
OS JOGOS COMO POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DOS CONTEÚDOS DE CLIMA

Games as a possibility for teaching climate content.

Los juegos como posibilidad para enseñar contenidos climáticos.

Layanne Almeida de Souza^{*}
Juliana Ramalho Barros^{**}

^{*}Mestranda em Geografia PPGeo/IESA/UFG - layannealmeida.geo@gmail.com

^{**} Professora PPGeo/IESA/UFG – juliana@ufg.br

Recebido em 20/10/2019. Aceito para publicação em 20/10/2019.
Versão online publicada em 10/11/2019 (<http://seer.ufrgs.br/paraonde>)

Resumo:

O presente trabalho busca apresentar reflexões sobre as potencialidades dos jogos para o ensino dos conteúdos de clima, na Geografia. Dentre os diversos tipos de jogos elaborados para trabalhar conteúdos da Geografia na sala de aula, o roleplaying game (RPG) apresenta características que possibilitam uma abordagem interdisciplinar e com grande potencial criativo para o processo de ensino e aprendizagem. Este artigo é parte do trabalho de conclusão de curso que teve por finalidade refletir sobre os jogos no ensino de Geografia, apresentando uma proposta de RPG para os conteúdos de clima. Com o intuito de discutir e propor o uso de jogos no ensino de Geografia, com destaque para o RPG, inicialmente, foi planejada uma discussão a partir dos pressupostos teóricos sobre os jogos no ensino de Geografia e, posteriormente, o desenvolvimento e a elaboração de um livro-jogo de RPG.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Clima. Jogos. Role Playing Game.

Abstract:

This paper aims to present reflections on the potential of games for teaching climate content in Geography. Among the various types of games designed to work on geography content in the classroom, the Role Playing Game (RPG) presents characteristics that enable an interdisciplinary approach and great creative potential for the teaching and learning process. This articles part of the course conclusion paper that aimed to reflect on games in the teaching of geography, presenting a proposal of RPG for climate content. In order to discuss and propose the use of games in the teaching of geography, especially the RPG, initially a discussion was planned from the theoretical assumptions about games in the teaching and teaching of geography and later, the development and writing a RPG book.

Key-words: Geography Teaching. Climate. Games. Role Playing Game.

Resumen:

El presente trabajo busca presentar reflexiones acerca de las potencialidades de los juegos para la enseñanza de los contenidos del clima, en la Geografía. Entre los diversos tipos de juegos creados para enseñar los contenidos de la Geografía en el aula, el Roleplaying Game (RPG) presenta características que permiten un enfoque interdisciplinar e gran potencial creativo para el proceso de la enseñanza y aprendizaje. Este artículo es parte del trabajo de conclusión del curso que busco reflexionar sobre los juegos en la enseñanza de Geografía, presentando una propuesta de RPG para los contenidos de clima. Para discutir y proponer el uso de juegos en la enseñanza de la Geografía, especialmente el juego de RPG, inicialmente se planificó una discusión a partir de los supuestos teóricos sobre los juegos en

la enseñanza de la Geografía y, más tarde, el desarrollo y la elaboración de un libro de jugadas RPG.

Palabras-clave: Enseñanza de Geografía. Clima. Juegos. Role Playing Game.

1 Introdução

A Geografia Escolar, no ensino básico, tem por objetivo possibilitar ao aluno a sua localização no mundo, bem como compreender o local onde vive e as relações entre natureza e sociedade. Para alcançar e ir além do objetivo acima é importante entender que o “planejamento das aulas deve contemplar o trabalho com conteúdo que permitam ao estudante compreender a posição que ocupa no espaço e as interações da sociedade em que vive com a natureza.” (STEINKE, 2014, p. 135).

Os conteúdos de clima no ensino de Geografia constituem um dos momentos de maior atenção na preparação das aulas por ser considerado um conteúdo bastante abstrato. Alves (2013), pensando na própria eficácia da prática educativa valorativa ao professor e ao educando afirma que é necessário um processo de ensino e aprendizagem que traga de fato correlações da realidade com o saber científico.

Para além de se utilizar metodologias e estratégias de ensino, deve-se atentar também para intencionalidades e objetivos de tais conteúdos e, por conseguinte qual a metodologia e/ou estratégia mais viável e eficaz para atingir determinado objetivo.

Anastasiou (2006), afirma que o professor deve explorar estratégias que possibilitem ao aluno uma nova maneira de apropriação de conhecimento. Para tal, entende-se que jogo é algo natural ao ser humano, ele faz parte dos contextos de sociedade e cultura e é através dele que a fantasia se aproxima da realidade e ajuda a lidar com a mesma. O uso de jogos em sala de aula pode proporcionar um aumento de interesse do estudante por determinado assunto, além da sua função primária na qual eles são criados e desenvolvidos para divertir.

Suertegaray (2003) faz diversos questionamentos e reflexões acerca do “quê ensinar em Geografia Física?”, buscando ampliar as discussões acerca da “forma do que se deve (e se pode) ensinar?”. A partir dessas indagações, dá-se um segundo nível de investigação que é “Qual o significado do conteúdo climático no Ensino de Geografia?”

Dessa forma, é importante discutir de que formas poderiam ser trabalhadas e desenvolvidas atividades que compreendessem o lúdico e os conteúdos específicos, no caso de clima, no ambiente escolar para que as aulas possibilitassem aos alunos o prazer de aprender e conhecer o mundo, se apropriassem da formação e construção de conceitos a partir do conhecimento geográfico? E, qual a contribuição dos jogos no processo de ensino e aprendizagem?

Ao trabalhar os conteúdos de clima, o professor deve pensar o como fazer, ou seja, a metodologia, de forma que sejam voltados para uma relação entre os processos físico-naturais e a forma de apropriação pela sociedade tendo como foco a possibilidade de o aluno vivenciar sua importância e aplicabilidade. Portanto, é necessário pensar na aproximação do conteúdo da realidade dos alunos, tornando-o mais interessante, dinâmico e significativo, tendo como base referenciais teóricos e sugestões metodológicas que possibilitem sua abordagem em sala de aula.

2. Metodologia

A pesquisa teve como pressuposto a abordagem qualitativa em educação (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), de gênero bibliográfico e documental ao considerar os referenciais teóricos presentes em artigos, teses, dissertações, monografia; e, posteriormente, propositivo, ao sugerir uma estratégia metodológica para abordar determinado conteúdo.

Baseando-se na revisão bibliográfica buscou-se conseguir maior sustentação teórico-metodológica para o desenvolvimento do mesmo. As pesquisas e levantamentos bibliográficos foram longos, mas não desestimulantes.

As pesquisas sobre o uso do Role Playing Game (RPG) em ambiente educacional apresentam sua eficácia como estratégia para o processo de ensino e aprendizagem e para os conteúdos da Geografia. Entretanto, foram encontrados referenciais teóricos diversos na História, Literatura, Física, Biologia, mas na Geografia, eles ainda são escassos.

Conforme foram sendo encontradas teses, dissertações, livros e artigos, as ideias do jogo começaram a ganhar corpo. O enredo passou a ser pensado com base nas leituras e nos trabalhos acadêmicos que foram elaborados, sendo que apenas um referencial teórico fazia referência a uma aventura solo de RPG: o livro-jogo “Descobrimento do Brasil”.

A aventura solo é considerada um tipo de RPG em formato de livro não sequencial e de caráter individual. Isto é, ele possui diversos desdobramentos por qual o jogador por opção/seleção – conhecimentos – e sorte define a sequência do jogo.

3. Reflexões sobre os jogos no ensino de geografia

Para Piaget (1978) “o jogo é uma simples assimilação funcional ou reprodutória, e com a interiorização dos esquemas o jogo passa a assumir uma relevância maior no processo de assimilação, favorecendo assim o processo de desenvolvimento cognitivo.” (apud GRANDO; TAROUÇO, 2008, p.4). Assim, a atividade lúdica é uma das maiores propulsoras das habilidades intelectuais da criança.

Vieira e Volquind (2002, p. 11), conceituam como sendo “um tempo e um espaço para aprendizagem; um processo ativo de transformação recíproca entre sujeito e objeto; um caminho com alternativas, com equilíbrios que nos aproximam progressivamente do objeto a conhecer”.

Huizinga (2005) apresenta uma definição de jogo segundo a característica inerente às atividades de quem joga, entendendo o jogo como uma ação exterior à vida real, livre e fictícia e que tem capacidade de absorver completamente o jogador. Essa ação é destituída de qualquer interesse material e de qualquer utilidade, mas que segue regras consensuais.

Duflo (1997), introduzindo uma definição de jogo que pode caracterizar esta atividade e respeitar sua natureza livre e imprevisível: “a invenção de uma liberdade na e pela legalidade”.

Neste caso, a partir desta visão de jogo, o professor poderia pensar, propor e desenvolver atividades educativas voltadas para o ensino de química, analisando e conhecendo a turma e, então, respeitando a cultura lúdica de cada uma, propor atividades que possam envolvê-las em suas especificidades e modificar um pouco o panorama de grande desmotivação ao estudo da química básica, um consenso no que se refere às dificuldades de ensino que são encontradas nas escolas.

Apesar das características sobre pelas quais qualificam os jogos, eles ainda apresentam falhas na questão do público alvo e da sua dimensão pedagógica. Percebe-se que a maioria dos jogos com intencionalidades educativas apresentam design e problematizações infantilizadas, quando aplicadas em turmas de séries mais avançadas e poucos abrangem os jovens e adultos.

Os jogos podem contribuir para o reencantamento desse ensino, a partir da ideia de que os jogos emergem naturalmente como elemento da cultura humana, sendo historicamente construído e intrínseco ao ser humano, no entanto, comumente envolvido em preconceitos e muitas vezes inferiorizado pela nossa cultura adultificada, pouco interessada em desenvolver a criatividade e criticidade dos nossos jovens estudantes.

Fortuna (2000, p. 45) reconhece que a contribuição do jogo para escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, “sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo”. Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo.

Cavalcanti (2012) afirma que é a partir da propriedade dialógica que o jogo vem se mostrando uma excelente ferramenta de avaliação da aprendizagem. Nesse sentido, existe a necessidade em explorar mais proximamente a característica dialógica do jogo em sala de aula. Ao explorar diferentes aspectos de motivação dos alunos, o professor pode abordar diferentes percepções e interesses. Assim, o jogo tem uma característica dialógica ainda pouco explorada, tanto nos relatos de experiência, quanto nas pesquisas com esse viés.

Um jogo pode ser escolhido porque permitirá que seus alunos comecem a pensar sobre um novo assunto, ou para que eles tenham um tempo maior para desenvolver a compreensão sobre um conceito, para que eles desenvolvam estratégias de resolução de problemas ou para conquistarem determinadas habilidades que naquele momento você vê como importantes para o processo de ensino e aprendizagem. (SMOLE; DINIZ; MILANI, 2007, p. 14).

De acordo com Pontuschka (1999, p.110), “os professores de Geografia não precisam saber História em profundidade para realizar um trabalho interdisciplinar com o professor dessa disciplina, mas há necessidade de saber se é possível trabalhar com ele”.

Tal fato é perceptível na formação acadêmica, tendo em vista que as disciplinas na universidade, comumente, são pensadas e trabalhadas de forma isolada. Amaral e Bastos (2011) afirmam que a vida fora do ambiente educacional (escola e universidade) não deve ser analisada por fragmentos, mas dentro de sua complexidade de relações e afetividades.

É necessário repensar a maneira como o professor que atua no ensino superior encaminha o processo de ensino e aprendizagem. Vários autores têm ressaltado que, embora a identidade dos professores se forme ao longo de sua trajetória de vida, tem um

peso considerável à formação inicial. (MORAIS, 2011).

Propor estratégias, metodologias e usar a prática como componente curricular a favor e com os conteúdos escolares contribuem na formação docente de forma a ampliar as formas como os conteúdos podem ser abordados na Geografia Escolar.

Segundo Pimenta (1998 apud MORAIS, 2011), não apenas porque ali [na universidade] ele tem o contato com os aspectos teórico-metodológicos de sua ciência fundante, mas porque ele aprende a ser professor também sendo aluno.

Souza e Barros (2014) afirmam que é fundamental apresentar além das atividades teóricas na disciplina de Climatologia, atividades práticas e metodologias diversas que proponham e apresente aos futuros professores a utilização de outros recursos para o processo de ensino-aprendizagem.

4. A elaboração de uma aventura solo de RPG para o ensino dos conteúdos de clima.

O desafio em desenvolver um material que fosse didático e contribuísse no processo de ensino e aprendizagem foi um dos pontos primordiais para que a pesquisa saísse do plano das ideias e ganhasse forma de trabalho científico.

O primeiro fator que permitiu iniciar o trabalho com foco no RPG estava relacionado à falta de produção e acesso aos materiais e referências bibliográficas relacionadas ao RPG e, especificadamente, ao RPG e o ensino de Geografia.

O RPG, também conhecido como jogo de interpretação de papéis, é considerado um tipo de jogo com características narrativas, nas quais os jogadores vivenciam e fazem parte do enredo e, dessa forma, contribuem para os desdobramentos da “história”.

Rodrigues (2004) afirma que o roleplaying game é um jogo de produzir ficções. É um ato coletivo de criações de narrativas orais: é a arte de contar histórias, recuperadas e adaptadas ao gosto moderno, que também pode ser entendido como uma brincadeira de faz-de-conta com a possibilidade de envolver variadas faixas etárias. Cada enredo e personagem construído por um jogador é desenvolvido de forma detalhada e trabalhosa, respeitando os símbolos e significados de cada personagem contextualizado.

Tendo em vista as possibilidades que o RPG possui de mobilizar diferentes conteúdos, temas e áreas do conhecimento, como a literatura, o português, a geografia, a história e a matemática, entende-se que o RPG pode ter sua aplicação potencializada quando trabalhada de forma interdisciplinar.

Entendendo as particularidades do RPG, foi elaborada uma estratégia metodológica utilizando o livro-jogo/Aventura-Solo para abordar temas e conteúdos da Geografia, com ênfase nos conteúdos de clima.

O livro-jogo “A Saga do Clima: aventura entre os deuses” é uma história fictícia, no qual uma estudante do ensino médio é envolvida em uma busca por respostas sobre as mudanças e as variabilidades climáticas. A proposta buscou traçar uma relação entre os deuses pertencentes à mitologia do panteão grego e os conceitos e conteúdos relacionados às temáticas climáticas, destacando a todo o momento uma relação de conhecimentos entre os personagens, explicitando que os não deuses seriam os responsáveis pelas intempéries, fenômenos, variabilidade e vulnerabilidade climática. A

aproximação dos deuses com os conteúdos se deu em relação aos seus potenciais de uso e aproveitamento de determinado fenômeno, em decorrência dos seus atributos. Cada fase do livro-jogo possui uma competência mitológica relacionada às divindades relacionadas às intempéries atmosféricas e elementos e fatores do clima.

Por se tratar de uma aventura-solo, o jogador é provocado à resolução de problemas, de acordo com a temática do jogo. Rodrigues (2004, p. 69) aponta que o elemento essencial que faz o RPG é o fato do “jogador ser colocado no meio de uma situação desconhecida e perigosa, criada pelo árbitro (mestre) e deve se utilizar todas as suas capacidades para dar um jeito de sair.” O jogador adota o papel de um personagem e então guia-se através da aventura.

Para conseguir se desenvolver bem no jogo, o jogador deve testar seus conhecimentos, resolver problemas e investigar possibilidades de forma integrada utilizando diferentes operações mentais e contextualizações.

Os conteúdos não aparecem por si próprios, sem contexto, fragmentados ou por referência própria. Eles estão contextualizados no tempo, no espaço e no enredo da história e buscam apresentar a variabilidade climática e as alterações e mudanças climáticas, sejam elas provocadas pelo homem em escala local e regional, sejam elas causadas pela urbanização, modernização, pelo desmatamento ou por características físico-naturais do planeta, tendo em vista, também sua variabilidade.

5. Considerações finais

Os jogos contribuem no desenvolvimento do aluno ao evidenciar aspectos criativos, sociais, históricos, culturais e afetivos que ao jogar, o aluno inventa, cria, descobre, referencia novos pontos de vista e desenvolve habilidades.

O RPG possui diversas formas de abordagem e tipos. Como o foco do trabalho foi relacionar os conteúdos de clima e tempo com as divindades do panteão grego que tivessem relação com as intempéries e eventos climáticos de forma direta, optou-se por elaborar um formato de jogo que possibilitasse uma introdução ao uso do RPG como estratégia metodológica na Geografia. Assim, foi elaborado uma aventura solo, também conhecido como livro-jogo.

A relação dos conteúdos de clima e tempo com as divindades proporcionou dinamicidade ao enredo e a interdisciplinaridade dos conhecimentos. Assim, apesar dos pormenores, o RPG tende a contribuir bastante com o ensino de Geografia, e no caso do livro-jogo desenvolvido, especificadamente, dos conteúdos de clima e tempo é possível ter uma abordagem desfragmentada e interdisciplinar usando o RPG.

6. Referências

ALVES, A. O. Climatologia em sala de aula: formação de conceitos e estratégias de ensino. XIV Encontro de Geografia da América Latina. Peru. 2013. Disponível em: <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal14/Ensenanzadelageografia/Inuestigacionydesarrolloeducativo/70.pdf> Acesso em 20 de agosto de 2018.

AMARAL, R. R. do; BASTOS, H. F. B. N. O Roleplaying Game na sala de aula: uma

maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, V. 11, n. 11, pp. 103-122, 2011.

ANASTASIOU, L. das G. C.; ALVES, L. P.(orgs.). Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em sala de aula. 6. Ed. – Joinville, SC: UNIVILLE, 2006.

ANTUNES, C. Jogos e dinâmicas para o ensino da Geografia In: ANTUNES, C. Geografia e Didática. Petrópolis: Vozes, 2010.

BRITO, M. C. de; FERREIRA, C. de C. M. Por uma Climatologia Geográfica escolar no cotidiano: estimulando reflexões e a criatividade dos educandos. Revista Geonorte, Edição Especial 2, V.1, N.5, p.218 – 231, 2012.

BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos-SP: Re-Novada, 1999.

CAVALCANTI, L. S. Geografia e práticas de ensino. Goiânia: Alternativa, 2002.

DOTTO, B. C. O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara /RS. 2016. 117 f. Dissertação (Mestrado em Geociências) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.

DUFLO, C. O jogo de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artmed, 1999.

GRANDO, A; TAROUCO, L.O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. Novas tecnologias na educação. Rio Grande do Sul. v. 6 nº 2, Dezembro, 2008.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SCHMIT, W. L. RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

STEINKE, E. T. Utilização da multimídia no ensino fundamental como instrumento de ensino de temas em climatologia. Revista Caminhos de Geografia. Uberlândia, v. 15, n. 51, p. 127-139, 2014.

STEINKE, E. T. Conteúdos de Climatologia na Geografia Escolar. In: Rabelo, K. S. P.; Bueno, M. A. (Org.). Currículo, políticas públicas e ensino de Geografia. Goiânia: PUC Goiás, 2015. p. 230-251.

SUERTEGARAY, D. M. A. O que ensinar em Geografia (Física)? In: Geografia e educação: geração de ambiências. REGO, Nelson (et al.). Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRS, 2000.

SUERTEGARAY, D. M. A.; NUNES, J. O. R. A natureza da Geografia Física na Geografia. In: Revista Terra Livre. São Paulo: Associação dos Geógrafos Brasileiros, nº

17, Vol . 1, 2001, p. 11-24.

VIEIRA, E.; VOLQUIND, L. Oficinas de ensino: O quê? Por quê? Como? 4. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.