

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**JÉSSICA ARAUJO BARROS**

**O USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**Maceió**  
**2021**

**JÉSSICA ARAUJO BARROS**

**O USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**Artigo Científico apresentado ao Colegiado do  
Curso de Pedagogia do Centro de Educação da  
Universidade Federal de Alagoas como  
requisito parcial para obtenção da nota final do  
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).**

**Orientador/a: Profa. Dra. Jordânia de Araújo  
Souza Gaudêncio (CEDU/UFAL)**

**Maceió  
2021**

## JÉSSICA ARAUJO BARROS


### A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Trabalho apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

**Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 31/05/2021.**

**Orientadora: Profa. Dra. Jordânia de Araújo Souza Gaudêncio (CEDU/UFAL)**

#### Comissão Examinadora

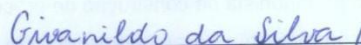
  
\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Jordânia de Araújo Souza Gaudêncio. (CEDU/UFAL)



Documento assinado digitalmente

Debora Cristina Massetto  
Data: 31/05/2021 21:34:56-0300  
CPF: 383.611.078-43

\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Débora Cristina Massetto (CEDU/UFAL)

  
\_\_\_\_\_

Prof. Dr. Givanildo da Silva (CEDU/UFAL)

# **O USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Jéssica Araujo Barros  
jessicaaraujobarros@hotmail.com

Orientação: Jordânia de A. Souza  
jordania.souza@yahoo.com.br

## **RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo elucidar a importância da utilização de jogos no ensino de Geografia nos anos iniciais. Para tanto, buscamos sinalizar o quanto estas ferramentas podem ser eficazes para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos e também o quanto o lúdico pode ser um recurso precioso para os docentes, principalmente pelo fato deste instrumento auxiliar na educação das crianças. A partir de uma revisão bibliográfica nos aproximamos das reflexões em torno do uso dos jogos no ensino de Geografia chamando atenção para sua importância, bem como buscamos sinalizar a importância do acesso a tais conhecimentos nos cursos de formação de professores, destacando a importância do planejamento para o uso eficaz de tais ferramentas.

**Palavras-chave:** Jogos; Educação; Geografia; Aprendizagem.

## **INTRODUÇÃO**

Quando pensamos em jogos, a primeira coisa que vem a nossa cabeça é diversão, alegria, mas às vezes não associamos o mesmo ao lúdico e ao seu impacto no processo de ensino-aprendizagem. No presente artigo procuraremos destacar a importância da utilização desta ferramenta nas atividades escolares. Especificamente, o presente artigo tem o intuito de elucidar a importância do uso de jogos no ensino de Geografia nos anos iniciais. Assim, será discutida a importância dessa ferramenta para o desenvolvimento do discente mostrando inclusive elementos que destacam a construção de um processo de ensino-aprendizagem significativo.

Buscamos sinalizar que o uso de tais recursos demandam pelo planejamento do professor e a atenção para observar a adequação do mesmo para utilização em sala de aula, para tanto faz-se necessária uma formação docente que instrumentalize os profissionais para tal utilização oferecendo possibilidades para que construam conhecimentos sobre a potencialidade e diversidade de possibilidades de recursos disponíveis para o ensino, enfatizando especificamente o ensino da Geografia.

Diante da escassez de políticas educacionais que visam a formação dos docentes com foco

na utilização de ferramentas como jogos didáticos é indispensável trazer à tona os benefícios que os jogos ofertam aos nossos alunos no ensino e aprendizagem, assim, é preciso expor ao docente aspectos como: como selecionar os jogos adequados, como intervir de maneira correta e no momento oportuno, apresentar jogos que realmente trabalhem o intelecto do aluno e visem assim seu desenvolvimento. Portanto, ressaltar que a escolha do jogo é importante assim como também saber identificar como e quando usá-lo nas atividades de ensino, só assim ocorrerá resultados satisfatórios. Nesse sentido, buscaremos explicar sobre a importância desta ferramenta como recurso didático no ensino de Geografia nos anos iniciais.

Para a elaboração desse artigo lançamos mão de revisão bibliográfica, através da análise de textos de autores renomados nos estudos sobre jogos didáticos como Antunes (1999, 2001, 2017), Kishimoto (2011), etc., além de nos voltarmos também para trabalhos que abordaram especificamente aspectos em torno do uso de jogos no ensino de Geografia (Breda, 2018; Borges; Sameiro, 2015; Dudzic, 2016; Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho, 2013).

O texto está estruturado em três partes nas quais serão discutidos processos importantes quanto ao uso dos jogos na educação. Após essa introdução abordaremos aspectos sobre a formação docente e alguns desafios atuais, baseando-nos em análises de documentos que tratam sobre formação docente, nesse espaço pautaremos elementos em torno da formação dos nossos docentes quanto ao uso de tecnologias e jogos e alguns entraves que são observados. Em seguida apresentaremos um tópico que abordará o jogo como ferramenta curricular, neste tópico serão discutidos aspectos desta ferramenta, os benefícios de seu uso, buscando assim destacar o mesmo como uma importante ferramenta curricular. A última parte do artigo versará sobre o ensino de geografia e a potencialidade do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

Sumariamente, refletiremos nesse texto sobre as potencialidades dos usos de jogos para o ensino de Geografia.

## **1 A FORMAÇÃO DOCENTE E ALGUNS DESAFIOS ATUAIS**

Ao pesquisar sobre a formação docente nos deparamos com uma diversidade de autores que procuram entender os processos de formações educacionais do nosso país. São autores

Como Pereira (2013), Oliveira, et al (2015) que buscam respostas quanto a várias questões, dentre elas: os desafios na formação dos profissionais diante de alguns temas, a inserção de cursos, treinamentos e a adaptação da prática pedagógica, especialmente após a inserção da tecnologia no dia-a-dia dos discentes.

Apesar de contextos diferentes de análise, nos estudos sobre formação docente percebe-se

que os autores reforçam sempre uma necessidade básica, a melhoria da escola, um olhar para a escola que busque necessidades pertinentes aos dias atuais. A educação é uma prática social que sempre está passando por mudanças, sendo assim é preciso se adaptar as mudanças que ocorrem no âmbito escolar.

Refletindo sobre formação de professores, Campos (2004) nos chama atenção para a distância do cotidiano escolar para um tempo, espaço e atitudes propícios a reflexão, a autora destaca a urgência com a qual o professor precisa lidar para desempenhar suas funções no ambiente escolar, muitas vezes ao ter que apresentar respostas rápidas para os problemas cotidianos da escola, o professor acaba por acionar esquemas de ações pouco críticos, assim observamos que tais aspectos dificultam a incorporação de uma postura mais propositiva e reflexiva, e porque não dizer crítica e criativa no ambiente escolar.

A carência de ações de formação continuada e uma agenda que atente para as necessidades cotidianas desses professores impacta na atuação em sala de aula. A autora nos chama a reflexão sobre os desafios para a construção de uma situação que favoreça o desenvolvimento de uma postura reflexiva e questionadora, para Campos (2004, p.26) “Aceitaresse desafio implica, da parte do professor, em disponibilidade para rever seus hábitos, padrões de conduta e de pensamento e para submeter-se a uma mediação, a um certo acompanhamento ‘clínico’”.

Diante de um cenário de privação de formação continuada em determinadas áreas o que muitas vezes observamos é a busca individual do professor de pesquisar, aprender e pôr em práticas conhecimentos e técnicas que ele não tinha acessado na sua formação, mas que passa a observar a partir das demandas em sala de aula.

Nosso propósito aqui não é fazer uma reflexão densa sobre formação continuada de professores, mas faz-se importante destacar alguns desafios que impactam o seu fazer, abaixo problematizaremos algumas questões em torno especificamente das competências tecnológicas.

## **1.1 Formação docente e as competências tecnológicas**

A área da formação docente e as competências tecnológicas vem sendo abordada e discutida em muitos congressos, seminários, cursos, etc. Logramos que as formações neste âmbito passam a ser cada vez mais relevantes, procuradas, mas ainda pouco ofertadas, nos fazendo assim refletir sobre quais são as condições necessárias para que se implementem mais formações voltadas para esta área. Segundo Mercado

No contexto de uma sociedade do conhecimento, a educação exige uma abordagem diferente em que o componente tecnológico não pode ser ignorado. As novas tecnologias e o aumento exponencial da informação levam a uma nova organização de trabalho, em que se faz necessário: a imprescindível especialização dos saberes; a colaboração transdisciplinar e interdisciplinar; o fácil acesso à informação e a consideração do conhecimento como um valor precioso, de utilidade na vida econômica (MERCADO, 1998, p. 1).

O uso de tecnologias digitais vem crescendo cada vez mais nas escolas e o uso desta ferramentano no dia-a-dia do aluno vem sendo aproveitado e obtendo bons resultados. Assim, cada vez mais profissionais que antes não possuíam nenhum entendimento sobre o assunto, hoje passam a construir conhecimento quanto ao uso de tecnologias em sala de aula e buscar formas de interagir com estas ferramentas.

Além do uso de tecnologias em sala de aula, alguns profissionais vêm buscando entender o universo dos jogos digitais, eles procuram utilizar estes materiais de forma que promovam aos seus alunos um melhor desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Conforme o autor acima citado

A qualidade da educação, geralmente centradas nas inovações curriculares e didáticas, não pode se colocar à margem dos recursos disponíveis para levar adiante as reformas e inovações em matéria educativa, nem das formas de gestão que possibilitam sua implantação. A incorporação das novas tecnologias como conteúdos básicos comuns é um elemento que pode contribuir para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do âmbito escolar. (MERCADO, 1998, p. 1).

Considerando o exposto acima destacamos a importância de problematizarmos o uso de jogos, sendo eles digitais ou não, como parte dos instrumentos de trabalho dos profissionais da área de educação.

Mas, e quando o profissional não sabe lidar ou não sabe escolher esta ferramenta? Como ele irá avançar se não houver formação para este professor?

Para que os professores não sejam considerados sem formação específica temos como direito procedimentos de ensino que visam ensinar através do saber fazer, fazendo com que o mesmo conheça e entenda as habilidades que estão ao seu alcance. Nesse cenário podemos destacar a importância de formações que visem aproximações com o uso do jogo, ou seja, busca-se uma formação que desenvolva, ensine e aplique junto aos professores reflexões em torno de como construir e planejar aulas com jogos. Entretanto, é sempre bom lembrar que a utilização dos jogos não deve ser algo imposto ao professor, ele é quem irá decidir se usará e quando colocará esta ferramenta em prática. Porém essa

função mediadora do professor não é a causa das aprendizagens, mas corresponde a uma relação de transitividade entre o conhecimento e o sujeito. Ela encontra sua necessidade quando sustentamos o conceito de construção dos conhecimentos, no lugar da transmissão dos mesmos. Entendemos que a função do professor, nessa visão relacional do ensino, pode ser definida como a de um mediador na medida em que há uma intenção explícita de estar no lugar do intermediário para aquelas aprendizagens que não se efetuam apenas pela interação direta entre o sujeito e a realidade (CAMPOS, 2004, p. 22).

Ou seja, o que será exposto aqui será a importância destas formações para o professor, para que o mesmo saiba utilizar esta ferramenta e busque também outros meios de relacionar o conhecimento abordado em sala, cabendo ao professor entender o uso de jogos e saber como usá-los diante da sua realidade escolar.

Segundo Belloni (2008, p.85), “A formação inicial de professores tem, pois, que prepará-los para a inovação tecnológica e suas consequências pedagógicas e também para a formação continuada, numa perspectiva de formação ao longo da vida”. Considerando que o currículo, dos cursos de licenciatura, não contempla uma disciplina específica e/ou requisitos voltados para a formação de professores na Educação a Distância, é fundamental que seja propiciado ao aluno a capacidade de reconhecer as vantagens, as limitações e as implicações do uso destas tecnologias na sala de aula. (BELLONI, 2008, p. 85 *apud* KRAVISKI, MACHADO, 2017, p. 5).

Se apoiando nos escritos de Belloni (*op cit*), Kraviski e Machado (2017) ressaltam que nossa formação acadêmica deve nos preparar para o uso dos meios digitais principalmente atualmente, pois a tecnologia não apareceu agora em pleno século XXI, ou seja, o professor não vai ter só o papel de orientar o ensino-aprendizagem, é preciso que o docente tenha conhecimento e saiba utilizar esta ferramenta para que ele esteja incorporado ao novo, pois caso não haja essa interação com as ferramentas na hora de utilizá-las o professor acabará encarando cenários problemáticos.

Diante disso, podemos dizer que o uso das tecnologias digitais, no contexto escolar, passa a ser uma possibilidade de integrar, de contextualizar os conteúdos escolares, de modo que o aluno perceba as ligações, as relações, as conexões existentes entre um conteúdo e outro, incidindo na produção do conhecimento (FRIZON *et al.*, 2015, p. 10192)

Nos apoiando nos autores entendemos que a formação do professor diante do uso das TIC deve ser agregada a formação continuada devido a sua contribuição no processo de construção do conhecimento. Pois, conforme os autores destacam “é preciso repensar as formas de ensino para que se assegure, realmente, a aprendizagem dos alunos, repensar isso perpassa pela formação inicial e continuada do professor” (FRIZON *et al.*, 2015, p. 10193).

Portanto investir nessas formações significam investir na educação permitindo ao professor executar suas práticas pedagógicas de forma coerente. Aqui ainda é importante ressaltar que tais investimentos estão previstos em lei, pois a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDBEN (BRASIL, 1996) nos diz que



Art. 62-A. A formação dos profissionais a que se refere o inciso III do art. 61 far-se-á por meio de cursos de conteúdo técnico-pedagógico, em nível médio ou superior, incluindo habilitações tecnológicas. (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013). Parágrafo único. Garantir-se-á formação continuada para os profissionais a que se refere o caput, no local de trabalho ou em instituições de educação básica e superior, incluindo cursos de educação profissional, cursos superiores de graduação plena ou tecnológicos e de pós-graduação. (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013).

Isto é, é preciso sempre manter o professor habilitado para o uso de novas ferramentas, inclusive para o uso de ferramentas de cunho tecnológico. Vale lembrar que além do que a própria Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nos diz outros documentos da educação também reforçam, “temos nas Diretrizes Curriculares Nacionais o anúncio da importância da utilização das tecnologias digitais nos processos de ensino e de aprendizagem”. (FRIZON *et al.*, 2015, p. 10194).

Diante dos argumentos citados, é imprescindível dizer que é preciso repensar sobre as práticas pedagógicas e com elas repensar uma nova forma de trabalhar as formações continuadas visando assim uma ação política consistente priorizando mudanças que precisam ser inseridas no cenário educacional considerando as demandas atuais que chegam aos professores.

## **2. O JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

No meio escolar, auscultamos que há uma separação, do momento de o aluno estudar e o momento de brincar, sendo o aprendizado e os modos tradicionais de ensinar sempre pautados e os espaços utilizados pela criança na hora da brincadeira quase não explorados. Porém, pesquisas como a de Soares e Silva (2015) mostram que a utilização de ferramentas lúdicas pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. As autoras destacam que os educadores possuem o papel de mediar e ofertar recursos necessários para a criança se expressar e reelaborar sua realidade, se apoiando em Lopes (2006) as autoras destacam que

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110 *apud* SOARES; SILVA, 2015, p. 136).

Sendo assim, brincar além de ser um ato prazeroso para a criança é também uma atividade exploratória que faz com que a criança desenvolva sua aprendizagem, pois como afirma Kishimoto (2016) o brinquedo possui função educativa, assim entende-se que as atividades lúdicas não se

restringem apenas ao jogo, mas sim a toda e qualquer atividade que desperta na criança o prazer.

Mas, para um uso do lúdico de maneira eficiente, Antunes (1999) nos diz o quão é importante considerar alguns aspectos fundamentais para que o aluno aprenda, são eles: o cuidado com o uso do jogo ocasional, que não causa o efeito esperado diante de uma planejada programação; e o uso de quantidades excessivas de jogos. É preciso sinalizar que o uso de tais ferramentas precisa ser planejado e incorporado a dinâmica das aulas, do contrário será visto com um mero instrumento dissociado do aprendizado na disciplina. Portanto, o ponto chave para que o uso desta ferramenta lúdica ocorra de forma satisfatória é que o professor saiba planejar e que neste planejamento ele busque jogos que não possuam etapas muito nítidas, pois jogos que apresentem essas etapas não despertam curiosidades do aluno, não irão despertar o prazer que o jogo provoca e acabam desmotivando tirando o interesse do mesmo, para que isso não ocorra o professor deve buscar se aproximar de possibilidades que atendam as demandas de suas turmas.

Segundo Antunes (1999), podemos constatar que o jogo possui habilidades operatórias que vão de acordo com o seu desenvolvimento, mas para que isso ocorra é preciso despertá-las, ou seja, esta aptidão está totalmente ligada a possibilidade de compreensão e intervenção do indivíduo.

Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível “linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar. (ANTUNES, 1999, p. 37).

Ainda segundo Antunes (1999), o que diferencia um jogo pedagógico de um de caráter apenas lúdico é que os primeiros são desenvolvidos com a intenção de provocar uma aprendizagem significativa, nesse sentido visa despertar e desenvolver habilidades operatórias. Para o autor as crianças vão demonstrando e desenvolvendo suas múltiplas habilidades, e há uma infinidade de ações que as caracterizam. Antunes nos apresenta uma lista que deve ser adaptada pelas escolas na sua proposta pedagógica.

TABELA 1. Verbos de ação que caracterizam as múltiplas habilidades que podem ser despertadas pelos alunos.

<i>Ed. infantil</i>	<i>Ensino fundamental</i>	<i>Ensino médio</i>	<i>Ensino superior</i>
Observar	Enumerar	Refletir	Flexionar
Conhecer	Transferir	Criar	Adaptar
Comparar	Demonstrar	Conceituar	Decidir
Localizar no Tempo	Debater	Interagir	Selecionar
Separar/Reunir	Deduzir	Especificar	Planejar
Medir	Analisar	Ajuizar	Negociar
Relatar	Julgar/Avaliar	Discriminar	Persuadir
Combinar	Interpretar	Revisar	Liderar
Conferir	Provar	Descobrir	Edificar
Localizar no Espaço	Concluir	Levantar/Hipóteses	
Classificar	Seriar		
Criticar	Sintetizar		

Fonte: Antunes, 1999, p. 38.

Deste modo, de acordo com Antunes (1999) pensamos a habilidade aqui como uma capacidade cognitiva que possibilita a compreensão dos fenômenos sociais e culturais. Para o autor não devemos separar os jogos por faixa etária e também não devemos agrupá-los de acordo com as habilidades que propiciam, pois considera que a habilidade é inerente a forma como o jogo é desenvolvido

Isso não significa afirmar que os jogos estejam distantes de qualquer classificação. Buscamos duas linhas mestras nessa tentativa: a primeira, de separá-los segundo a inteligência que mais explicitamente estimula, ainda que reconhecendo que jamais uma inteligência é estimulada isoladamente, e, em segundo lugar, tomando como referência algumas linhas de estimulação, conforme o esquema seguinte. (ANTUNES, 2012, p. 39).

TABELA 2. Esquemas de linhas de estimulação

<b>INTELIGÊNCIAS</b>	<b>LINHAS DE ESTIMULAÇÃO</b>
<b>LINGUÍSTICA</b>	Vocabulário – Fluência Verbal – Gramática – Alfabetização – Memória Verbal
<b>LÓGICO-MATEMÁTICA</b>	Conceituação – Sistemas de numeração – Operação e conjunto – Instrumentos de medida – Pensamento lógico
<b>ESPACIAL</b>	Lateralidade – Orientação espacial – Orientação temporal – Criatividade – Alfabetização cartográfica
<b>MUSICAL</b>	Percepção auditiva – Discriminação de ruídos – Compreensão de sons – Discriminação de sons – Estrutura rítmica
<b>C. CORPORAL</b>	Motricidade e coordenação manual – Coordenação viso-motora e tátil – Percepção de formas – Percepção de peso e tamanhos – Paladar e audição
<b>NATURALISTA</b>	Curiosidade – Exploração – Descoberta – Interação – Aventuras
<b>PICTÓRICA</b>	Reconhecimento de objetos – Reconhecimento de cores – Reconhecimento de formas e tamanhos – Percepção de fundo – Percepção viso-motora
<b>PESSOAL</b>	Percepção corporal – Autoconhecimento e relacionamento social – Administração das emoções – Ética e empatia – Auto-motivação e comunicação interpessoal

Fonte: Antunes, 1999, p. 39.

Assim, é importante destacar que se o conteúdo trabalhado não foi desenvolvido como uma ferramenta que vise desenvolver apenas as habilidades, o mesmo faz com que haja uma rapidez na superação dos conhecimentos. Portanto, jogos podem auxiliar os alunos para que eles trabalhem a estimulação verbal, linguística, social e humanitária, ele transforma o aluno para uma visão de mundo proposta pela educação.

Considerando o potencial do uso dos jogos didáticos se nos voltarmos para as propostas presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais, podemos observar que as mesmas destacam que é preciso observarmos as habilidades que visem a inserção do aluno na sociedade, sendo assim a proposta apoia toda a utilização de multidisciplinaridade em sala. No uso dos jogos podemos observar a potencialidade para seguir esta proposta, por tal ferramenta apresentar viabilização ao aluno de construir significados sobre a aprendizagem específica e de também explorar de forma satisfatória temas transversais utilizando tais recursos.

## **2.1 Considerando algumas definições do jogo didático**

Para começar a se discutir sobre os jogos didáticos é preciso antes de tudo entender um pouco o modo pelo qual este conceito é trabalhado, bem como compreender que os jogos vão além da diversão, da brincadeira, embora possuam essa característica de não seriedade.

Silva (2019) nos aponta que literaturas em diferentes áreas destacam o caráter inovador do jogo como ferramenta lúdica, para o autor tais reflexões destacam que “o ato de jogar é algo praticado em toda e qualquer sociedade, além de abrir espaço para que conteúdos possam ser repassados de forma envolvente e que estimule a imaginação e a criatividade” (SILVA, 2019, p. 38). Para o autor não podemos confundir o jogo como mero mecanismo para a diversão, sendo importante destacar seu potencial suporte educativo se associado a um planejamento específico que estimule o aprendizado.

Segundo Kishimoto (1994, p. 105), “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, visto que cada contexto vai possuir seu próprio entendimento a respeito da ferramenta apresentada. Porém, é preciso entender seu processo histórico para nos ajudar a compreender sua importância na educação.

O jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. O homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade. Segundo Brougère (1998 apud WITZORECKI 2009, p.39), “o jogo possuía, na Antiga Roma, um aspecto Religioso. [...] na Grécia Antiga os jogos eram realizados em formas de lutas, concursos, combates, atividades ginásticas, além de manifestações teatrais. (KIYA, 2014, p. 11).

Desse modo, observamos que o significado que era atribuído ao jogo em cada cultura e momento histórico era diversificado. Respalda essa ideia Kishimoto (1994, p. 108) salienta que, “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. Logo, o jogo pode ser definido de diversas maneiras, assumindo um papel que será variável de acordo com a sociedade.

Conforme salienta Silva (2019), se utilizando das reflexões elaboradas por Huizinga (2008) o jogo é visto

como algo que atravessa a condição humana, que faz parte de todas as sociedades, de suas vivências, relações sociais e que também se manifesta nas suas instituições através da ludicidade. Ele está presente na cultura, na linguagem, nas competições como função cultural, no direito, na guerra e em tantas outras formas lúdicas (SILVA, 2019, p. 39).

Desse modo, mais do que propor uma noção para o jogo aqui, buscamos salientar a diversidade em torno de tal conceito e seu caráter contextual. Sendo assim, é preciso em meio a tantas diversidades aplicar uma destas, portanto, diante do que está sendo abordado é perceptível que o jogo é uma ferramenta lúdica que vai auxiliar o docente e também o discente no seu desenvolvimento. Assim esta ferramenta torna-se aplicável em sala de aula, visto que a mesma fornece ao aluno uma relação ensino-aprendizagem, não há o prazer em jogar, mas sim o prazer por conseguir relacionar o jogo ao conteúdo trabalhado em sala, o interesse do aluno aqui é de jogar para aprender mais e não jogar para se satisfazer, mostrando assim a eficácia desta

ferramenta.

## 2.2 Quando e como usar os jogos

É importante discutirmos sobre o jogo como uma ferramenta que auxilia o docente, mas é imprescindível saber também quando e como utiliza-lo. Segundo Antunes (1999, p. 40), “os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação”. Para isto o docente precisa saber o momento exato da realização da atividade, assim, o mesmo só deve ser utilizado quando se apresentarem dois fatores, quando há um planejamento e a disponibilidade do professor para o auxílio dos alunos na execução do mesmo, pois o que se busca são resultados satisfatórios e para que isto ocorra é preciso uma sequência lógica.

Ainda segundo o autor “o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto” (ANTUNES, 1999, p. 40). Antunes (Op cit.) nos diz que outro ponto pertinente é perceber o comportamento de seus discentes, os alunos não podem estar cansados para que não ocorra o tédio e o principal, o jogo só pode ser colocado em prática quando o aluno estiver preparado para jogá-lo, estando convicto do desafio que irá enfrentar para supera-lo.

Quando e como usar os jogos? Devemos levar em consideração que são necessários alguns itens para respondermos tal indagação. Conforme destaca Antunes (1999) entre estes itens se encaixam: *as condições psicológicas* para tal ato, pois o aluno nunca vai se interessar por um jogo que é visto como uma sanção, não queremos que o aluno veja esta ferramenta como uma punição, mas sim como um estímulo; *condições ambientais*, o ambiente utilizado precisa estar apto com o ambiente que o jogo necessita; *fundamentos técnicos*, visando que o jogo não seja interrompido pois para o aluno o jogo tem um começo, meio e fim, interrompendo este ciclo o professor pode acabar causando no aluno um certo desânimo ao jogar pois sabe que não vai concretizar o jogo até o final; e pôr fim *a capacidade de autoestima do aluno* é preciso sempre buscar por jogos que vão trabalhar o interesse do aluno, jogos fáceis, por exemplo, não realizam esta função, como dito anteriormente é preciso desafiar o aluno, assim o professor deve buscar jogos que vão instigar e estimular o aluno.

Antunes (1999) destaca a potencialidade dos jogos considerados “difíceis”, para o autor podemos dizer que eles são bem-vindos pois são considerados por nossos alunos como um desafio para vencê-lo, mas é importante ressaltar que nestes casos o professor sempre deve ser um mediador, seja auxiliando quando preciso ou dando dicas durante o desenvolvimento da prática.

Destaco o exposto também a partir da experiência que venho acumulando em sala de aula ao utilizar o recurso do jogo, me apoiando no exposto por Kyra (2014) o jogo pode ser uma experiência prazerosa de estímulo às crianças,

O jogo, enquanto atividade lúdica, além de ser prazeroso pode contribuir para estimular, na criança, diferentes esquemas de conhecimentos que são necessários para que haja a aprendizagem. Segundo Rau (2007, p.53) “muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurosensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade” (RAU 2007, p. 53 *apud* KIYA, 2014, p. 17).

Sinteticamente podemos destacar que o uso desta ferramenta, a utilização de jogos, pode agregar inúmeros aspectos positivos, fazendo com que o aluno desenvolva vários valores sociais, principalmente quanto aos aspectos relacionais entre professor-aluno e aluno-professor, sendo eles de afetividade até a colaboração no trabalho em grupo. Assim, “através dos jogos o aluno torna-se sociável com os colegas e com outras pessoas, superando os momentos tensos da competitividade e da agressividade do dia a dia”. (SAWCZUK; MOURA, 2012, p. 8).

Muito se fala em quando usar os jogos, mas como podemos usá-los? Para trabalhar com jogos, o professor tem que considerar alguns pontos e características importantes: objetivo da atividade, público alvo, material, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade de conteúdo, avaliação e continuidade<sup>1</sup>.

De acordo com Teixeira e Apresentação (2014) para que possamos usar o jogo como uma ferramenta pedagógica são necessários alguns fatores, o principal deles é o objetivo, pois o mesmo vai direcionar e dar significado ao jogo, interligando ao conhecimento que se quer adquirir. Além do objetivo são necessários também rever a questão do tempo, pois todo jogo precisa de um determinado tempo para apresentar resultados e de espaço, se o jogo é apresentado no fim da aula, por exemplo, acaba não cumprindo um bom papel pelo fato de não ser trabalhado em sua totalidade. Ainda segundo os autores acima é imprescindível que haja um estudo sobre como funciona a dinâmica do jogo, prever dúvidas que podem surgir nos alunos e, além disso, planejar estratégias que podem ser inseridas no decorrer da atividade, mas para que tudo isso ocorra é preciso que o professor defina os objetivos de sua utilização, mais uma vez reforçamos a importância do planejamento para o uso eficiente do jogo como recurso didático.

A avaliação da proposta de uma atividade didática que use um jogo é feita a partir dos objetivos iniciais, se estes estão sendo alcançados e se é necessário melhorar alguns aspectos da abordagem. Na situação de jogo, o educando não se sente avaliado – como

---

<sup>1</sup> Com foco no ensino de geografia, para mais detalhes ver CASTELLAR; VILHENA, 2010.

ocorre em um exame ou em uma prova – tornando-se acessível ao educador e, muitas vezes, possibilitando a verbalização e a possível superação dos obstáculos epistemológicos com que ele se depara no processo de aprendizagem. (TEIXEIRA, APRESENTAÇÃO, 2014, p. 7).

Portanto, para o aluno no momento do jogo errar é normal e pode ser levado como algo mais leve, assim este processo acaba sendo para o aluno muito mais proveitoso, pois ele erra, mas não se desmotiva, pelo contrário continua jogando e buscando concertar onde errou atitude esta que não ocorre na realização de uma prova, por exemplo.

Assim “a análise do erro e do acerto pelo aluno se dá de maneira natural proporcionando a reflexão e a recriação de conceitos matemáticos que estão sendo discutidos;” (TEIXEIRA, APRESENTAÇÃO, 2014, p. 7), pois o professor consegue analisar e dinamizar o processo de ensino aprendizagem, fazendo com que não ocorra uma atividade mecanizada.

### **2.3 O uso do lúdico e seus significados**

O uso do lúdico não é uma novidade contemporânea, o mesmo já existia em tempos remotos, desde as civilizações greco-romanas, eles a utilizavam como forma de fazer com que as crianças se divertissem, assim como as brincadeiras os divertiam, era preciso buscar alternativas que fizessem com que as crianças sentissem o mesmo prazer em sala.

Os modelos de ensino trazem a mesma espinha dorsal desde os primórdios até os dias atuais. Mudanças sistemáticas aconteceram justamente na forma como se desenvolveesse ensino, mas com a perda das maneiras suaves, alegres, felizes, objetivas, que uma criança mereça aprender. Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem. (SANT’ANNA; NASCIMENTO, 2011, p. 22).

Devemos assim utilizar o lúdico em sala não só para gerar resultados na aprendizagem, mas também para potencializar o ensinamento que lança mão de ferramentas lúdicas para provocar a reflexividade de forma leve. Ainda nos apoiando nos autores acima citados,

O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles (SANT’ANNA; NASCIMENTO, 2011, p. 23).

Para entender um pouco mais sobre esta ferramenta é necessário entender a definição



estabelecida sobre o lúdico. Como vimos anteriormente o lúdico, nos fez repensar os valores estabelecidos na brincadeira e passou a mostrar que esta ferramenta apresenta noções que se baseiam na vida humana. Sendo assim, utiliza-lo no dia-a-dia é totalmente enriquecedor, visto que ele propõe a criança formar conceitos, ideias, percepções, relações. Segundo Luckesi (2000, p. 2 *apud* KIYA, 2014, p. 10) “o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”.

Baseando-se nisso podemos sugerir que o lúdico veio para desenvolver nas crianças diversas aprendizagens que despertam habilidades e novos conhecimentos, pois “utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem.” (KIYA, 2014, p. 5).

São inúmeros os autores que nos falam sobre o uso da ludicidade em sala, dentre eles podemos citar Kishimoto (1994), Kiya (2014), todos eles defendem a utilização do lúdico como uma ferramenta para o ensino-aprendizagem, visto que “para eles, o trabalho utilizando a ludicidade contribui para que haja a interação entre docente e discente.” (KIYA, 2014, p. 5). Ou seja, esta ferramenta é considerada fundamental por estabelecer estimulações que tornam a interação em sala de forma mais natural, tranquila e dinâmica.

O que se quer ressaltar aqui é que quando estamos em contato com o lúdico nos envolvemos na atividade, assim considera-se que o aluno terá maior interesse comprometendo-se de forma que lhe seja prazeroso. Portanto “através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos” (KIYA, 2014, p. 10). Logo, cabe ao professor proporcionar atividades lúdicas, que vão de acordo com o nível do desenvolvimento cognitivo do aluno, para que possa despertar nele o interesse pelo que é ensinado em sala, sendo para tanto necessário que esse profissional acesse tais conhecimentos ao longo de sua formação seja ela inicial ou continuada.

### **3.3 O ENSINO DA GEOGRAFIA E O USO DE JOGOS**

Ao abordar o lugar da Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental Callai (2005, p. 229) chama nossa atenção para a importância de aprender a pensar o espaço. A autora destaca que para tanto faz-se necessário que as crianças saibam “olhar, observar, descrever, registrar e analisar”, porém

da forma como a geografia tem sido tratada na escola tradicionalmente, ela não tem muito a contribuir. Aquela geografia chamada tradicional, caracterizada pela enumeração de dados geográficos e que trabalha espaços fragmentados, em geral opera com questões desconexas, isolando-as no interior de si mesmas, em vez de considerá-las no contexto de um espaço geográfico complexo, que é o mundo da vida (CALLAI, 2005, p. 229)

A autora destaca que esse modelo de ensino tradicional da Geografia precisa ser repensado, sinalizando a importância da alfabetização cartográfica, que refere-se ao domínio de uma linguagem gráfica, de símbolos. Com os avanços que observamos na educação, sabemos que o professor não é a única fonte de conhecimento que os estudantes acessam, em se tratando do ensino de geografia, de acordo com Bastos (2011, p. 24) *apud* SAWCZUK; MOURA, 2012, p. 5).

Percebemos que o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso, para que os conteúdos sejam assimilados. É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender.

Em um cenário de demandas pelo ensino da Geografia numa chave mais significativa, alguns autores chamam atenção para a importância de incorporar o espaço vivido no ensino das crianças, ou seja, que as crianças acessem o ensino da Geografia a partir dos contextos onde estão inseridas aprendendo os conceitos e teorias da Geografia a partir das experiências por elas vividas.

Ainda sobre a necessidade de pensar elementos de ordem teórico-metodológicas, Callai ressalta a importância de romper com uma abordagem de ensino mais tradicional, a autora (2005, p. 231) destaca que

Para romper com a prática tradicional da sala de aula, não adianta apenas a vontade do professor. É preciso que haja concepções teórico-metodológicas capazes de permitir o reconhecimento do saber do outro, a capacidade de ler o mundo da vida e reconhecer a sua dinamicidade, superando o que está posto como verdade absoluta. É preciso trabalhar com a possibilidade de encontrar formas de compreender o mundo, produzindo um conhecimento que é legítimo.

Pensando aqui o ensino da Geografia, observamos a importância cada vez mais presente na sala de aula da abordagem dos conteúdos adotando o mundo vivido como referência para leitura do mundo e que tomem a heterogeneidade dos alunos como referência, conforme sugerem os autores abaixo

A escola neste contexto, deve se voltar para o desenvolvimento de práticas que percebam a heterogeneidade de seus alunos, trabalhando junto com os professores em sala de aula, fazendo com que o discente possa se sentir parte da instituição, promovendo um sentimento de pertencimento, um lugar onde ele seja acolhido e possa mostrar e lapidar suas habilidades. (NASCIMENTO; MELO; PENHA, 2018, p. 148).

Os autores acima citados destacam que a Geografia é uma das disciplinas com maior potencial para utilização de jogos e brincadeiras na articulação entre os conteúdos e o cotidiano dos alunos. Porém, mesmo diante desse potencial uma questão precisa ser destacada, a necessidade de realização de formações para os professores e uma constante reflexão sobre suas concepções sobre educação e geografia. Mesmo que ainda vivamos em um contexto no qual a prática de alguns professores “permanece arraigada em concepções teóricas superadas” (NASCIMENTO; MELO; PENHA, 2018, p. 146), vemos um grande espaço para a realização de atividades lúdicas, pois o lugar que se tem nesta disciplina para acionar o lúdico é muito vasto e faz com que nossos alunos não se prendam só ao conteúdo desenvolvido em sala, mas também que perpassem por diversos âmbitos da sociedade, contribuindo para sua reflexão sobre o espaço por eles vividos. Desse modo, “A Geografia é dinâmica e, constantemente, há mudanças, por isso necessitamos de novos conhecimentos dentro e fora da sala de aula, e um desses instrumentos é a linguagem cartográfica” (SAWCZUK; MOURA, 2012, p. 6).

Podemos destacar que nessa busca por recursos que auxiliem os professores na sua prática de ensino da Geografia a ludicidade poderá proporcionar uma importante ferramenta como destacam os autores abaixo:

A atividade lúdica no ensino de geografia proporciona o prazer e o divertimento durante as aulas, ao passo em que ajuda a desenvolver no educando habilidades cognitivas e motoras; atenção e percepção; capacidade de reflexão; conhecimento quanto à posição do corpo; direção a seguir e outras habilidades importantes para o desenvolvimento da pessoa humana. (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 27).

Mas, para que isso ocorra é importante destacar alguns critérios para que se tenha uma prática mais eficiente, são eles: o planejamento e a organização, ou seja, o professor precisa ter o conhecimento e saber dominar a ferramenta que está apresentando aos seus alunos.

Nesta conjuntura, torna-se perceptível que o professor deve estar preparado para manusear e assegurar a eficácia do uso das ferramentas didáticas em suas aulas. E isso deve ser assegurado durante o processo de formação. Novamente apoiando-se na autora (PONTUSCHKA, 2009, p.216), pode-se inscrever como recursos didáticos “vários tipos de materiais e linguagens, como: mapas, gráficos, imagens de satélite, literatura, música, poemas, filme, videoclipe, jogos, livros didáticos, paradidáticos”. Estes materiais podem ser manuseados em sala de aula para promover maior ressignificação aos temas trabalhados pela disciplina. (NASCIMENTO; MELO; PENHA, 2018, p. 149).

A geografia já nos mostra a potencialidade dos usos de ferramentas lúdicas a um certo tempo, como por exemplo os mapas, o que se espera é que o professor se abra para novas metodologias para o ensino, tenha acesso a cursos de formação continuada e saiba como planejar estas atividades e utilizar tais ferramentas.

### 3.1 O ensino da geografia de forma diferenciada

O ensino de geografia em nosso país sempre foi visto como metódico, com um formato no qual o professor pouco se utiliza de ferramentas lúdicas para trabalhar com o aluno. Nesse sentido, é importante nos perguntarmos como a geografia está sendo ensinada nas escolas? De acordo com Dudzic (2016, p. 9) “esses questionamentos despertam para repensar a prática e os conteúdos a serem abordados nas aulas de Geografia, e a articulação dos mesmos com o cotidiano dos alunos.” Porém, ainda segundo a autora é preciso entender que “a geografia tem papel fundamental na formação de alunos críticos, participativos e atuantes na transformação da sociedade” (DUDZIC, 2016, p. 9). Diante disso, é preciso que haja uma atualização de como podemos fazer hoje nosso trabalho pedagógico agindo como um instrumento de transformação no ensino.

Além das questões acima postas pela autora a mesma destaca que aulas que se utilizem da ludicidade favorecem a inclusão dos que apresentam dificuldades na aprendizagem da disciplina, “pois exigem esforço para criar estratégias e tomada de decisões na intenção de resolver as situações problemas criadas, melhorando o raciocínio” (DUDZIC, 2016, p. 10)

Entretanto, nem todos os profissionais da área estão dispostos a utilizar-se desta ferramenta em sala, pois há um receio quanto ao uso desta ferramenta, “os profissionais da educação geográfica em grande medida, se mostram receosos em trabalhar propostas que envolvam o lúdico temendo que o processo de ensino e aprendizagem se torne mera brincadeira” (DUDZIC, 2016, p. 10). Nota-se que o docente precisa ter uma abertura quanto ao tema e que também requer um trabalho objetivo voltado para o campo didático-pedagógico estando disposto a trabalhar novas possibilidades. O que reforça a importância de tais discussões nos cursos de formação.

De acordo com Kimura (2014, p. 96 *apud* DUDZIC, 2016, p. 10) “O interessante é que os alunos são lúdicos, gostam de competição, e essas atividades “os amarram” em questões geográficas”. Logo, quando pensamos sobre a importância do ensino de geografia devemos pensar também no alcance que essa ciência geográfica deve causar, assim a utilização de ferramentas lúdicas vão “proporcionar uma melhor compreensão e assimilação dos conteúdos, bem como, contribuir para o processo de construção do conhecimento, e assim, tornar as aulas de Geografia mais atrativas e dinâmicas reduzindo o fardo dessa disciplina” (DUDZIC, 2016, p. 11).

Vemos assim, a importância da utilização da ludicidade no dia-a-dia desta disciplina sempre lembrando da importância que o papel do professor tem neste momento.

Sendo assim, vemos que há a possibilidade de inserção do lúdico em qualquer área educacional, embora nosso esforço aqui é destacar a importância do lúdico no ensino da Geografia.

A Geografia é uma das disciplinas curriculares com maior potência de aplicação dos jogos e brincadeiras nas atividades de articulação entre os conteúdos escolares e a vida cotidiana dos alunos, pois ela se propõe a trabalhar o espaço de convívio imediato, abordando os aspectos físicos, econômicos e sociais (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 5).

Assim, podemos perceber que apesar dos docentes possuírem receios com relação ao uso do lúdico, a geografia é uma das disciplinas com muito potencial de obter sucesso na inserção do lúdico do dia-a-dia da sala de aula, visto que sua explanação é extensa e faz com que o aluno vá além da sua realidade.

O ato de ler um jornal, de andar pelas ruas no trajeto casa-escola, o contato com diferentes culturas, a ação de pegar um mapa para se localizar espacialmente, de conhecer/entender as dinâmicas climáticas são formas de interação com a Geografia. O papel exercido pelas atividades lúdicas será de promover o encontro das diferentes formas de conhecimentos (cotidianos e científicos). (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 6).

Tudo isso ocorre pelo fato de a Geografia ser uma ciência ampla, isso faz com que ela possa utilizar-se em sala de diversos jogos, pois ainda segundo os autores

Pode-se utilizar o lúdico em atividades que tenham a finalidade de trabalhar: posições geográficas; noções preliminares de distância, tamanho e lateridade, noções prévias para o trabalho com escalas. Por exemplo, acerca da posição geográfica, depois de trabalhar a utilização da rosa-dos-ventos é possível criar atividades e exercícios que envolvam esse elemento, como uma caminhada orientada ou um jogo de orientação, onde os passos dados ou o caminho percorrido sejam feitos com a orientação dos pontos cardeais e colaterais. Cabe aos professores pouco a pouco inserir o aluno no mundo da Geografia, levando-os a participar das transformações necessárias para sua vida em sociedade. (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 7).

Trata-se de um leque vasto de possibilidades que deve ser levado em consideração pelo professor, cabendo a ele inserir através de seu planejamento o aluno no mundo da disciplina, neste caso, no mundo da Geografia.

## **CONCLUSÃO**

Entende-se que o uso de jogos na educação surte diversos efeitos, desde o auxílio ao desenvolvimento da aprendizagem do aluno ao despertar de questões que trabalhem suas relações sociais e culturais.

Assim, conclui-se que o professor como mediador de todo o processo de ensino dos seus alunos tem um papel fundamental na busca pela incorporação de novas metodologias de ensino no seu cotidiano de trabalho. É evidente que se faz necessária a oferta de formação para

tais profissionais de modo a capacitá-los nos usos de ferramentas didáticas diferentes que possibilitem a renovação de sua prática, bem como a possibilidade de incorporar sempre novas experiências e novos estímulos, aqui tratados através do uso de jogos, porém é preciso ressaltar que esta é apenas uma das questões envolvidas.

No ensino da Geografia, apesar de alguns docentes serem receosos quanto ao uso destas ferramentas, a partir da revisão da literatura podemos perceber que seu uso tem muito potencial e pode possibilitar uma aproximação com o espaço vivido pelos alunos potencializando o ensino significativo de noções no campo da Geografia.

Com este estudo buscamos chamar atenção para a importância do uso dos jogos didáticos no ensino de Geografia para os anos iniciais, destacando seu potencial no desenvolvimento de habilidades dos alunos e acesso ao conhecimento geográfico de forma leve e considerando os conhecimentos do espaço vivido pelos alunos e também destacar o papel do professor na mediação desse processo e da importância da abordagem da temática no processo formativo dos docentes.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

\_\_\_\_\_. **A geografia e as inteligências múltiplas na sala de aula.** Campinas: Papyrus Editora, 2001.

\_\_\_\_\_. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1999.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula.** Curitiba, PR: Appris, 2018.

BORGES, Vera Lúcia Bogéa; SAMEIRO, Marcilene Lopes Leal. **Jogos no ensino de geografia.** Manual. Rio de Janeiro/RJ, 2015.

CABRAL, António. **O Jogo no ensino.** Lisboa, Portugal: Editorial Notícias, 2001.

CALLAI, Helena Copetti. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 66, maio/ago. 2005, p. 227-247.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **Formação docente em oficinas de jogos: indicadores de mediação da aprendizagem.** Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

DUDZIC, Elisandra Sueli Wionzec. A utilização de metodologias lúdicas no processo de ensino aprendizagem de geografia. **Caderno Pedagógico PDE**, Governo do Estado, Secretária de Educação, Paraná, v. 2, 2016.

FRIZON, Vanessa; LAZZARI, Marcia De Bona; SCHWABENLAND, Flavia Peruzzo; TIBOLLA, Flavia Rosane Camillo. **A formação de professores e as tecnologias digitais**. EDUCERE: XII Congresso Nacional de Educação, ISSN 2176-1396, 2015, p. 10191-10205.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **PERSPECTIVA**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, 1994, p. 105-128.

KYRA, Marcia C. da Silveira. O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. **Cadernos PDE**, Governo do Estado do Paraná, v. 2, 2014.

KRAVISKI, Mariane Regina; MACHADO, Dinamara Pereira. **Formação inicial docente e as tecnologias educacionais**: preparação para a inovação tecnológica e a atuação na educação a distância. Curitiba/PR, 2017. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2017/trabalhos/pdf/376.pdf>

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação docente e novas tecnologias**. Revista Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática. Ed. EDUFAL, IV Congresso RIBIE, Brasília, 1998, p. 11-28.

NASCIMENTO, Dalila Arruda; MELO, Josandra Araújo Barreto de; PENHA, Jonas Marques da. Recursos didáticos no ensino fundamental: uma proposta metodológica a partir do subprojeto de geografia PIBID/UEPB. **Revista Ensino de Geografia**, Recife/PE, v. 1, n. 2, mai./ago. 2018.

OLIVEIRA, Eloiza da Silva Gomes de; CARVALHO, Caio Abitbol; SILVA, Fabiana Triani Barbosa da; RODRIGUES, Gabriel Moura Souza Miranda. Formação docente para o uso das tecnologias digitais: novos saberes do professor. **VI Seminário Mídias & Educação do Colégio Pedro II**: “Dispositivos Móveis e Educação”, n. 1, 2015.

PEREIRA, Aldeídes Gomes. **A ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem da leitura e da escrita**. (Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia), Universidade Federal de Roraima, Roraima, 2013.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Souza; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador** (UFPI), v. 2, n. 2, p. 25-41, jul./dez. 2013.

SANT’ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do; A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, 2011, p. 19-36.

SANTOS, Nayara Fernanda dos; NEUMANN, Cassiano Martins; GIACOMET, Arieli Santos Cordeiro; HAURESKO, Cecilia. **O uso das geotecnologias no ensino da geografia**. XII Congresso Nacional de Educação, UNICENTRO, 2015.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. Monografia (Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional) –Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

SILVA, Alexandre Oliveira de; ANDRADE, Kalina Ligia Almeida de Brito. **Os jogos e sua contribuição na formação de professores de matemática dos anos iniciais do ensino fundamental**. XIV CIAEM-IACME, Chiapas, México, 2015, p. 1-9.

SILVA, José Luciano Martins da. **Aprendendo no jogar: o jogo como proposta metodológica para as aulas de Sociologia no Ensino Médio**, (Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais), Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.

SOARES, Sônia Maria Costa; SILVA, Richele Timm dos Passos da. Brincadeira lúdica: o faz de conta. **Rev. EDUCA**, Porto Velho (RO), v. 2, n. 3, 2015, p. 127-143.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos pedagógicos para o ensino da geografia **Caderno Pedagógico PDE**, Governo do Estado, Secretária de Educação, Paraná, V. 1, 2012. Disponível:

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes\\_pde/2012/2012\\_uel\\_geo\\_artigo\\_marcia\\_ines\\_lorenzet\\_sawczuk.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uel_geo_artigo_marcia_ines_lorenzet_sawczuk.pdf)> Acesso em: fev. 2019.

TEIXEIRA, Ricardo Roberto Plaza; APRESENTAÇÃO, Katia Regina dos Santos da. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 15, n. 28, jan./jun. 2014, p. 302-323.

QUEIROZ, Maria Cristina Trajano. PALAU, Francisco. “Percepção dos professores da escola de educação básica da universidade federal da Paraíba sobre a importância de relacionar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças, no ano 2012”. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, Ano 03, Ed. 09, Vol. 04, Setembro de 2018, p. 144-260.