dos sujeitos que dela façam parte.

OS JOGOS E SEUS ALCANCES

Não pretendemos discutir amplamente neste trabalho a tipologia, as classificações e os alcances dos jogos, apenas exemplificá-los, ressaltando alguns modelos existentes.

a) Tipos de jogos de simulações geográficas em função do tema abordado

Segundo Bailey (1981, *apud* Gaité, 1995, p.90-92): (...) em resposta às questões abordadas por esses jogos, assim como o tipo de atividade que se realiza elaborou-se uma completa classificação deles, que é muito elucidativa.

Esses tipos de jogos levam o aluno a viver experiências de acordo com o tipo de tema abordado. Os jogadores analisam múltiplos fatores e os jogadores precisam tomar decisões para melhorar sua situação no jogo e alcançar benefícios. Os jogadores são estimulados a buscar as melhores alternativas para os problemas trazidos ou condicionados pelo jogo.

A seguir apresentamos parte da classificação de jogos, organizada por Bailey (1981, *apud* Gaité, 1995, p.90-92):

Jogos sobre o homem e seu entorno: tem sua fundamentação nas formas de vida e hábitos sociais dos grupos étnicos cuja atividade se desenvolve num marco sócio-cultural pouco aberto, com hábitos de comportamento muito influenciado pelo meio físico.

Jogos de pesquisas: com eles se pretende envolver os alunos, por exemplo, ao conhecimento dos processos de detecção e exploração dos recursos minerais.

Jogos de localização: os jogadores buscam melhor embasamento possível para localização de uma fábrica um parque, etc. com a finalidade de obter a máxima rentabilidade econômica e social destas instalações.

Jogos de desenvolvimento: neste jogo se pretende formar nos alunos a compreensão dos múltiplos fatores que condicionam o nível de desenvolvimento dos grupos humanos, seu nível local, regional e nacional.

Jogos de construções de cidades: neles pode-se estudar a ação seletiva dos ambientes de uma determinada zona ou de qualquer cidade, sua evolução ao longo do tempo, ou levantar as primeiras cidades, ou planejar seu futuro. Os jogadores deverão levar em

conta a morfologia urbana, o funcionamento de uma cidade, características do meio físico, etc.

Jogos de itinerários e viagens: são jogos destinados a analisar diversos conceitos relacionados com o desenvolvimento das redes de comunicação, como traçado das redes, números de passageiros, as relações entre o ranking urbano e as redes de comunicações e as distâncias.

Jogos de difusão: são especialmente úteis para estudar a expansão de diversos fenômenos do espaço. Através deles se pode explicar a difusão de uma praga, uma enfermidade, uma moda, ou outro fenômeno qualquer. Empenham-se essencialmente para analisar os mecanismos que regem a difusão espacial de novidades e inovações. Estes jogos se baseiam nas experiências usadas para investigar a difusão de inovações tecnológicas e sociais em diversas regiões.

Sobre os jogos de Ecologia e Meio Ambiente, Gaité (1995, p. 92) afirma que estes têm o objetivo de despertar nos estudantes o interesse por temas ecológicos e pela problemática meio ambiental, desenvolvendo hábitos e atitudes de respeito e colaboração para a conservação e melhora do meio ambiente. Seu emprego traz resultados muito positivos em aulas de geografia, devido à importância desta disciplina ao estudo da interação homem-meio, sendo seu uso especialmente significativo quando empregado em qualquer um dos âmbitos da Educação Ambiental (acampamentos, aulas abertas, campos de trabalho, ludotecas, etc.), nos quais, através da atividade lúdica, pretende-se formar cidadãos que assumam uma relação de defesa e cuidado com o meio ambiente.

b) Tipos de jogos de simulações geográficas em função do Número de jogadores

Ainda com base na organização elaborada por Gaité (1995, p.93-94), ela explica que atendendo ao número de participantes envolvidos no jogo, estes podem se diversificar em individuais, em pequenos grupos e em grandes grupos. Na hora de usar este recurso, o professor empregará aqueles jogos que melhor se adaptem aos objetivos do programa bem como às características de seus alunos e ao momento e lugar em que se desenvolva a ação educativa, procurando utilizar-se da variedade.

Individuais: cada aluno da classe se enfrenta e através de suas decisões interagem com os fatores contemplados no jogo de forma totalmente autônoma e independente. São os jogos que criam menos problemas na organização do espaço (pode ser jogado em sua mesa) e do tempo em aula (não possuem interferências que alterem o ritmo na atuação do jogador).

Grupos Grandes: para trabalhar em um grupo grande são especialmente úteis os jogos que simulam tomadas de decisões. Estes jogos se organizam partindo da divisão da classe em subgrupos. Em cada subgrupo os indivíduos tomam decisões e terão que se organizarem para um bom andamento do jogo.

Grupos Pequenos: O número ideal de participantes oscila entre 4 e 6. Suas características são similares as dos grandes grupos, porém, as decisões têm que ser comensuradas, já que cada jogador toma decisões por sua conta.

c) Adaptando jogos:

Conforme Klimek (2007, p.120-123):

Os jogos podem ser adaptados para a aplicação de conceitos trabalhados como reforço ou avaliação. Tudo é possível se entendermos que o jogo traz, além desses conceitos implícitos, a construção do conhecimento moral.

O professor assume a responsabilidade de adaptar o jogo à linguagem e ao conteúdo estudado em sala de aula. Nesse sentido, os jogos existentes servem de base, cabendo ao professor as modificações necessárias ao conteúdo, considerando que há jogos que se encaixam em várias concepções de ensino.

Klimek (2007) assinala que é possível construir um dominó com combinação de explicitação de noções com o respectivo vocabulário; no “supertrunfo”, além da forma sugerida pelo produtor, podemos desafiar os alunos a formar grupos como regiões de línguas, grupos de países exportadores e/ou importadores de determinados produtos, índices de IDH etc.; um *puzzle* (jogo de encaixe), que pode ser elaborado a partir de uma fotografia de uma paisagem com os elementos recortados para serem juntados; a “trilha” pode, por exemplo, transformar-se em jogo geográfico, ao substituímos o dado

por um cubo cujas faces contenham os domínios morfoclimáticos, os jogadores podem, assim, executar tarefas relacionadas à compreensão de problemas ambientais.

Pelo exposto, percebemos que há uma infinidade de jogos disponíveis, cabe ao professor escolher o mais apropriado para o “público” (alunos) que deseja alcançar/atingir. Conforme Haidt (1994 apud Sá e Vieira, 2007, p.103):

O professor deve usar sua inventividade para criar seus próprios jogos, de acordo com os objetivos de ensino-aprendizagem que tenha em vista e de forma a adequá-los ao conteúdo a ser estudado.

Deve-se levar em conta não apenas a forma divertida e descontraída proporcionada pelos jogos, mas a capacidade que eles oferecem de desafiar e compreender o conteúdo, de forma que o jogo ajude no crescimento e no incentivo à responsabilidade.

4. DO UNIVERSO DOS JOGOS PARA O UNIVERSO DA GEOGRAFIA

Ao trabalhar na formação de seres humanos questiona-se quais estratégias de ensino utilizar, procurando sempre aquelas que permitam desenvolver o dinamismo, habilidades de forma que possam alcançar a melhor compreensão dos alunos.

O professor participa do crescimento, do amadurecimento dos seus alunos com os quais se relaciona constantemente, tendo que definir métodos de ensino para melhor conduzir o processo de aprendizagem conforme a realidade na qual esteja inserido. De acordo com Buarque (2006):

A escola começou com apenas alguns alunos ao redor de um professor. Sem quadro-negro, sem livros: um professor e um pequeno grupo de alunos. Ao longo de séculos, essa estrutura evoluiu, sem jamais deixar de estar centrada no professor. No século 21, o professor continuará sendo o centro do processo pedagógico, mas de uma forma diferente. Longe daquele tutor rodeado de cinco ou seis alunos, o professor será o maestro, o arquiteto e o engenheiro de um espetáculo composto por alunos em número variado de até milhões. Alunos espalhados pelo mundo inteiro, em endereços geográficos desconhecidos e que podem também desconhecer onde está o professor, que usará os modernos equipamentos de teleinformática para melhorar interagir com eles.

Ainda que pareça longínquo o cenário traçado anteriormente, já é mais do que necessário pensar o uso de diferentes técnicas e linguagens para o ensino, possibilitando aos alunos o desenvolvimento de novas habilidades. O ensino deve ser baseado em pesquisas, investigações e na criação da melhor técnica para a apreensão e compreensão do conteúdo por parte dos alunos.

Percebemos que as técnicas de ensino utilizadas pelos professores refletem na ação de compreensão e apreensão dos conteúdos dos seus alunos, nesse sentido acreditamos que a utilização de jogos aplicados ao ensino possibilita ao aluno compreender os conteúdos, fixar conhecimentos, construir seu saber de modo prático, dinâmico e eficiente. Conforme Bertoldi (2003):

A criança que tem seus primeiros contatos com a aprendizagem de forma lúdica, provavelmente vai ter a chance de desenvolver um vínculo mais positivo com a educação formal, vai estar mais fortalecida para lidar com os medos e frustrações inerentes ao processo de aprender.

Desse modo, o jogo possibilita aos alunos que se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva na aquisição, na compreensão do seu aprendizado, dos seus problemas e do seu papel, enquanto aluno, no sentido de ter responsabilidades sobre seu próprio saber.

O ambiente criado pelo jogo reduz a pressão que a sala de aula exerce sobre os alunos, faz com que o indivíduo mude seus hábitos, assuma atitudes e tenha um papel ativo sobre o seu aprendizado.

Com intuito de intervir na formação dos alunos, o jogo facilita as tarefas escolares, amplia o rendimento escolar, porém segundo Brougère (1998, p. 201):

Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação. O educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado. Deve-se saber limitar o papel do jogo, e não formar jogadores.

Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino-aprendizagem pode tornar-se divertido, prazeroso, e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento.

Especialmente quanto ao ensino de Geografia, têm sido constantes os registros acerca das grandes dificuldades em o que ensinar e como ensinar a Geografia. Em meio a problematização que se encontra, uma das primeiras a ser assinalada consiste em lembrar como essa dificuldade ocorre pelo fato da Geografia surgir de uma concepção descritiva agravada no cotidiano escolar pelo descompasso que existe entre o avanço da Geografia como campo científico e a atualizante lenta, insuficiente dos livros didáticos. Afirmando essa idéia Almeida (1991, p.84):

A geografia encontrada na maioria dos livros didáticos e que é ensinada, geralmente, nas escolas apresenta uma análise descritiva – ou apenas uma descrição – do que se vê hoje no mundo.

É possível, amenizar essas dificuldades com métodos que ajudem a aproximar professor e aluno, tirando essa idéia de descrição e “decoreba”, pois segundo Almeida (1991, p.86):

Ensinar geografia implica desenvolver o mesmo método que ele usa na construção do *conhecimento geográfico* que está em contínua transformação. Ensinar geografia significa dar conta do processo que levou à atual organização do espaço, e este é adequado à realização do trabalho, sendo modificado com a finalidade de atender essa exigência. Portanto, o ensino não pode ocorrer através de transmissão de conteúdos programados e subdivididos por séries.

A forma com que esses conhecimentos e habilidades serão trabalhados em sala de aula dependerá muito da forma de interação professor-aluno. Nesse ponto ressaltamos a idéia de se levar os jogos como uma das possibilidades, consistindo numa eficiente forma de ensino-aprendizado, especialmente para o ensino de Geografia, assim, Gaite (1995, p.83) afirma que:

(...) jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, o reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino – aprendizagem (...).

No jogar cria-se a possibilidade de vivenciar determinado processo ou acontecimento, bem como suas evoluções dinâmicas, por exemplo: crescimento, decrescimento, estabilização de um fenômeno; evolução de paisagens; nascimento das primeiras cidades. Tudo isso faz com o aluno recrie passo a passo os mais diferentes processos e situações convertendo-se em sujeitos criadores do seu próprio saber. Conforme Silveira *apud* Bettio e Martins (2003):

(...) os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

A proposta da “Utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia” prioriza a formação que o aluno tem e a forma como esse aluno aprende, tendo como objetivo a construção do conhecimento a partir das relações com a realidade, buscando fazer com que esses saberes sejam aprofundados, reconstruídos em diferentes momentos e de diversas formas durante a aplicação dos jogos.

O professor tem o papel de coordenar as atividades, perceber como cada aluno se desenvolve enfatizando a importância do conteúdo trabalhado, tendo como meta o aprendizado e a apreensão do conteúdo por parte dos alunos.

Desta forma, percebemos que o jogo no ensino de Geografia auxilia no processo de democratização do ensino-aprendizado, fazendo com que o desenvolvimento dos alunos na sala de aula saia da rotina, levando para eles motivação, prazer, interesses, caracterizando melhor o conteúdo, bem como a realidade.

5. REFERÊNCIA EMPÍRICA E AVALIAÇÃO DE UMA PRÁTICA

Para que o trabalho não se pautasse apenas nos referenciais teóricos e nos diversos materiais bibliográficos que tratam do tema “jogos relativos ao ensino”, incluímos como parte dos procedimentos a aproximação com a realidade escolar. Tal procedimento teve como objetivo observar as dificuldades já assinaladas em relação à educação, bem como realizar alguns levantamentos e experiências em relação aos alunos. Esta parte do trabalho permitiu um maior diálogo com a realidade escolar e, assim, estabelecer reflexões de forma mais concreta acerca do tema em estudo.

Para a realização desta parte do trabalho tivemos de encontrar uma escola que concordasse com a experiência, uma escola onde já houvessem sido realizadas algumas experiências nesse sentido. Por isso optamos pelo Instituto de Educação Estadual de Maringá (IEEM). Tanto a direção, quanto os professores da escola nos acolheram, possibilitando a aplicação desse estudo. Deram-nos a liberdade de escolha entre as turmas e total apoio quanto ao tema do estudo. Escolhemos a sexta série D por dois motivos, devido à transição que os alunos que a compõe estão passando (infância para adolescência) e pela diversidade de idade, que os alunos da classe apresentavam.

A sexta série D é composta por 30 alunos, desses, 17 são do sexo masculino e 13 do sexo feminino. Conforme podemos observar no Gráfico 01, 47% dos alunos possuem 11 anos, 43% têm 12 anos, 7% estão com 13 anos e 3% encontram-se com 14 anos.

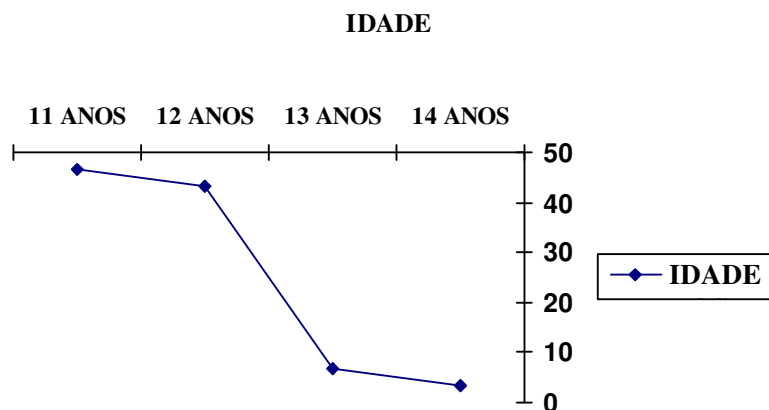


Gráfico 01

Fonte: VERRI, Juliana Bertolino. *A Utilização de Jogos Aplicados no Ensino de Geografia*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia). Universidade Estadual de Maringá - UEM, 2008.

Os alunos que compõem a sexta série D são bastante diversificados, agitados, difícil de conseguir prender a atenção e o interesse, utilizando apenas o material tradicional: quadro de giz e livro didático, pois, de uma forma geral, são desatentos e desinteressados. Observamos no Gráfico 03 o interesse e a motivação que a maioria dos alunos tiveram ao introduzirmos algo novo, diferente daquilo que eles estavam habituados, os jogos.

O Gráfico 02 nos mostra que não era novidade para 37% dos alunos da sexta série D os jogos no ensino de conteúdos em sala de aula, já que experimentaram essa experiência em matérias como Ciências, Matemática e Educação Física.

Muitos alunos estavam ansiosos em conhecer os jogos a serem trabalhados, pois alegavam que as experiências vividas e os jogos até então apresentados apesar de legais – pois, segundo eles, saía da monotonia da sala de aula, não respeitavam o nível intelectual em que eles se encontravam, “eram jogos infantis e fáceis”. Por conta disso, nos preocupamos em perguntar quais jogos eles usavam fora da sala de aula e quais ajudavam a entender o conteúdo de Geografia.

JÁ FOI UTILIZADO JOGOS NO ENSINO DE CONTEÚDOS EM SALA DE AULA?

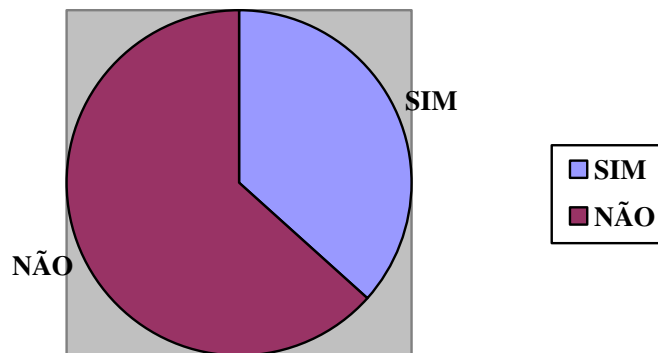


Gráfico 02

Fonte: VERRI, Juliana Bertolino. *A Utilização de Jogos Aplicados no Ensino de Geografia*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia). Universidade Estadual de Maringá - UEM, 2008.

SE NÃO, GOSTARIA QUE TIVESSE?

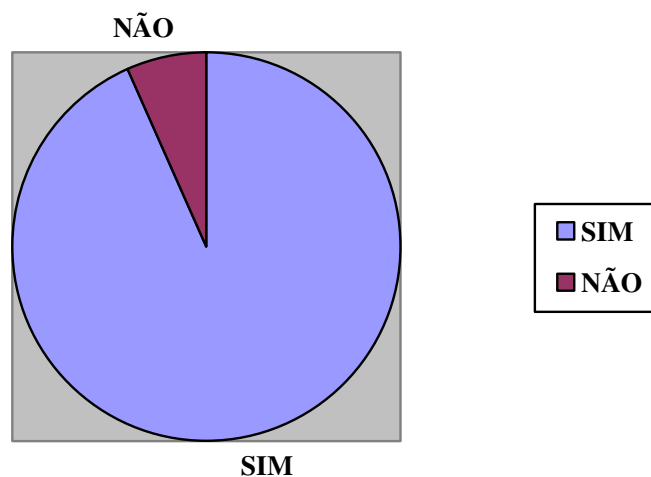


Gráfico 03

Fonte: VERRI, Juliana Bertolino. *A Utilização de Jogos Aplicados no Ensino de Geografia*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia). Universidade Estadual de Maringá - UEM, 2008.

Os Gráficos aqui apresentados fazem parte do material que elaboramos (Anexo I) num primeiro momento de observação, um instrumento de levantamento de dados e interesses desse grupo para que também pudesse orientar e auxiliar tanto na aplicação da experiência bem como na posterior avaliação dos seus alcances.

ESCOLHA DOS JOGOS

Diante da necessidade de escolher o jogo a ser trabalhado em sala de aula, surgiram inquietações com as diferenças entre as linhas pedagógicas que cada jogo nos trazia. Como não tivemos tempo suficiente para aplicação de diferentes linhas de jogos escolhemos uma delas e trabalhamos em um único bimestre obtendo diferentes resultados.

Aplicamos três jogos, que foram escolhidos mediante a análise, observação e questionamentos na sexta série D do colégio Instituto de Educação Estadual de Maringá (IEEM) durante os meses de agosto e setembro de 2008.

Os jogos foram desenvolvidos utilizando como base os conteúdos vistos em sala de aula, servindo para auxiliar e tentar aproximar os alunos do conteúdo de modo a facilitar o aprendizado. Portanto, considerando a sistematização teórica anterior, trabalhamos no sentido da adaptação de jogos tal como assinala Klimeck (2007).

Consideramos adequado aplicar a linha de jogos “perguntas e respostas”, característicos para uma classe em que os alunos são agitados, dinamizando assim a aula de geografia. A seguir, descreveremos com um pouco mais detalhadamente os jogos aplicados em sala de aula, bem como os resultados.

I – Experiência inicial - QUIZ

O jogo de perguntas e respostas é uma forma de avaliar uma grande quantidade de pessoas com questionamentos. Neste caso, as questões que apresentam respostas do tipo “certo ou errado” possuem valor de 10 pontos, e as perguntas com respostas abertas possuem valor de 20 pontos. O aluno que estiver na vez de responder, tem o direito de escolher o envelope que contém perguntas de 10 pontos ou o envelope com as perguntas de 20 pontos. Deve retirar o papel com a pergunta e entregar para a professora. Esta irá ler para que todos da classe possam escutar. Se o aluno: responder a pergunta e acertar, a equipe da qual ele faz parte ganhará o valor integral da questão; responder a pergunta e errar, o aluno escolherá entre pagar uma “prenda” escolhida pela equipe adversária e, neste caso, a equipe da qual ele faz parte não ganhará nem perderá pontos, ou pode passar metade dos pontos da questão para a equipe adversária; não souber e não responder a pergunta, a questão valerá para as duas equipes, as equipes deverão escolher um dos seus integrantes para pegar uma bola que estará no centro da sala de aula, o aluno que pegar a bola adquire a chance para sua equipe responder a questão, se acertar ganha o valor integral da questão, se errar os pontos equivalentes da questão passarão automaticamente para a equipe adversária. Ganha o jogo a equipe que obtiver mais pontos no final.

Apresentamos inicialmente, para os alunos, uma breve descrição do jogo utilizado. O primeiro contato que os alunos da sexta série D do IEEM tiveram com a utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia foi com o Quiz.

O jogo foi por nós desenvolvido, assim como o trabalho dos conteúdos estudados no terceiro bimestre. Esse procedimento de observar e trabalhar diretamente com a sala de aula antes de avaliar a aplicação de jogos foi, como já mencionado antes, parte dos procedimentos de pesquisa para que se pudesse compreender melhor o grupo e os possíveis resultados posteriores. Justificamos, ainda, que para fazer esse tipo de trabalho tivemos que obter a anuência de professores, supervisores e diretores da escola que também recomendaram esse procedimento e demonstraram interesse na experiência e avaliação deste.

A sexta série D foi dividida em dois grandes grupos: grupo par e grupo ímpar, de acordo com o número da chamada correspondente de cada aluno. Portanto, trabalhamos com grandes grupos neste primeiro momento.

No dia anterior a aplicação do jogo os alunos desenvolveram perguntas que tinham três alternativas de respostas (a, b ou c), porém apenas uma das respostas estava correta, cada questão valia 10 pontos no jogo, se respondidas corretamente.

Retiramos dessas atividades, já respondidas pelos alunos, perguntas sem alternativas de respostas, que valiam 20 pontos no jogo, se respondidas corretamente.

Os integrantes da equipe vencedora tiveram como prêmio o direito de escolher uma questão da avaliação do bimestre para não responder.

Com isso, a aplicação do jogo buscou avaliar e testar os conhecimentos obtidos pelos alunos após a apresentação do conteúdo por meio de uma atividade lúdica, saindo da rotina da sala de aula.

No início (primeira aula) todos os alunos presentes estavam interessados em jogar e em vencer o jogo, a atividade estava se desenvolvendo sem problemas. Na segunda aula, os alunos considerados mais avançados tomaram a frente das suas equipes, não queriam permitir que os demais alunos jogassem, pois alegavam que eles não haviam estudado e que eles fariam a equipe perder o jogo, fazendo com que, desse modo, os demais alunos se distraíssem e fizessem outras atividades não relacionadas ao jogo. Nesse momento foi preciso interferir e frisar uma das regras do jogo: os alunos que já haviam respondido, não poderiam responder novamente, o que facilitou o andamento do mesmo.

Faltando pouco tempo para o término da aula, bem como o término do jogo as equipes encontravam-se empatadas e os alunos começaram a tumultuar o ambiente,

brigando uns com os outros (integrantes da mesma equipe), para que acertassem as questões e conseqüentemente ganhassem o jogo. Novamente foi preciso interferir escolhendo os alunos que iriam desempatar o jogo. A equipe vencedora foi a par.

Verificamos o desempenho dos alunos mediante a uma avaliação com o mesmo conteúdo aplicado no Quiz. Os alunos de uma forma geral tiveram um péssimo desempenho, as notas foram baixíssimas, tivemos que dar uma atividade para que eles melhorassem as notas. Percebemos que o Quiz não os ajudou na compreensão e entendimento do conteúdo. Ainda assim, resolvemos manter a mesma linha de jogo “perguntas e respostas”, porém deixando que os próprios alunos se dividissem em grupos, respeitando assim as preferências de afinidade nos próximos jogos a serem aplicados.

Acreditamos que, com a integração nos grupos com menor número de integrantes, os alunos terão condições de aprender e apreender o conteúdo, porque a interação com o jogo ocorrerá de forma mais intensa, divertida, prendendo a atenção e desenvolvendo a aprendizagem dos temas trabalhados.

Esta primeira experiência demonstrou como a utilização deve ser cuidadosa, pois os resultados positivos não ocorrem automaticamente. Por isso, trata-se de uma estratégia que deve ser estudada, avaliada, enfim pensada e repensada à luz da prática e da teoria.

II – Retomando o caminho: o uso do Jogo da Memória e do Jogo de Tabuleiro

Jogo da Memória: O jogo consiste em reunir o máximo de cartas possível, juntando a pergunta com a resposta. Distribua todo o maço de cartas, uma por uma, com a face virada para a mesa. Não faz diferença se as cartas são dispostas em linhas e colunas organizadas ou de forma aleatória. Uma jogada consiste em virar uma carta, depois outra. Todos os jogadores vêem as cartas que foram viradas. Se elas forem correspondentes, retire-as da mesa e separe. Jogue outra vez. Se as duas cartas viradas não forem correspondentes, acabou a sua jogada. Coloque as cartas em seus lugares, com a face virada para baixo. Observe as cartas viradas para as jogadas seguintes. Quando todas as cartas tiverem sido pegadas, conte-as. Quem tiver o maior número de cartas depois de três partidas será o vencedor.

Jogo de Tabuleiro: Misture bem as cartas de perdas ou ganhos, colocando-as no local determinadas no tabuleiro, voltadas para baixo. Cada jogador escolhe um peão e o coloca na cidade início do jogo (Dr. Camargo). Os jogadores devem seguir as setas do tabuleiro de início; no decorrer da partida ele deverá seguir a orientação do espaço onde deve parar. Os jogadores “tiram” par ou ímpar para ver quem começa. Sempre o jogador que não estiver na sua vez de jogar deve retirar uma carta e ler para o seu adversário, se o adversário acertar ele avança uma cidade e continua respondendo até errar ou não souber responder. Se ele errar ou não souber a resposta ele retirará uma carta de perdas ou ganhos e seguir o que a carta indicar. A carta deve ser re-colocada embaixo do monte que ela corresponde, por isso os jogadores devem prestar atenção, pois podem tirá-la novamente na mesma partida. O jogador que tirar a carta perdas ou ganhos deverá tirar uma carta do monte e cumprir o que está determinado, em seguida deverá colocar esta carta embaixo do monte. Exceção feita à carta de Liberdade, que deverá ser guardada para ser utilizada quando quiser pelo jogador (esta carta deixa o jogador que a possui imune de perdas). Depois de utilizada esta carta deverá voltar para o monte de cartas de “perdas e ganhos”, podendo ser sorteada por outro jogador. Ganhará o jogo o participante que chegar primeiro na cidade de Maringá.

Os alunos se reuniram em grupos de dois a cinco integrantes. Foram desenvolvidos outros dois jogos e aplicados. São jogos cuja forma já era conhecida pelos alunos e baseados em conteúdos também estudados. Dessa vez o jogo serviu apenas como revisão do conteúdo estudado, não tendo “prêmios” como o anterior.

No início (primeira aula), todos os alunos presentes estavam interessados em jogar e em vencer os jogos, a atividade se desenvolveu calmamente e sem problemas. Na segunda aula os alunos continuaram a jogar, os alunos que já haviam terminado jogaram novamente e aproveitaram a aula para estudar e revisar o conteúdo. Precisamos registrar, contudo, que essa motivação não atingiu todos os grupos, sendo que um deles não se envolveu com a atividade, mas sem atrapalhar os demais alunos da classe.

Durante a aplicação destes jogos, foi preciso auxiliar os alunos, passando de grupo em grupo tirando as dúvidas que ainda ficaram e, assim, permitindo melhor entendimento da matéria e melhor empenho e desenvolvimento dos alunos no jogo. Novamente verificamos o desempenho dos alunos mediante a uma avaliação com o mesmo conteúdo aplicado nos jogos (memória e tabuleiro). A partir desta atividade

constatou-se que os alunos de uma forma geral tiveram um ótimo desempenho, as notas foram excelentes.

Percebemos que os jogos que envolvem menor quantidade de alunos são mais fáceis de administrar e fazer com que o aluno se interesse e se envolva na atividade, ajudando e auxiliando na compreensão e entendimento do conteúdo.

Através dos jogos buscamos conscientizar os alunos da importância dos conteúdos estudados na sala de aula bem como auxiliar os mesmos no aprendizado, sanando suas dúvidas de forma prática.

Após o desenvolvimento dos jogos foram aplicados questionários aos alunos da turma em que se desenvolveu essa experiência, como sujeitos de pesquisa. Eles responderam ao seguinte questionamento: “A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia ajudou no processo de ensino-aprendizado? Sim ou não? Por quê?”

De forma geral, a avaliação foi muito positiva, pois 100% dos alunos responderam que o jogo ajudou sim no processo de ensino-aprendizado:

“Sim. Porque antes eu não estava entendendo a prova, mais depois do jogo eu entendi. Me ajudou bastante.”

“Sim. Porque eu não sabia depois que eu joguei eu aprendi.”

“O jogo melhorou e ajudou muito na prova, pois a professora foi muito legal de dar essa brincadeira, porque na prova dava para lembrar muita coisa através do jogo.”

“O jogo ajudou muito na prova e a professora foi muito legal de dar essa chance para nós. E também o jogo foi muito legal, e também ajuda você conhecer mais geografia.”

“Ajudou. Porque eu aprendi coisas que não tinha aprendido ainda e que não tinha no livro”.

O professor de Geografia regular da turma também se pronunciou sobre a experiência assinalando: “No meu ponto de vista, as atividades com jogos auxiliam o desenvolvimento na aprendizagem dos alunos, porém a sala em questão é uma sala difícil de se trabalhar, pois os alunos da 6ª D são muito imaturos, não tem consciência do papel do aluno, mesmo assim acredito que foi positivo, pois as notas apresentaram uma série de mudanças favoráveis”.

Enfim, observamos que a utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia propiciou uma mudança de comportamento e nas atitudes dos alunos envolvidos. Essa

mudança ocorreu após a segunda utilização dos jogos. Isso nos mostrou que é possível inovar de maneira positiva, mas nem sempre os resultados aparecem de imediato. É preciso experimentar, avaliar, refazer, enfim insistir para que se possa alcançar algum êxito.

Percebemos que ao inovarmos obtivemos alguns contratemplos, porém a insistência do novo nos trouxe ótimos resultados, mostrando-nos que o jogo é uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizado, no desenvolvimento intelectual e social dos alunos. Conforme Brougère (1998, p.136):

Para se desenvolver a criança deve agir. Por isso o lugar de destaque dado pelos novos métodos aos exercícios físicos e aos jogos: esses não são concebidos como um simples relaxamento ou uma recreação, têm um verdadeiro valor educativo (...) Nada mais de oposição entre o jogo e o trabalho! (...) O jogo é uma necessidade biológica para a criança, que gosta de trabalhar divertindo – se e jogando(...).

Essa prática ofereceu aos alunos uma nova experiência dando-lhes a oportunidade de serem criadores do seu próprio saber, utilizando a criatividade, e desenvolvendo um ágil e eficiente raciocínio pelo imprevisível, pela dificuldade do desafio a ser vencido. Entretanto, trata-se de uma experiência onde aprenderam não só os alunos, mas os demais sujeitos participantes desse processo. A experiência ofereceu a oportunidade de refletir a partir da realidade e não apenas por propostas idealizadas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho não pretendeu trazer conclusões fechadas a respeito dos jogos aplicados no ensino de Geografia, mas apontar o jogo como opção para melhorar o ensino-aprendizado dessa disciplina e, quiçá, de outras.

Não foi possível abordar de modo detalhado todas as situações de jogos existentes. Fizemos um recorte, obviamente, para este trabalho. Para que a análise pudesse tornar-se possível, tomamos um exemplo de linha de jogo e tentamos delimitá-lo de modo mais preciso.

Essa experiência, apesar de breve, mostrou-nos que o trabalho conjunto do jogo e da educação oscila constantemente entre a seriedade e a leviandade, cabendo ao professor mediar essa ação, evidenciando que a função do jogo consiste em apenas uma possibilidade para auxiliar o professor no processo de ensino. A utilização do jogo é um exercício de assimilação e fixação do conteúdo, bem como de criação de atitudes em relação às normas e atitudes, de forma que o aprendizado seja facilitado e mais prazeroso.

No que diz respeito às situações lúdicas, constatamos que este instrumento ainda é pouco estudado e utilizado. Mas com a experiência que tivemos, permitiu-nos constatar que são aplicáveis em diferentes níveis de educação trazendo ótimos resultados. Segundo Bertoldi (2003):

Através da aprendizagem do próprio jogo, do domínio das habilidades e raciocínios utilizados, a criança tem a possibilidade de redimensionar sua relação com as situações de aprendizagem, com seu desejo de buscar novos conhecimentos. Tem também a oportunidade de lidar com a frustração do não saber, com a alternância entre vitórias e derrotas. Estas mudanças na percepção de si mesmo e do objeto de conhecimento podem ser estendidas às situações de aprendizagem formal, na medida em que se restabelecem o desejo e a confiança da criança na sua capacidade de aprender.

O jogo mostrou ser uma alternativa viável para melhorar a interação do aluno com o conteúdo estudado em sala de aula, possui um alto valor de motivação e uma forte incidência na agilização da atividade mental do aluno. Conforme Klimek (2007, p.

121), a aplicação dos conhecimentos pelo professor nos jogos faz com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação, classificação e outras.

Com as contínuas mudanças que vem ocorrendo atualmente, espera-se que os alunos não mais decorem o conteúdo da sala de aula para fazer as avaliações, mas que entendam e utilizem no seu dia-a-dia.

O trabalho com o jogo aponta a compreensão e apreensão do conteúdo de forma espontânea e facilita, renova e faça desenvolver a visão crítica do aluno com relação ao ambiente ao seu redor.

Faz parte da missão do educador preparar alunos que sejam capazes de sobreviver nesse mundo em permanente mudança. Por meio do jogo, conseguimos fazer com que o aluno vivencie fatos e fenômenos, reproduzindo-os e tendo de tomar decisões imediatas diante de problemas, podendo assim desenvolver relações mais próximas e um conhecimento mais aprofundado dos temas abordados.

A educação é muito mais do que professor, sala de aula, conteúdo, fixação de informações. É importante que haja interação professor-aluno; conteúdo-aluno; aluno-aluno. As trocas de informações são importantes para a construção do saber. Sabemos que é difícil a assimilação dos conteúdos dos quais não se há interação. Mas, o ambiente criado pelo jogo proporciona prazer, conhecimento, motivação, fazendo com que o aluno assimile melhor o conteúdo que foi fruto da própria experiência.

Precisamos observar, ainda, que os levantamentos e as experiências aqui relatadas representam um tratamento bastante inicial da questão, que se mostrou muito mais complexa e abrangente do que nos parecia inicialmente. Entretanto, isso mostra a relevância e riqueza que as questões aqui esboçadas podem trazer para outras reflexões e estudos. A experiência foi realizada com uma turma considerada difícil e mesmo que os resultados tenham sido “tímidos” foram expressivos ao se considerar este fato.

Pretendemos que nosso trabalho e as experiências aqui apresentadas sejam úteis para reflexões posteriores para todos os que estejam interessados em ajudar com que a escola enquanto instituição possa ser repensada e consiga adequar-se e contribuir as premências da sociedade atual. Destacamos que tais contribuições possam ter o envolvimento dos educadores, especialmente aos da ciência geográfica. Esperamos ter mostrado que, apesar das imensas dificuldades, inovar é sempre bem vindo e que o

papel do jogo na educação ajuda na caracterização da realidade, fazendo com que os alunos passem a construir seu próprio saber, principalmente na nossa disciplina que se encontra em constantes oscilações.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. D. de. A propósito da questão teórico-metodológica sobre o ensino de geografia. In: *Prática de Ensino em Geografia* - São Paulo: Terra Livre 8. Editora Marco Zero/Associação dos Geógrafos Brasileiros, 1991.

BETTIO, R.W; MARTINS, A. *Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno*. Publicado em 2003. Disponível em <<http://www.abed.org.br/seminario2003>>. Acesso em 10 de maio de 2008.

BERTOLDI, M. *Jogos na educação e no consultório*. Publicado em 2003. Disponível em <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas>>. Acesso em 10 de maio de 2008.

BRANDÃO, N. L. *Tradicional ou moderno Você decide!*. Disponível em <http://www.clicfilhos.com.br/site/display_materia.jsp?titulo=Tradicional+ou+moderno+%3F+Voc%EA+decide!>. Acesso em 19 de setembro de 2008.

BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUARQUE, C. *Formação e invenção para o professor do século 21*. Disponível em <<http://www.reescrevendoaeducacao.com.br/2006/pages.php?recid=30>>. Publicado em 2006. Acesso em 24 de junho de 2008.

GAITE, M. J. M. Juegos y tecnicas de simulacion. In: *Enseñar Geografía – de la teoría a la practica*. Madrid: Editorial Sintesis, 1995.

KLIMECK, R. L. C. Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema. In: *Prática de Ensino em Geografia e estágio supervisionado*. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

MACEDO, L. *Ensaio Construtivistas*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

PASSINI, E. Y. Aula de Geografia em Sala Ambiente. In: *Ciência Geográfica*. Ano VIII – volume I, número 21. CNPq / AGB seção Bauru, 2002.

PEREIRA, J. C. R. *Análise de dados Qualitativos – Estratégias Metodológicas para as Ciências da Saúde, Humanas e Sociais*. São Paulo: Editora EDUSP, 2004.

PERRENOUND, P. *Dez Novas Competências para Ensinar*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: ARMED Editora, 2000.

_____. *A prática Reflexiva no Ofício de Professor: Profissionalização e Razão Pedagógica*. Tradução Cláudia Schilling. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2002.

SÁ, M. G. de; VIEIRA, C. E. Recursos didáticos: do quadro-negro ao projetor, o que muda? In: *Prática de Ensino em Geografia e estágio supervisionado*. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

ANEXOS

ANEXO I

TÍTULO DO TRABALHO: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS AO ENSINO DE GEOGRAFIA

QUESTIONÁRIO APLICADO POR JULIANA BERTOLINO VERRI À SEXTA SÉRIE “D” DO ENSINO FUNDAMENTAL DO INSTITUTO DE EDUCAÇÃO ESTADUAL DE MARINGÁ (IEEM) NO DIA 12 de JUNHO DE 2008, ÀS 15:06HORAS.

As informações que você dará NÃO irão influenciar sua nota escolar. O nome de cada participante será substituído por nome fictício, caso seja necessário a utilização das informações em publicações. Nenhuma informação que permita sua identificação será publicada.

QUESTIONÁRIO:

1. Nome: _____
2. Sexo: FEMININO MASCULINO
3. Data de nascimento: ____/____/____ Idade: _____
4. Como você vem, regularmente, para a escola?
 CARRO MOTO VAN CIRCULAR A PÉ BICICLETA
5. Como você volta, regularmente, da escola até sua casa?
 CARRO MOTO VAN CIRCULAR A PÉ BICICLETA
6. Quantas horas você:

	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SABADO	DOMINGO
ASSISTE TELEVISÃO							
JOGA VIDEO GAME							
UTILIZA O COMPUTADOR							
BRINCA NA RUA							
FAZ TAREFAS							
ESTUDA							
FAZ LEITURAS Livros - L Jornais - J Revistas - R							
Outros _____ _____							

7. Faz TODAS as atividades passadas pela professora de Geografia? SIM NÃO

Se não, qual o motivo? (pode assinalar mais de uma alternativa):

- Sente dificuldades
- Escolhe algumas porque tem muitas tarefas
- Sente preguiça
- Só não faz quando falta na aula
- Não vale nota
- Esquece
- Não gosta de Geografia
- A professora de Geografia passa muita tarefa
- _____ _____

8. Alguém te ajuda nas tarefas passadas pela professora de Geografia? SIM NÃO

Se sim, quem? _____

9. Costuma utilizar o computador? SIM NÃO

Se sim, onde utiliza? (pode assinalar mais de uma alternativa)

- Em casa
- Lan House
- Escola
- _____
- _____

10. Em que período do dia você utiliza o computador e o que faz?

	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
MSN	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite
ORKUT	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite
WORD (Editor de textos)	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite
JOGOS	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite
**PESQUISAS	<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Manhã	<input type="checkbox"/> Manhã

	<input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite
	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite	<input type="checkbox"/> Manhã <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noite

** quais os sites que você mais utiliza em suas pesquisas? _____

11. Já foi utilizado jogo no ensino de conteúdos em sala de aula?

*SIM **NÃO

*Se sim, em que matéria (s)? _____

*O que você achou dessa experiência? Ajudou a compreender melhor o conteúdo?

**Se não, gostaria que tivesse? SIM NÃO.

Por quê? _____

12. Fora da escola você já utilizou algum jogo (de computador e/ou outros) que tenha ajudado a aprender conteúdos relacionados com a Geografia?

SIM NÃO.

Se sim, qual jogo? _____

Qual a sua opinião sobre o jogo? _____

