



## PROCESSO DE CRIAÇÃO DE JOGOS PARA AUXILIAR NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Guilherme Henrique de Sene Vieira\*

Eixo Temático: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio

### Introdução:

O ensino em geral e em especial o de Geografia, tem potencial para um trabalho ativo em sala de aula, assim adotar práticas inovadoras é um dos caminhos para minimizar os problemas relativos à desmotivação e desinteresse dos alunos. Novas ideias e práticas são necessárias, desde que não percam o foco do aprendizado.

Dentro desta perspectiva metodológica temos então os jogos como uma ferramenta pedagógica capaz de trazer excelentes resultados quando aplicada de forma correta. Isso ocorre devido a capacidade que o jogo possui em aproximar não somente o professor e aluno, mas também os próprios alunos no processo de aprendizagem, como também estimular a criatividade e espontaneidade destes a assimilação do conteúdo.

O objetivo deste trabalho é então demonstrar a experiência obtida através de uma prática pedagógica de iniciação à docência com alunos do segundo ano do ensino médio. Com eles foi desenvolvido um jogo de tabuleiro acerca do conteúdo Guerra Fria, trazendo então o processo de conflito que marcou essa época da história e principalmente buscando elucidar as organizações espaciais advindas dessa tensão entre as duas superpotências da época: Estados Unidos da América (EUA) e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

O tabuleiro foi confeccionado em papel paraná onde foi desenhado o Mapa-Mundi na representação cartográfica de Mercator. Para as peças do jogo utilizamos soldados de

\*Aluno de graduação em licenciatura do curso de Geografia pela Universidade Estadual de Londrina, bolsista do Programa Institucional de Iniciação à Docência. E-mail: guilhermehsvieira@gmail.com.



plástico, sendo uma cor para cada time, para assim representarem a conquista de territórios e por fim através do programa Adobe Photoshop, confeccionamos as cartas do jogo.

### **Buscando novas ferramentas para trabalhar o conhecimento**

Atualmente o ensino brasileiro vem passando por dificuldades. A forma tradicional usada nas escolas não mais atende as perspectivas pedagógicas. Zancan e Spagnolo contribuem dizendo:

Nesse sentido, a perspectiva de mudanças na formação dos docentes vem motivada pelo discurso que critica o formato tradicional de preparo do professor. Do ponto de vista dos reformadores, os processos educativos vivenciados até então não contemplam algumas das características consideradas na atualidade como próprias da atividade docente, tais como: “compromisso com o sucesso da aprendizagem dos alunos; respeito à diversidade existente entre os estudantes; desenvolvimento de práticas investigativas; capacidade para assumir tarefas que vão além da sala de aula” (BRASIL *apud* ZANCAN; SPAGNOLO, 2001, p. 4).

É muito difícil fazer com que os alunos se interessem pelos assuntos que devem ser trabalhados na aula e fazer com que estes consigam utilizar o conhecimento adquirido em seu dia-a-dia. No entanto, no que se refere à procura de soluções para esse impasse não é uma tarefa fácil, muito menos existe alguma fórmula mágica apta a corrigir esse problema que perpetua as salas de aula Brasil afora. Diante deste desafio, é dever do professor buscar maneiras de inovar o modo de lecionar trazendo junto disso a curiosidade do aluno frente ao conhecimento.

O Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) oferece um ambiente para o exercício da futura profissão, em que é possível se deparar com essa problemática atual e, junto da formação para futuro professor, já pensar em práticas inovadoras para aplicar dentro da sala de aula. Neste caso, a prática inovadora no que se refere a sair do tripé *quadro*,



*apostila, caderno*, foi a confecção de um material para realizar uma aula prática como também o estímulo a criatividade com base no conteúdo trabalhado em sala.

Como poderia então ser trabalhado o tema *Guerra fria* sem somente se prender a apostila? Por se tratar de um segundo ano do médio, muitos desses alunos convivem já há muito com as tecnologias, sejam celulares, computadores e principalmente videogames. Dessa forma a já aproximação dos discentes com esses aparelhos fez com que surgisse a ideia da criação do jogo para trazer de forma prática este conteúdo que geralmente é apenas trabalhado da forma tradicional.

Assim então foi pensando em utilizar de cinco aulas para a explicação do conteúdo para embasar o processo de criação. Com certeza não poderíamos apenas nos ater a *aulas diferenciadas*, muito menos fugir completamente do *modelo tradicional*:

O quadro negro e o livro didático são componentes importantes no processo de aprendizagem, mas podem ser substituídos por outras ferramentas que garantam uma forma mais dinâmica de ensino, sendo, portanto, utilizadas de maneira a possibilitar a melhor compreensão dos conteúdos abordados e o alcance dos objetivos propostos (DA SILVA, MUNIZ, 2012, p. 65).

### **Aplicando essa nova forma de ensino**

Primeiramente iniciou-se a parte teórica acerca da Guerra Fria durante cinco aulas. A parte teórica não pode ser dispensada, uma vez que, para a aula prática e a confecção do jogo é indispensável à apresentação teórica, visto que sem um embasamento teórico, a construção do jogo não surtiria efeito no aprendizado dos alunos, visto que este permaneceria no senso comum.

Com isso trabalhamos primeiramente então o contexto pós Segunda Guerra Mundial. É essencial a compreensão deste período pois é com ele que a Guerra Fria vai se esboçando. Com a derrota de Hitler e da Alemanha nazista pelos Aliados, principalmente pela URSS e EUA, vai se configurando uma disputa entre esses vencedores, principalmente no campo ideológico, visto que temos o EUA difundindo o capitalismo e a URSS os ideários socialistas. Nesse conflito entre as superpotências, há então a disputa por territórios de influência como também a corrida armamentista e econômica. É nesse contexto então em



que o jogo é construído, buscando elucidar esta disputa ideológica como também a por territórios, principalmente no caso do Vietnã e Coreias.

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 (VERRI, p. 4, 2010).

Confeccionamos primeiramente então o tabuleiro que consistia na representação do Mapa-Mundi. Foi atentado para os detalhes característicos da Guerra Fria como por exemplo a Iugoslávia, que a época era composta pelas atuais Sérvia, Bósnia-Herzegovina, Croácia e Montenegro. Nesse primeiro passo, foi dada atenção para que os alunos entendessem o processo territorial por qual essa e outras nações estavam passando influenciadas pelo contexto geopolítico da Guerra Fria. Importante ressaltar que os próprios alunos desenharam a mão o tabuleiro.

Imagem 1- Tabuleiro confeccionado para o jogo Guerra Fria.



Fonte: Próprio Autor.



Após o tabuleiro estar pronto começamos a pensar nas cartas a serem utilizadas. As cartas consistem em habilidades e atributos de cada potência, usados para atingir o objetivo do jogo, como por exemplo revoltas populares contra o governo, corrida espacial, entre outras. Foi usado o programa Adobe Photoshop para a confecção delas e a impressão em um papel cartão. Foi muito interessante esta parte da criação pois nela os alunos usaram muito de sua criatividade para a confecção das cartas, como cartas de espionagem, revoltas populares, entres outras.

Imagem 2- Algumas das cartas confeccionadas para o jogo.



Fonte: Próprio Autor.

## Resultados

O objetivo do jogo era conquistar o maior número de territórios possíveis, caracterizando assim a disputa ocorrida na Guerra Fria. O resultado final foi muito satisfatório pois na



prática os alunos puderam observar como se deu a questão do conflito principalmente de ordem ideológica e territorial.

Vê-se assim que o jogo como uma ferramenta pedagógica pode ser de extrema eficácia pela sua capacidade de envolver os alunos no conteúdo de forma prática e proporcionar uma maior interação não somente com o conteúdo, mas também com o professor, os outros colegas e sua criatividade.

**Palavras chave:** Jogos em Geografia. Guerra Fria. Iniciação à Docência.

### **Referências**

DA SILVA, Vlândia; MUNIZ, Aleksandra Maria Vieira. **A Geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia.** Geosaberes - Revista de Estudos Geoeducacionais, v. 3, n. 5, p. 62-68, 2012.

VERRI, Juliana Bertolino. A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de geografia. **XVII Semana de Geografia da UEM**, 2008.

ZANCAN, Silvana; SPAGNOLO, Carla. **Educação brasileira do século XXI: impasses e desafios da profissão docente.** Revista Espaço Acadêmico, v. 12, n. 136, p. 87-94, 2012. Placas tectônicas, Curso Objetivo. Disponível em: <<http://www.curso-objetivo.br/>>. Acesso em 20/11/2015