

PAISAGAME COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA CATEGORIA GEOGRÁFICA PAISAGEM

PAISAGAME METHODOLOGY AS TOOL FOR TEACHING CATEGORY GEOGRAPHICAL LANDSCAPE

PAISAGAME COMO HERRAMIENTA METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA CATEGORÍA DE PAISAJE GEOGRÁFICO

Jaci Araújo de Sousa^{1*}

Cícera Cecília Esmeraldo^{**}

RESUMO

Este artigo enfatiza o uso do jogo eletrônico Paisagame² como recurso metodológico para o ensino da categoria geográfica paisagem. Trata de um estudo comparativo realizado nas duas turmas do 6º ano do turno da tarde da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cecília Estolano Meireles situada na cidade de Cajazeiras-PB. A pesquisa teve como objetivo demonstrar que através desse jogo eletrônico é possível promover o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos no que se refere a esse conteúdo. A categoria paisagem remete a um dos conceitos essenciais na análise geográfica. A aprendizagem deste conceito facilita ao aluno compreender as demais categorias geográficas, como também, permite que o mesmo faça uma leitura do espaço geográfico, percebendo a interrelação do homem com a natureza. Contudo, diante das mudanças ocorridas no espaço e no ambiente escolar, torna-se necessário o professor ressignificar suas práticas pedagógicas, buscando inovar em sala, na tentativa de colaborar na compreensão dos alunos mediante aos conteúdos e instiga-los a percorrer o saber geográfico.

Palavras-chaves: Jogo eletrônico. Paisagem. Ensino de Geografia.

ABSTRACT

This article emphasizes the use of electronic game Paisagame as a methodological resource for the teaching of geographical landscape category. It is a comparative study in two classes of the 6th year of afternoon shift of the Municipal School of Child Education and Fundamental Cecilia EstolanoMeireles in the city of Cajazeiras-PB. The research aimed to demonstrate that through this video game can promote the development of student learning in

¹ Paisagame consiste em um jogo didático eletrônico criado para abordar a categoria geográfica paisagem. O mesmo contém dez frases com duas opções de resposta, imagens, gifs e sons. Foi criado para a apresentação de um seminário referente a categoria geografia paisagem, para obtenção de nota na disciplina de Prática do Ensino em Geografia Humana, no curso de Licenciatura em Geografia. Este foi desenvolvido para mostrar que é possível utilizar os jogos eletrônicos em sala de aula, pois eles não atrapalham, pelo contrário, contribui para uma melhor aprendizagem dos alunos.

* Graduada do curso de Licenciatura em Geografia –UFSC/CFP. jacysousadearaujo@hotmail.com.br

** Professora coordenadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência -UFSC/CFP. ceciliaesmeraldo@gmail.com

relation to such content. The landscape category refers to one of the essential concepts in the geographical analysis. Learning this concept helps the student understand the other geographical categories, but also allows it to do a reading of the geographic area, noticing the man's interrelationship with nature. However, given the changes in space and school environment, it is necessary the teacher reframe their teaching practices in order to innovate in the classroom, in an attempt to contribute to the understanding of the students by the contents and urges them to go the geographic knowledge.

Keywords: Electronic Gam.; Landscape. Geography Teaching.

RESUMEN

En este artículo se hace hincapié en el uso de juegos electrónicos Paisagame como recurso metodológico para la enseñanza de la categoría de paisaje geográfico. Se trata de un estudio comparativo en dos clases del sexto año del turno tarde de la Escuela Municipal de Educación Infantil y Cecilia Fundamental EstolanoMeireles en la ciudad de Cajazeiras-PB. La investigación tuvo como objetivo demostrar que a través de este videojuego puede promover el desarrollo del aprendizaje de los alumnos en relación con dicho contenido. La categoría de paisaje se refiere a uno de los conceptos esenciales en el análisis geográfico. El aprendizaje de este concepto de ayuda al estudiante a entender las otras categorías geográficas, sino que también le permite hacer una lectura de la zona geográfica, notando interrelación del hombre con la naturaleza. Sin embargo, dados los cambios en el espacio y el ambiente escolar, es necesario el maestro replantear sus prácticas de enseñanza con el fin de innovar en el aula, en un intento de contribuir a la comprensión de los estudiantes por parte de los contenidos y los insta a seguir el conocimiento geográfico.

Palabras clave: Juego Electrónico. Paisaje. Geografía Enseñanza.

Introdução

As categorias geográficas são consideradas conceitos chaves para que as pessoas possam entender o mundo em que vivem. Entre estas, destaca a paisagem, na qual é um dos primeiros conteúdos vistos em geografia no ensino Fundamental II. Tal conteúdo é extremamente importante para o aluno, pois a partir da análise do que vem ser a paisagem observada percebe-se, as interrelações dos fenômenos existente no espaço.

Diante do contexto escolar em que vivemos demonstrar apenas aos alunos o quanto é essencial aprender esse conteúdo não é suficiente, pois muitas vezes, eles acabam não se interessando e desvalorizando o mesmo. Para que essa realidade seja mudada é necessário inovar em sala de aula, transformando as aulas de geografia em algo prático, dinâmico e moderno, fugindo da visão mnemônica que esta disciplina tem carregado ao longo dos anos.

Nessa perspectiva, busca-se incorporar cada vez mais a realidade do aluno nos conteúdos geográficos, na tentativa de atraí-los e melhorar os resultados dentro da aprendizagem em Geografia. Dentro de tantas possibilidades e recursos no qual se possam trabalhar o conteúdo paisagem, os jogos eletrônicos podem ser um aliado neste momento ao professor, visto que é uma ferramenta bastante presente no cotidiano dos discentes.

Este trabalho tem como objetivo mostrar que através de jogos eletrônicos, como no caso o Paisagame no ensino da categoria paisagem, é possível obter uma aprendizagem efetiva, como também, é capaz de mudar esse cenário de desinteresse dos alunos acerca da disciplina geográfica.

Entender significamente o que vem ser a paisagem contribui para que o aluno possa compreender as outras categorias geográficas, como espaço e lugar. Ao estudar a paisagem passamos a conhecer e a refletir sobre o lugar onde moramos como também, permite em um determinado momento, interpretar a complexidade do espaço geográfico.

Puntel (2007) considera a paisagem como elemento essencial de leitura e aprendizagem no ensino da Geografia. Esta representa o resultado da vida das pessoas, dos processos produtivos e da transformação da natureza. É através da mesma que identificamos a relação entre o social, o cultural, o intelectual, patrimonial, cívico, das outras esferas presentes na sociedade.

Na tentativa de contribuir para a mudança da realidade escolar e formar sujeitos críticos e ativos no espaço em que vivem é necessário transformar as aulas de geografia em atividades prazerosas despertando assim o interesse do aluno convidando-o a percorrer os conteúdos geográficos.

Para uma melhor abordagem das ideias expostas no trabalho, este foi dividido em etapas no qual trará respectivamente os procedimentos metodológicos utilizados durante a pesquisa, a apresentação dos resultados obtidos e as considerações finais.

Metodologia

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cecília Estolano Meireles, localizada no município de Cajazeiras-PB em duas turmas do 6º ano do ensino Fundamental II. O método escolhido consiste no comparativo, no qual busca-se comparar os resultados entre uma aula de geografia sobre paisagem com a utilização do Paisagame com outra referente ao mesmo assunto sem aplicação do mesmo.

Esta foi dividida em três etapas. Na primeira etapa ocorreu a coleta de dados a partir da aplicação de um questionário com as duas turmas do 6º ano do ensino Fundamental II do turno da tarde, contabilizando num total 50 alunos/as. O questionário tinha como objetivo reconhecer os indivíduos a serem pesquisados e a opinião dos mesmos em relação aos jogos eletrônicos e o ensino de geografia.

Após a coleta de dados, iniciou-se a segunda etapa, sendo a execução das aulas. Nesta foi escolhido o 6º ano A para a realização da aula sobre paisagem sem a utilização do jogo eletrônico Paisagame. Os conteúdos abordados foram o conceito, classificação e dinâmica da paisagem como também diferenciação entre a Paisagem Urbana e Rural.

A explanação dos conteúdos ocorreu na forma de aula expositiva dialogada com utilização de imagens para exemplificar os tipos de paisagem e a dinâmica presente na mesma. No final da aula aplicou-se algumas questões a fim de averiguar a aprendizagem dos discentes referente ao conteúdo.

Por fim executou-se a terceira etapa ocorrendo o encontro com a turma do 6º ano B para a realização da aula e aplicação do Paisagame. Nesta turma os conteúdos abordados e os procedimentos metodológicos para a aula foram os mesmos aplicados no

6º ano A, diferenciando apenas pelo fato da utilização do jogo. Este foi aplicado de forma coletiva devido a escola não possuir laboratório de informática.

O Paisagame é um jogo eletrônico educativo desenvolvido pela autora deste trabalho com a ajuda de três graduandos do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina Grande – Campus Cajazeiras-PB. Este foi elaborado no Power Point 2010 e é bastante semelhante ao jogo Show do Milhão. O mesmo possui 10 frases referente a categoria geográfica paisagem, no qual em cada frase há duas opções de respostas, onde o jogador pode dizer se a sentença é verdadeira ou falsa. É uma ferramenta da atual tendência dos jovens, pois é repleta de sons, gifs, imagens e animações que se aproximam ao cotidiano dos alunos.

Resultados e Discussões

A educação vem passando por fortes transformações desde a Segunda Guerra Mundial. Com a Revolução Técnico Científico Informacional passa a ser necessário incorporar ao ambiente escolar as novas tecnologias da informação e comunicação (TICs) para contribuir no processo ensino/ aprendizagem. Visto que elas estão presentes em todos os espaços e se utilizados de maneira correta podem trazer bons resultados.

De acordo com Pazine e Montanha (apud PEREIRA, 2012, p.8) os Parâmetros Curriculares Nacionais aponta como uma das tarefas do ensino fundamental, a utilização pelos alunos de diferentes fontes a informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. Nesta perspectiva é necessário inovar em sala de aula, acrescentando diversas tecnologias na tentativa de construir conhecimentos e despertar o interesse dos alunos em relação a disciplina de geografia.

A geografia ao longo do tempo vem sendo considerada pelos alunos como disciplina inútil e decorativa no qual os livros desta apresentam perguntas e respostas em que se ler, mentaliza e aprende (SILVA, 2015). Porém busca-se mudar essa concepção vista pelos alunos em relação a disciplina geográfica, pois os conteúdos geográficos são essenciais para que o mesmo possa refletir, compreender, observar, interpretar e saber pensar o espaço.

Diante das várias possibilidades de recursos metodológicos inovadores a serem utilizados como ferramentas colaborativas para a explanação e concretização dos conteúdos geográficos destacam os jogos eletrônicos. Estes são ferramentas presentes no cotidiano da nova geração, como também, significa uma nova maneira de pensar, agir

e interagir no espaço escolar. Mediante a isto, Breda (2013) afirmará que o jogo no Ensino de Geografia pode despertar no aluno um interesse espontâneo, facilitando, o processo de ensino-aprendizagem tanto na sala de aula ou até mesmo fora dela, tornando assim uma opção divertida para o aprendiz.

Como visto, os jogos podem promover ao aluno contribuições significativas no seu processo de formação, como também pode transformar a sala de aula em um espaço lúdico. Além do mais, a introdução desse recurso nas aulas de geografia promove uma fuga do tradicionalismo, dando um maior significado a essa matéria aos alunos. No entanto, reconhece-se que os jogos eletrônicos ainda permanecem pouco inclusos no ensino de geografia.

A partir da análise do questionário aplicado nas turmas do 6º ano do ensino fundamental II, do turno da tarde da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cecília Estolano Meireles, nota-se que apesar dos jogos eletrônicos estarem presentes no cotidiano dos alunos, os mesmos nunca foram inseridos nas aulas de geografia. Contudo, foi evidenciado também, o desejo dos alunos em relação à introdução dos jogos eletrônicos ao ensino de geografia como mostra o gráfico 1.

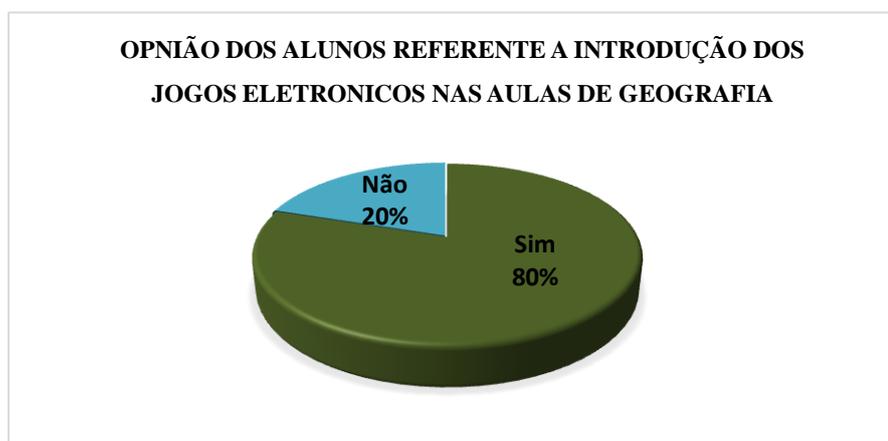


Gráfico 1: Opinião dos alunos referente a introdução dos jogos eletrônicos nas aulas de Geografia.

Fonte: SOUSA, Jaci Araújo. Cajazeiras-PB, 2015.

Apesar de muitas críticas sobre os jogos eletrônicos como ferramenta educativa, onde muitos não percebem essa possibilidade, os alunos pesquisados acreditam que aprenderia mais se fosse usado jogos eletrônicos nas aulas de geografia, como ilustra o gráfico 2. Eles consideram as aulas de geografias ainda muito tradicionais, e afirmam que apenas o professor falando não é suficiente para despertar aprendizagem dos

mesmos. Segundo os alunos, o ideal seria que todas as aulas de geografia fossem divertidas e emocionantes assim como os jogos.

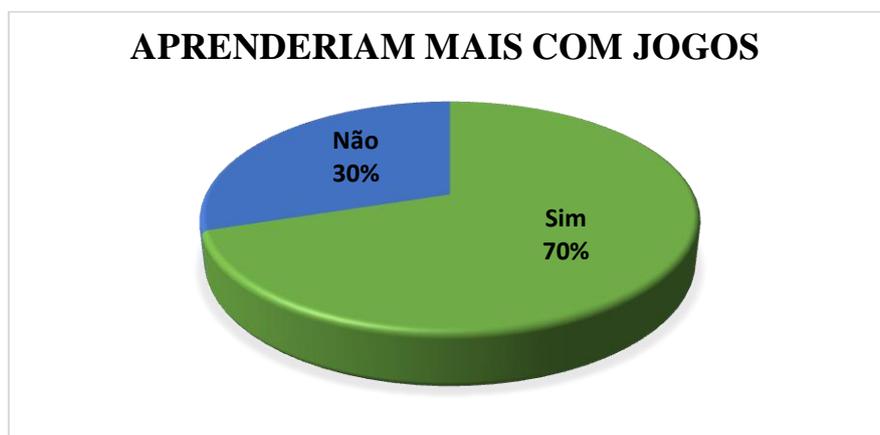


Gráfico 2: Aprendizado com o uso de jogos eletrônicos.

Fonte: SOUSA, Jaci Araújo. Cajazeiras-PB, 2015.

Diante a tal questionamento sobre aprendizagem com jogos eletrônicos, buscamos demonstrar que através do mesmo é possível aprender os conteúdos geográficos. Para isso utilizamos o Paisagame para o ensino e aprendizagem da categoria geográfica paisagem. Ao comparar duas aulas com o mesmo conteúdo só que com abordagens metodológicas diferentes, no qual uma consiste o uso do Paisagame, observamos resultados diferenciados em relação a aprendizagem e a sintonia dos alunos com a sala de aula.

No 6º ano A do ensino fundamental II do turno da tarde da escola já mencionada, não foi utilizado o jogo durante a aula. Percebe-se que durante a aplicação desta aula, os alunos não estavam atentos a mesma, poucos interagiram e respondiam aos questionamentos direcionados a eles. Ao analisar a atividade respondida pelos alunos percebe-se que uma quantidade considerável estava entendendo o conteúdo.

No entanto, os alunos não responderam as questões da atividade realizada em sala de aula, o que demonstra que nem todos da turma estavam incentivados e preparados para este exercício. Mesmo com a utilização de imagens e aproximação do conteúdo com a realidade do aluno, não foi possível obter a atenção e a participação de todos os alunos na perspectiva de construir e compreender o conceito de paisagem. Neste caso, observa-se necessidade de introduzir o recurso metodológico adequado no qual promova não só o aprendizado do aluno, mas também que priorize a relação professor/ aluno.

Já na turma em que foi aplicado o Paisagame, o 6º ano B, verifica-se resultados e reações diferentes. Os alunos sentiam-se motivados a permanecerem em sala de aula, devido, sentir a necessidade de participar e competir com os demais. Além do mais, estavam satisfeitos e curiosos, pois, seria introduzida na aula de geografia uma ferramenta jamais vista por eles no ambiente escolar. Essas mudanças nas reações dos alunos ocorrem devido que o jogo representa

[...] uma atividade contraditória por natureza, na qual coexistem características aparentemente antagônicas como liberdade, regra, imitação, fantasia, realidade, criação, riso e seriedade, o ato de jogar é, em essência, movimento, porque supõe uma ação, uma dinâmica própria, durante ao qual o jogador apresenta mudanças em relação ao seu comportamento, aos seus sentimentos, á sua aprendizagem ou á sua forma de expressão. Então, quando os jovens têm a possibilidade de jogar, os comportamentos de alegria, seriedade, criação e liberdade poderão aparecer simultaneamente. (MOITA, 2007, p.18).

O jogo proporcionou uma participação efetiva dos alunos, no qual a partir das perguntas do jogo, eles eram incentivados a responderem para darem continuidade ao mesmo. Os efeitos sonoros e as animações constituíram-se em recursos eficientes dentro do jogo, na tentativa de prender a atenção e convidar a todos a participarem.

Ainda que se encontrasse em um momento lúdico dentro da sala de aula, foi perceptível observar a ocorrência do processo de ensino aprendizagem neste espaço, e este estava ocorrendo de maneira coletiva, visto que antes de responderem as perguntas, os alunos analisavam as respostas e consultavam aos demais integrantes do grupo. Evidencia-se que a utilização do Paisagame estimulou criatividade dos alunos, o planejamento de situações e a formulação de hipóteses.

Quanto a compreensão da categoria geográfica paisagem considera-se satisfatório os resultados obtidos. Constatando uma aprendizagem unanime, perante os conteúdos ministrados na aula. É de suma importância chegar a este resultado devido que, o aluno precisa compreender bem este conceito, para assim, fazer uso da paisagem na tentativa de realizar a leitura geográfica do espaço, considerando integralmente a natureza e a sociedade. Compreende-se que

A paisagem oferece a possibilidade de abordar, dentro do mesmo movimento, todas as questões emergentes para o futuro da geografia, aquelas que concernem ao meio e das pressões ecológicas na organização do espaço, aquelas que nascem do funcionamento das instituições sociais e das tensões e conflitos que elas alimentam, a aquelas que mostram em que o homem difere de um ponto ao outro, e o exprime pela organização de espaço diferente (CLAVAL, 1984 apud OLIVEIRA, 1998, p. 81-82).

Santos (2008, p. 40) define paisagem como “conjunto de formas heterogêneas, de idades diferentes, pedaços de tempos históricos representativos das diversas maneiras de produzir as coisas, de construir o espaço”. Afirma que esta não é apenas formada de volumes mais, também de cheiros, sons, cores, movimentos e etc.

Diante da importância desse conteúdo e a situação em que o professor encontra em seu exercício profissional, onde há alunos desmotivados, novas gerações avançadas e desvalorização dos conteúdos geográficos, torna-se necessário recorrer a ferramentas que atraia os alunos e que possibilite ao aluno alcançar uma aprendizagem efetiva.

Nesta perspectiva, criamos o Paisagame como ferramenta para que o educador possa estimular a participação dos educandos, na tentativa de construir conhecimentos de maneira coletiva na sala de aula, como também, para dinamizar as aulas de geografia, facilitando e tornando atrativa a apresentação da categoria geográfica paisagem. No entanto, ele não foi criado com o intuito de substituir o momento em que o professor tem de apresentar o conteúdo para o aluno, pois acredita-se que é nessa ocasião em que acontece a troca múltipla de conhecimentos.

Considerações Finais

Mediante a importância da categoria paisagem e da intencionalidade desse conceito, torna-se necessário que o educador possibilite a aprendizagem do aluno em torno deste conteúdo. Não que os demais conteúdos geográficos sejam desnecessários, mais, a partir do entendimento do que vem a ser a paisagem torna-se mais fácil para o aluno compreender as outras categorias geográficas, principalmente no que se refere ao conceito de espaço geográfico.

Para isso, cabe ao educador utilizar recursos metodológicos na perspectiva de facilitar a compreensão do aluno. Os jogos eletrônicos representam uma boa alternativa para auxiliar o trabalho do professor. Estes não podem ser considerados como recurso que não possibilite a aprendizagem do aluno devido tornar a aula em um momento de descontração. Contudo pode ser nesse momento lúdico em que o aluno possa despertar o interesse pela aprendizagem.

A utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de geografia permite romper com o tradicionalismo que percorre a esta disciplina nos dias atuais. Estes transformam a sala de aula em um ambiente novo, repleto de inovação e propicio a construção de saberes

coletivo. Além do mais, consiste em uma ponte para que ocorra uma aproximação e interação entre professor e aluno.

Vale salientar que, mesmo que considere o Paisagame como recurso eficaz para o ensino e a aprendizagem para os alunos, perante a categoria geográfica paisagem, torna-se indispensável a figura do professor como mediador dos conteúdos. Como também, a medida que este proporciona o desenvolvimento do aluno também pode contribuir para o desenvolvimento dos professores.

É necessário repensarmos nossa ação docente, nossa prática pedagógica na tentativa de contribuir não só para uma educação de qualidade, como também, para um mundo melhor. Mesmo que seja desafiador para o educador introduzir esses recursos tecnológicos em suas aulas, torna-se necessário devido estarmos vivenciando uma era tecnológica, no qual provoca mudanças no espaço que acabam por refletir no ambiente escolar. Com isso, faz necessário uma ressignificação tanto dos conteúdos como das práticas pedagógicas dos professores, para que os alunos possam, a partir dos conteúdos, compreender o espaço no qual habitam.

Referências Bibliográficas

BREDA, ThiaraVichiado. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar.** Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Geociências, Campinas-SP, 2013.

FERNANDES, Charles Marques; BEZERRA, Clystefen Lopes; FILHO, José Sandro da Silva. **A importância do ensino lúdico na geografia.** In: I Seminário de Educação Geográfica “Práticas curriculares e Educação Geográfica”, 10-12 jun. 2015. João Pessoa – PB.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @.** . Campinas-SP, Editora Alínea, 2007.

OLIVEIRA, Livia de; MACHADO, Lucy Marion CalderiniPhiladepho. **3º Encontro Interdisciplinar sobre o estudo da paisagem.** Rio Claro: UNESP, 1998. v.1. 154 p. (Cadernos Paisagem / Paisagens).

PAZINI, D.L.G; MONTANHA, E.P. **Geoprocessamento no ensino fundamental: utilizando SIG no ensino de geografia para alunos de 5.a á 8.a série.** In: Simpósio Brasileiro De Sensoriamento Remoto, 12., 2005, Goiânia. Anais 2005. p.1329-1336.

PEREIRA, Francisco Ielos Faustino. **O ensino de geografia e as novas tecnologias:As perspectivas dos jogos eletrônicos como recurso metodológico.**Revista Brasileira de Educação Geográfica. Campinas, v. 2, n. 4, p. 173-191, jul./dez., 2012. Disponível em: <http://www.revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/88>. Acesso em: 05 jun. 2015.

PEREIRA, F. L. F.; ARAÚJO, S. de L.; HOLANDA, V. C. C. de. **As novas formas de ensinar e aprender Geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de Geografia.** Geosaberes Revista de Estudos Geoducionais. Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 34-47, jan. / jul. 2011. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/seer/index.php/geosaberes/article/viewFile/75/pdf32>. Acesso em: 10 jun. 2015.

PUNTEL, Geovane Aparecida. **A paisagem no ensino da geografia.** Revista Ágora. Santa Cruz do Sul, v. 13, n. 1, p. 283-298, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://file:///D:/Downloads/130-343-1-PB.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

SANTOS, Milton. **Metamorfose do espaço habitado.** São Paulo: EDUSP, 2008. [HUCITEC,1988].

SILVA, Aisllan Damacena Souza da. **Ensino de geografia: uma aproximação das práticas cotidianas e dos saberes.** In: I Seminário de Educação Geográfica “Práticas curriculares e Educação Geográfica”, 10 -12 jun. 2015. João Pessoa – PB.