

DESCOBRINDO O BRASIL: APRENDER BRINCANDO

Talisson de Sousa Lopes

Centro Universitário UNA, talidre@yahoo.com.br

Este trabalho aborda o ensino de Geografia do Brasil através de uma aventura audiovisual, um jogo, em que o aluno se torna um fazendeiro que é desafiado a cultivar suas terras em um dos Estados brasileiros auxiliando o ensino da disciplina através de recursos tecnológicos. Busca-se abordar o tema através de um novo ponto de vista onde o aluno “aprende brincando”. Cercados pela rapidez da informatização e de grandes inovações tecnológicas, estes alunos ainda vivem em sala de aula o modelo de ensino utilizado em tempos mais antigos. Trabalhar para que o aluno de forma não tradicional, alcance o conhecimento ministrado outrora em sala de aula, de maneira mais atraente e prazerosa. Aprimorou-se a percepção através de jogos já criados e foram buscadas a opinião de professores para enriquecer ainda mais as ideias e objetivos.

Palavras-Chaves: Jogos; Educação; Geografia; Metodologia.

1.0 Introdução

O presente trabalho pretende tecer algumas considerações e alternativas em recursos didáticos para a disciplina de Geografia. Almeja-se testar a utilização do jogo digital no desenvolvimento e educação de crianças da 5º série do ensino fundamental da rede pública de ensino. Uma nova abordagem que objetiva que o educando venha a desenvolver o espaço onde vive, suas riquezas, diferenças étnicas e sociais e muitas outras funções que a geografia abrange.

Segundo o autor russo (ELKONIN, 1974) - ao contrário das concepções idealistas que concebem o jogo como algo inato nas crianças, ou seja, que não acrescentam valor algum - atualmente o jogo é social por sua origem e natureza, constituindo-se num modo de assimilar e recriar para o universo infantil a experiência sócio-cultural dos adultos. O jogo constitui-se em uma atividade na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais estão inseridas cotidianamente.

Para atingir o objetivo deste projeto, vê-se a necessidade de desenvolver um estudo sobre as regiões brasileiras a fim de coletar informações a respeito de: comida típica, clima, músicas, trajes típicos, folclore, principais acontecimentos e fatos históricos, curiosidades, população, principais cidades, pontos turísticos, cultura, etc.

Porém, neste primeiro momento iremos focar na Região Sul, para que possamos fazer todos os testes e o protótipo do game, testando sua funcionalidade e sua aceitação, mas ciente de que a continuação do projeto dependeria do estudo das outras regiões.

Desenvolver também uma pesquisa sobre o nível de conhecimento dos alunos. Com a finalidade de selecionar as perguntas a serem feitas durante o jogo e estabelecer os pontos de dificuldades relacionados aos estados brasileiros, visando trabalhar estes itens mais críticos durante o jogo.

Tendo como base os resultados obtidos através dos estudos previamente realizados, será proposto um jogo que pretende atingir os requisitos exigidos pelo mercado. A fim de que alcance o mercado de interesse, as escolas públicas, será desenvolvido um projeto que deve ser apresentado nas secretarias de educação em todo o país. Além disso, haverá divulgação na web e serão realizadas entrevistas em escolas para seleção de alunos e professores para participar do jogo promocional.

Brincadeira e aprendizagem são consideradas ações com finalidades bastantes diferentes e não podem habitar o mesmo espaço e tempo. No entanto constata-se que é através das brincadeiras que a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo seu próprio pensamento. O professor é quem cria oportunidades para que o Brincar aconteça, sem atrapalhar as aulas (MALUF, 2000)

Portanto, com a criança recriando a realidade na mente, com desafios, em um ambiente emocionante como o jogo, pretende-se que ela adquira conhecimentos de forma mais fácil e agradável e conseqüentemente tornando-a mais autodidata, de forma a buscar soluções nos desafios encontrados.

2.0 Materiais e Métodos

Este novo produto busca eliminar a tradicional ideia de que geografia é “decoreba”, trazendo uma nova forma de estudá-la, onde a criança possa, ela mesma, desenvolver seu pensamento sobre o país onde vive.

Na elaboração, foram desenvolvidas várias etapas: a primeira foi estudar sobre a cultura da Região Sul, selecionando livros tais como: ‘Geografia’, série novo ensino médio, de Lúcia Marina e Tércio e Geografia e participação: as regiões do Brasil de Celso Antunes, realizando a leitura e separando os principais pontos a serem trabalhados, seguindo a orientação de um professor de Geografia.

A base de jogo que será utilizada será semelhante ao jogo “Colheita Feliz”, figura 1, (um aplicativo gratuito da rede social Orkut), seguindo um visual de fazenda, com suas áreas de plantações padronizadas e havendo uma área cercada para animais.

Será da escolha do usuário o que plantar, será oferecido todos os tipos de cultivo e também de animais para a reprodução ou venda. No início do jogo, o jogador terá apenas alguns tipos disponibilizados, no decorrer e de acordo com os pontos adquiridos serão liberados os demais recursos do jogo.



Figura1: Imagem do jogo Colheita Feliz.

Durante o processo do jogo, o aluno/jogador deverá seguir as regras definidas para o mesmo, tendo como foco principal a produtividade de cada item relativa à localidade em esta será produzida. De acordo com o local em que o item for produzido, o jogador obterá resultados diferenciados, sendo estes resultados baseadas em dados reais coletados pelo sistema de dados do IBGE.

Para uma maior identificação entre jogador e jogo, buscamos um dos conceitos dos jogos de RPG - onde o jogador assume a posição do personagem dentro do jogo - justificando assim a presença do Mr. Thicous (Figura 2) como o “fazendeiro” do jogo, sendo que este representa o jogador.



Figura 2: Personagem principal do jogo, Mr. Thicous.

O cenário de cada estado (Figura 3) terá características marcantes, como relevo, clima, vegetação, capazes de fazer com que os alunos assimilem melhor tais localidades, e assim, busquem relacionar tais pontos, juntamente com outras características culturais, de plantio e criação.



Figura 3: Modelo do cenário onde ocorrerá o jogo.

3.0 Desenvolvimento

O jogo traz a proposta, dos alunos interessarem-se pela disciplina e assim o game ser ampliado a outras.

O desafio proposto é fazer uma viagem pelo Brasil, mas inicialmente, como dito anteriormente, o protótipo abrange a Região Sul. As fases serão padronizadas variando

somente a característica de cada estado, o fundo com imagens típicas conhecidas regionalmente.

Este jogo tem como meta ensinar, enquanto joga e se diverte o aluno assimila conhecimento. O aluno terá como desafios conhecer e interpretar situações vividas como agricultor nas Regiões do Brasil, tendo que conhecer os terrenos, climas dentre outros aspectos regionais. Terá que pesquisar a cultura e diferenciar situações diversas para que consiga atingir a pontuação necessária.

O game é propício a ajudar na aprendizagem, pois normalmente o público alvo, (crianças e adolescentes do ensino fundamental e médio) passa mais tempo em jogos do que estudando, então por que não fazer do jogo um objeto de aprendizagem para a disciplina em questão.

O objetivo do game é que o aluno, de forma não tradicional, aprenda brincando. Ao invés daquele antigo modelo de jogos didáticos de perguntas e respostas, onde o aluno apenas exercita uma atividade de “decoreba”, o jogo Descobrindo o Brasil traz um novo conceito de aprendizagem. O resultado esperado é que o aluno perceba mediante suas próprias análises com relação ao seu desempenho dentro do game, quais as melhores opções, àquelas que renderão um melhor desempenho, e buscar entender o porquê de certas decisões não lhe trazer um resultado favorável, desta forma o aluno passará a observar que o clima, o solo, as tradições culturais são fatores que influenciam no desempenho do game. Daí, buscamos criar associações de certos tipos de culturas, localizações e estados às características neles existentes, por exemplo: certos tipos de alimentos necessitam de um clima mais frio para que cresça de forma favorável, daí veremos que em estados como Rio Grande do Sul, Paraná, Santa Catarina, são mais favoráveis tais tipos de cultivo.

Sugerimos que o primeiro contato do aluno com o jogo seja feito acompanhado do professor, podendo os demais acessos serem realizados fora da escola com ou sem o acompanhamento de um adulto e que se assentem individualmente em cada computador, para que todos tenham a experiência de estarem jogando. Não é necessário nenhum material complementar, podendo o professor apenas levar os alunos à sala de informática e orientá-los durante o processo do jogo.

O professor deve orientar os alunos a iniciar o jogo ‘Descobrindo o Brasil ligando os computadores, acessarem o sistema operacional, direcionar todos os alunos à abertura

do jogo, em mídia removível (DVD) ou on-line, para que os alunos possam jogar em casa, indicando os primeiros passos do aluno dentro do jogo, ensinando-o a escolher a região e estado e comentando a escolha de um ou outro estado, para que os alunos possam desenvolver esta análise nas próximas escolhas. Indicar quais os melhores itens para aquele estado escolhido e comentá-los, proporcionando a eles a possibilidade de continuarem a jogar com maior independência. Por fim, mostrar um exemplo de uma boa escolha e uma má escolha em relação aquele estado e justificá-las.

3.1 Como Jogar

O jogo inicia na tela principal (Figura 4) onde o jogador pode ver os créditos de quem criou, acessar as instruções gerais do game ou começar a jogar, escolhendo os links no Menu.



Figura 4: Menu inicial do jogo

Acessando as instruções (Figura 5) abre um box contendo informações de como iniciar e uma descrição breve do jogo.



Figura 5: Instruções do jogo.

Ao clicar em jogar, iniciará a tela onde o jogador (Figura 6), através do personagem escolhe em qual Região do Brasil ele deseja produzir e cuidar de suas terras, podendo ser Norte, Sul, Sudeste, Nordeste e Centro Oeste.



Figura 6: Seleção das Regiões

Então se inicia o jogo, na terra escolhida, com as características territoriais do estado escolhido, com a horta para a agricultura e uma zona cercada para pecuária. Nessa tela, (Figura 7) também pode ser encontrado o clima atual da região, que ajudará a entender mais sobre a média climática do estado escolhido.



Figura 7: Jogo pelo estado do Paraná.

Para começar, deve-se clicar em recursos, e ver quais itens ele tem à disposição. Clica no item escolhido, o produto vai para a tela para que você possa arrastar para a horta. Mas para se ganhar os pontos, a horta deve ser regada, e para regar é necessário pegar água no poço. Além disso, dependendo do que é plantado, a pontuação é superior. Por exemplo, os grãos, de feijão e arroz tem uma pontuação alta somente no estado do Paraná, se fossem frutas, teria maior pontuação em Santa Catarina, já que o Paraná quase nenhum, pois sua vegetação não favorece a fruticultura.

Então é necessário esperar um tempo para que cada item cresça e assim o jogador ganhe os pontos. Como na vida, cada cultivo tem seu tempo para gerar frutos.



Figura 8: Início do jogo pelo estado do Paraná.

Quando o jogador inicia o jogo por um estado, (Figura 8) terá que jogar nele até alcançar os primeiros 3000 pontos, a partir disso ele poderá acessar outro estado. Assim, ele poderá acumular mais pontos conhecer mais estados e desvendar cada ponto do Brasil.

O jogo sempre manterá o padrão de jogabilidade e as localizações dos objetos, a única coisa a alterar serão as características do estado e as pontuações das jogadas de acordo com o item selecionado o cenário conforme especificado acima.

4.0 Considerações Finais

A internet e a informática em geral, trabalharão em conjunto com o ensino, principalmente com o avanço das tecnologias e com o aumento da acessibilidade. O jogo sofrerá dificuldades de implantação pelo fato de não ser todas as escolas do Brasil informatizadas, e nem todos os professores e alunos têm conhecimento básico sobre o uso de computadores e internet.

Entendemos que o jogo pode ser melhorado em sutilezas como o crescimento do produto, desde a semente ao pé da fruta ou no caso dos animais, desde filhote até a fase adulta ao invés de simplesmente 3 fases de crescimento (semente, árvore e produto final).

Contudo, obtivemos uma vasta experiência em uso do computador para aprendizado, e sobre o modo de como é visto o ensino hoje, além de conceitos de elearning, como aprendizado coletivo, de muito para muitos, com feedbacks automáticos e relatórios mais detalhados, como o real tempo de estudo.

Esta evolução constante, nos fez parar para pensarmos o professor do futuro. Até quando haverá professores nos “moldes tradicionais”, algum dia os jogos poderão ser mais que um complemento, e se tornarão a base de assimilação de conhecimento em todas as áreas, já que para pilotar um avião temos antes que completar um banco de horas de um game e para fazer uma cirurgia temos que experimentar um simulador em um paciente virtual? Desta maneira pensamos: como será o ensino daqui há trinta anos? Será que o ensino migrará totalmente para a educação a distância, onde as pessoas estudarão em casa o conteúdo de qualquer lugar do mundo? Como serão as aulas, serão elas um conjunto de informações ministradas a seus alunos através de lousas, slides e

pesquisas em bibliotecas? Trabalhos e apresentações ou aprenderemos cada vez mais de formas inusitadas?

“Suba o Primeiro degrau com fé. Não é necessário que você veja toda a escada. Apenas dê o primeiro passo” dizia Martin Luther King. Hoje um jogo, para complementar o ensino, quem sabe amanhã um Objeto de Aprendizagem capaz de ensinar por si só. O primeiro passo foi dado, continuaremos nossa caminhada.

5.0 Referências Bibliográficas

ELKONIN, D.B. *Psicologia del juego*. Ciudad de La Habana, Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 1974.

IBGE/Produção Pecuária Municipal (média de 2004-2008)

MALUF, Angela Cristina Munhoz. O lúdico é o parceiro do professor. Publicado em 01 de janeiro de 2000. Disponível em:

<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>

Acesso em 07 de Março de 2018.