



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

JOGOS COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Francisco José da Silva Santos;
Universidade Federal do Piauí – UFPI – E-mail: silvasantos.fco@gmail.com

Sara Raquel Cardoso Teixeira de Sousa;
Universidade Federal do Piauí – UFPI – E-mail: sararcts@outlook.com

Raimundo Lenilde de Araújo
Universidade Federal do Piauí – UFPI – E-mail: raimundoleilde@ufpi.edu.br

INTRODUÇÃO

Inovar no exercício profissional em sala de aula é um desafio a ser enfrentado pelos professores que trabalham com o Ensino de Geografia. Um aspecto que em particular vem ganhando campo nas discussões é a Avaliação da Aprendizagem, termo utilizado pela primeira vez por Ralph Tyler por volta de 1930 (LUCKESI, 2011), no intuito de alertar sobre os cuidados que o educador deveria ter com a aprendizagem de seus alunos.

No âmbito avaliativo, é preciso romper com o sistema tradicional que, em geral, apesar de tantos debates, continua alicerçado nos exames escolares que foram sistematizados ainda no decorrer do século XVI e XVII (LUCKESI, 2011) e na realidade se fazem fortemente presentes no meio escolar.

Assim, enquanto professores inseridos no contexto da sala de aula, por vezes herdamos o tradicionalismo que nos foi imposto durante toda a formação escolar e acadêmica como defende Luckesi (2011, p. 30):

Temos a habilidade de examinar, que herdamos tanto do sistema de ensino estabelecido e praticado ao longo dos anos como da nossa prática pessoal como educandos sucessivamente submetidos às práticas examinativas dos educadores que nos acompanharam em nossa trajetória de estudante.

Essa herança fez com que perpetuemos até o início do século XXI às práticas que foram aplicadas a nós enquanto estudantes. Muitas vezes, nem mesmo os estudos realizados durante a formação acadêmica, são capazes de romper com esses laços que nos prendem ao modo tradicional dos exames como ferramenta avaliativa.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Diante disso é preciso criar novos métodos que caminhem na direção de estabelecer meios mais adequados para avaliar o desempenho dos alunos. As novas possibilidades de recursos tecnológicos como o uso dos celulares com acesso a internet promove certa concorrência pela atenção dos alunos. Nesse sentido, o professor deve inovar, recorrendo aos recursos didáticos não convencionais, que são aqueles utilizados pelo professor, mas que não foram elaborados com a finalidade específica de uso no meio educacional como jornais, quadrinhos, vídeos e jogos. (ZABALA, 1998)

Os jogos são opções para auxiliarem no processo avaliativo, uma vez que geralmente são atrativos, dinamizam as atividades e motivam a maior participação e interação dos alunos, além de permitir que os mesmos demonstrem suas habilidades e conhecimentos frente aos desafios propostos.

O objetivo deste artigo é discutir a importância da inclusão de jogos como parte integrante do processo de ensino-aprendizado para o Ensino de Geografia, com ênfase no uso dos mesmos na avaliação da aprendizagem.

METODOLOGIA

Para a elaboração do trabalho, realizou-se levantamento de literatura voltada aos conteúdos de avaliação de aprendizagem, uso de recursos não convencionais e ensino de geografia. Os textos base para a elaboração deste resumo estão dispostos em livros, artigos impressos e em sítios da internet. Outra etapa importante parte da produção bem planejada do jogo e a observação *in loco* da aplicação do mesmo, com o intuito de observar de forma mais consistente sua dinâmica de funcionamento e seus resultados aplicando-se ao término desta etapa questionários aos alunos, com a finalidade de avaliar a partir dos próprios sujeitos participantes da ação proposta, suas considerações e sugestões a respeito do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No processo de ensino aprendizagem em Geografia, a avaliação é uma importante etapa no âmbito escolar e geralmente suscita muitas dúvidas a respeito da melhor forma de analisar o desempenho dos alunos, sendo esta etapa importante no processo de aprendizagem pois direciona o professor às ações futuras a partir dos resultados obtidos. Nesse sentido Libâneo (1994, p.195) aponta que:

A avaliação é uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente, que deve acompanhar, passo a passo, o processo de ensino e aprendizagem. Através dela os resultados que vão sendo obtidos no decorrer do trabalho conjunto do professor e dos alunos são comparados com os



objetivos propostos a fim de constatar progressos, dificuldades, e reorientar o trabalho para as correções necessárias.

É através da avaliação que é possível ao professor perceber como a sua prática está sendo eficaz ou não, possibilitando a (re)estruturação pedagógica afim de alcançar melhor desempenho e cumprimento dos objetivos de ensino traçados.

Luckesi (2011, p.28) destaca o pensamento de Ralph Tyler (1930) quando

(...) propôs que pensasse e se usasse uma prática pedagógica que fosse eficiente e, para tanto, estabeleceu o 'ensino por objetivo', o que significaria estabelecer, com clareza e precisão, o que o educando deveria aprender e, como consequência, o que o educador necessitava fazer para que o educando efetivamente aprendesse.

Apesar de essa proposta apresentar parâmetros consistentes para avaliação da aprendizagem e ter sido divulgada a partir de 1930, é notório que ainda hoje não se conseguiu consolidar como ação concreta no meio educacional. É sabido, pois, que a avaliação escolar não é utilizada adequadamente por professores que, em geral, utiliza-se de provas conteudistas com propostas tradicionais de perguntas cujas respostas são descritivas apenas, não levando em consideração a formação crítica do aluno.

Hoffmann (2005) destaca que todo o processo avaliativo deve ter por intenção: observar o aprendiz, analisar as estratégias de aprendizagem, e tomar decisões pedagógicas favoráveis à continuidade do processo de ensino. Em Geografia a avaliação na escola também se traduz como um desafio para os professores e os recursos lúdicos pode ser utilizado como opção de avaliação ou auxiliar na atividade proposta como avaliação como, por exemplo, as adaptações de jogos lúdicos como instrumento.

Os jogos vêm se destacando como valiosa ferramenta no auxílio à prática avaliativa uma vez que possibilitam a criação de um clima prazeroso na demonstração dos conhecimentos adquiridos bem como desenvolvem, também, outras habilidades como concentração, estratégia, companheirismo, etc.

Segundo Silva; Muniz (2012) citado por Manfio, Severo e Meier (2014, p.8):

Os jogos representam um meio didático de importante valor, uma ferramenta instigante para o trabalho da Geografia, pois tem um caráter desafiador, uma vez que permite desenvolver no aluno uma capacidade ativa de raciocínio, além de trabalhar a vontade de auto-superação e o conteúdo escolar.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Tomando como referência as discussões da bibliografia apresentada anteriormente, foi desenvolvido e aplicado em uma turma de 8ª Ano do Ensino Fundamental do Centro Educacional José Marcelo Pessoa, escola da rede municipal de ensino da Cidade de Novo Santo Antônio – PI, um jogo de cartas com intuito de avaliar o conteúdo curricular “Regionalização do espaço mundial” previamente estudado em sala. Na exposição do conteúdo deu-se ênfase ao caráter transitório das regionalizações, considerando que a dinâmica social, econômica e política, ao longo do tempo, influenciam as características que são utilizadas como fundamentos para justificar a regionalização. Após essa etapa deu-se início a elaboração da avaliação em forma de jogo lúdico, tendo como mediador o professor. É importante salientar, que em todo o processo, desde a exposição conteudista aos alunos até as intervenções realizadas em sala, foram planejadas levando em consideração o tempo de aula e o ambiente escolar onde seria aplicado o jogo.

O jogo é composto por um (1) tabuleiro que é um Mapa Mundi impresso em folha A0 com dimensão de 1189x841mm, e cartas impressos em folhas A7 com dimensão 105x74mm com figuras de mapas dos países e duas opções de respostas (certo e errado), e o tema a ser abordado estava impresso também em forma de cartas em folha A10 com dimensão 37x26mm inseridas numa urna. As cartas do jogo foram desenvolvidas tendo por referencia o padrão de cartas de baralho.

Para a execução do jogo os alunos elegeram quatro (4) líderes que, em seguida, de forma sequencial, selecionaram o restante dos alunos para compor as quatro (4) equipes que jogariam. Cada grupo, previamente, indicaria um integrante para responder a pergunta. Sendo proibido pedir ajuda aos integrantes do grupo e o uso de material de consulta pelo indicado.

Foram selecionados vinte e oito (28) países de várias partes do mundo para compor as cartas do jogo; a escolha dos países teve como critério principal apresentar a distinção de características econômicas, políticas, históricas e sociais que tornariam a sua regionalização diversa e assim o jogo mais interessante e produtivo. O número de países em questão foi selecionado em função do número de alunos da turma, vinte e quatro (24) no total.

O jogo possui sete (7) etapas, em cada etapa, um representante de equipe é convocado, onde, todos da equipe participam do jogo criando um ambiente de interação. No entanto, as rodadas podem ser adaptadas a quantidade de alunos. Assim, na sala em que se aplicou o jogo continha vinte e quatro (24) alunos, podendo estes participarem do jogo em apenas seis (6) rodadas, no entanto adaptou-se o jogo ao número de sete (7) rodadas, pois a sétima rodada seria jogada caso houvesse empate.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Em cada rodada os grupos elegiam um representante que vinha a frente para escolher uma carta do baralho com os países e em seguida selecionava, em uma urna, a regionalização. Depois de selecionada a carta e a regionalização, era formulada uma pergunta e em seguida lida pelo professor. Por exemplo, o aluno retirou do baralho a carta com o país Alemanha e na urna a regionalização “Primeiro Mundo”, logo o professor fazia o seguinte questionamento: “A Alemanha é um país de Primeiro mundo?”. O aluno deveria responder se estava correto ou errado e justificar sua resposta.

Ao final de cada rodada o professor convocava os líderes dos 4 grupos para conferir a regionalização dos países pelos mapas dos livros para, em seguida, pontuar as equipes que acertaram a resposta na rodada. Antes de iniciar a próxima rodada de perguntas o professor levantava questões relacionadas à rodada anterior com o objetivo de esclarecer sobre as respostas incorretas.

O jogo apresentou ótimos resultados, todos os alunos participaram sem resistência e se empenharam em responder as perguntas de forma correta. Até mesmo os alunos menos participativos em atividades mais tradicionais surpreenderam ao participarem do jogo.

Outro ponto observado foi o crescimento no senso de companheirismo e responsabilidade entre os alunos de cada grupo. Desde o início, o jogo foi conduzido no intuito de ser, antes de tudo, um desafio auto-avaliativo para cada aluno, ou seja, essa estratégia foi para evitar qualquer competitividade exagerada entre os grupos que, muitas vezes, atrapalham a proposta do jogo.

Após a realização do jogo, os alunos responderam a um questionário avaliando a atividade realizada. Foram questionados sobre: a) se considerava positivo o desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula; b) se achava importante à interação do professor com os alunos para propor novas atividades envolvendo outros conteúdos de Geografia; c) teve dificuldade com o grau de assimilação de conhecimento que o jogo exigiu.

O questionário permitiu identificar uma boa reação dos alunos em relação ao jogo. No universo de vinte e quatro (24) alunos verificou-se que: 79,1% dos alunos consideraram positivo o desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. Quanto ao segundo questionamento, percebeu-se que 83,3% dos alunos acharam importante a interação do professor-aluno para propor novas atividades envolvendo outros conteúdos de Geografia; e com relação ao terceiro questionamento 20,8 % teve dificuldade com o grau de assimilação de conhecimento que o jogo exigiu, demonstrando as dificuldades normais dos alunos com os temas geográficos nos dias atuais.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

CONCLUSÕES

Verificou-se que a inclusão de novas metodologias e modelos didáticos pode contribuir para diminuir as dificuldades no ensino aprendizagem. No processo avaliativo a dinamicidade metodológica assume papel ainda mais importante no intuito de romper com a estrutura tradicional de avaliação, alicerçada em testes quantitativos que em geral frustram a maioria dos alunos, criando antipatia ou mesmo servindo como “punição”.

Conclui-se ainda que o emprego de jogos como instrumento avaliativo, se bem conduzidos, proporciona uma maior interação dos alunos com o processo educacional, dinamiza e cria um clima prazeroso tanto para os alunos como para o professor. É importante destacar que todo o processo de elaboração e aplicação do jogo teve por base um bom planejamento, com a finalidade de sistematizar todas as ações e alcançar os objetivos traçados, evidenciando que o bom planejamento é necessário para toda e qualquer ação em sala de aula.

O uso do jogo como instrumento avaliativo demonstrou ser uma ferramenta bastante válida permitindo reconhecer quais as principais dificuldades os alunos da turma tinham em regionalizar o espaço mundial segundo os critérios históricos, políticos e econômicos. A partir deste diagnóstico foi possível reforçar alguns conceitos que não haviam sido assimilados por parte da turma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez/Coleção Magistério 2º Grau Série Formando Professor, 1994.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. 22. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

HOFFMANN, Jussara. O jogo do contrário em avaliação. Porto Alegre: Mediação, 2005.

MANFIO, Vanessa; SEVERO, Melina Dornelles; MEIER, Mara Alini. Geografia e avaliação escolar: uma tarefa complexa no processo de ensino aprendizagem. Geographia Opportuno Tempore, Londrina, v.1, número especial, p. 85-95, jul./dez.2014.

ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Ed. Artmed, 1998