



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE GEOGRAFIA DESENVOLVIMENTO E MEIO AMBIENTE
CURSO DE GEOGRAFIA LICENCIATURA**

Maria Bianca Alves da silva

**O JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA**

Maceió, Alagoas

2023

MARIA BIANCA ALVES DA SILVA

**O JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso para
obtenção do título de Licenciado(a) em
Geografia, pelo Instituto de Geografia,
Desenvolvimento e Meio Ambiente, da
Universidade Federal de Alagoas.

Orientador: Prof. Dr. Kinsey Santos Pinto

Maceió, Alagoas

2023

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária Responsável: Livia Silva dos Santos - CRB 1670

S586j Silva, Maria Bianca Alves da.
O jogo como ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de geografia / Maria Bianca Alves da Silva. – 2023.
40 f. : il. color.

Orientador: Kinsey Santo Pinto.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Geografia: Licenciatura) –
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 39-40.

1. Ensino e aprendizagem - Geografia. 2. Práticas de Ensino. 3. Jogos educativos.
I. Título.

CDU: 91 : 37

DEDICATÓRIA

A Deus, aos professores do IGDema, a todos os meus amigos e familiares.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a UFAL por esses anos de graduação e por todo aprendizado, ao PIBID pela oportunidade, pela bolsa de estudos a mim ofertada e por todo conhecimento que me proporcionou nessa trajetória. A todos os professores, que compartilharam um pouco do seu conhecimento, em especial ao meu orientador, Kinsey Pinto, a professora Jaqueline Praxedes e ao professor Denis Calazans, por despertar, durante esses anos de graduação, o interesse pelo ensino de Geografia.

Acima de tudo, agradeço a Deus, em quem me apoiei para conseguir chegar até aqui. A minha amada mãe, Maria Heliane, que sempre me apoiou e acreditou nessa conquista, por todo cuidado e carinho. A minha querida avó, Maria Eunice, minhas tias, Maria Edna e Maria Edja, a minha irmã, Maria Beatriz e ao meu irmão, Alex Alves.

Aos amigos que fiz nessa trajetória acadêmica, com quem compartilhei momentos extraordinários e inesquecíveis. Em especial a Erivania Santos, José Gomes, Lavinia Gama e Renato Lima.

RESUMO

Este trabalho, apresenta o jogo como ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia. Tendo como objetivo, investigar qual a contribuição desse instrumento pedagógico no ensino geográfico. A metodologia foi baseada em pesquisa bibliográfica e qualitativa, por meio da pesquisa-ação. De início, foram pesquisados e selecionados alguns trabalhos, referentes a temática, em seguida foi realizada uma revisão bibliográfica deles, tendo como base artigos, dissertações, livros, monografias, entre outros, e por último a aplicação do jogo, para assim chegar ao objetivo proposto. Os trabalhos selecionados foram retirados de sites como, o Google Acadêmico, SciELO, e a biblioteca da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Com base nos estudos realizados, pode-se concluir que o jogo está presente na sociedade desde o seu berço e que desde então se apresenta como uma ferramenta de aprendizagem que se estende até os dias atuais. No processo de aprendizagem, foi possível constatar que é um instrumento que potencializa suas práticas, contribuindo para o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos, que torna as aulas divertidas e prazerosas, o que só foi confirmado na disciplina de Geografia, sendo uma ótima opção de recurso pedagógico, que ajuda a potencializar suas práticas, a dinamizar, diversificar as temáticas, desenvolver o cognitivo dos alunos e tornar as aulas divertidas e prazerosas, além de poder ser trabalhado em etapas diferentes do ensino básico e em realidades distintas, assim tornando o ensino geográfico significativo e eficaz.

Palavras chaves: Ensino-aprendizagem. Geografia. Jogo.

ABSTRACT

This work presents the game as a didactic tool in the teaching-learning process in Geography classes. The objective is to investigate the contribution of this pedagogical instrument in geographic teaching. The methodology was based on bibliographic and qualitative research, through action research. Initially, some works were researched and selected, relating to the theme, then a bibliographical review of them was carried out, based on articles, dissertations, books, monographs, among others, and finally the application of the game, to arrive at the proposed objective. The selected works were taken from websites such as Google Scholar, SciELO, and the library of the Federal University of Alagoas (UFAL). Based on the studies carried out, it can be concluded that the game has been present in society since its birth and that since then it has been presented as a learning tool that continues to the present day. In the learning process, it was possible to verify that it is an instrument that enhances its practices, contributing to the social and cognitive development of students, which makes classes fun and enjoyable, which was only confirmed in the Geography subject, being a great option for pedagogical resource, which helps to enhance their practices, to dynamize, diversify themes, develop students' cognitive skills and make classes fun and enjoyable, in addition to being able to be worked on at different stages of basic education and in different realities, thus making teaching significant and effective geographic.

Keywords: Teaching-learning. Geography. Game.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
IGDema	Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente
PCN	Parâmetros Nacionais Curriculares
PIBID	Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
UFAL	Universidade Federal de Alagoas

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	METODOLOGIA.....	12
3	O JOGO E O ENSINO.....	15
3.1	A história do jogo	15
3.2	O jogo no processo de ensino aprendizagem.....	20
4	O JOGO E O ENSINO DE GEOGRAFIA	22
4.1	O poder do jogo nas aulas de geografia	22
4.2	Utilizando o jogo nas aulas de Geografia.....	28
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	34
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
	REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que os jogos sempre estiveram presentes no dia a dia dos seres humanos, contribuindo para o desenvolvimento social e intelectual nos diversos momentos históricos e culturais. Além disso, este se apresenta como uma ótima ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem, por se tratar de um instrumento lúdico que torna as aulas mais prazerosas e divertidas, que atíça o instinto competitivo de quem joga e contribui para o raciocínio lógico, podendo assim, ajudar nas práticas de ensino.

A Geografia, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é uma ciência que tem como objetivo formar cidadãos mais críticos e atuantes no mundo, e para isso, deve explorar a capacidade sociocognitiva dos indivíduos por meio de algumas ferramentas lúdicas, como o jogo, facilitando sua aprendizagem, para que o aluno desenvolva suas habilidades.

Diante do exposto, o presente estudo intitulado “O Jogo Como Ferramenta Didática no Processo de Ensino-Aprendizagem nas Aulas de Geografia”, apresenta parâmetros que visa ajudar a entender como se dá a prática do lúdico no ambiente escolar, em especial nas aulas de Geografia. Este trabalho, tem como problemática investigar: qual a contribuição do jogo no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia? No qual o brincar é de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes, dessa forma deve-se ter uma maior atenção por parte dos docentes.

Esta problemática, foi escolhida devido a uma forte curiosidade que foi surgindo ao longo do curso de licenciatura em Geografia, nos períodos de estágios supervisionado e da participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), onde surgiu o desejo de trabalhar com jogos nas aulas desta disciplina, pois, foi verificado, neste período, que este instrumento pode ser uma ferramenta auxiliadora em suas práticas, assim fazendo com que a ideia da Geografia como uma disciplina chata e decoreba fosse deixada de lado.

Quando foi despertado esse interesse, se tornou perceptível, que seria necessária uma busca mais profunda, com bases teóricas para uma melhor compreensão da sua eficácia, para assim contribuir academicamente com um trabalho

que servirá para mostrar a importância do seu uso na Geografia e assim incentivar a sua prática.

Diante de tal justificativa, o estudo tem como objetivo geral, investigar a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia, demonstrando as práticas educativas ocorrendo de maneira crítica, ativa e lúdica, e de maneira mais específica, investigar por meio de referenciais teóricos, qual a origem desta ferramenta, a sua importância para a aprendizagem e por fim mostrar qual a sua contribuição nas aulas de Geografia.

O estudo foi elaborado por meio de pesquisas bibliográficas e prática, que foi aplicação do jogo durante o período de estágio supervisionado IV, na Escola Estadual Batista Acioly, e da participação na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Yone Sílvia Henzel, zona rural de Maragogi/AL.

A parte teórica, foi realizada por meio de pesquisas em fontes acadêmicas, como livros, artigos, dissertações, entre outros, e com autores que se dedicaram a trabalhos que serviram como embasamento na compreensão dos conceitos abordados ao longo deste. A parte prática, foi realizada por meio de pesquisa qualitativa e pesquisa-ação, que se deu a partir da aplicação do jogo intitulado de “corrida geográfica”, nas duas escolas anteriormente citadas.

Desta forma, o trabalho está organizado, além do primeiro capítulo, que é a introdução, e do segundo, que é a metodologia, em parte teórica, abordando em seu contexto geral, um breve referencial teórico acerca da origem do jogo e sua relação com o trabalho, em suas questões culturais, como também os benefícios da utilização do jogo no processo de ensino-aprendizagem.

Em seguida, aborda a questão do jogo no ensino de Geografia, sua relação e influência nesta disciplina escolar. Logo após, é apresentada a aplicação do jogo “corrida geográfica” nas aulas de Geografia, na Escola Estadual Batista Acioly, zona urbana, e na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Yone Sílvia Henzel, zona rural, ambas localizadas no município de Maragogi Alagoas.

Em seguida, foram feitas as discussões dos resultados obtidos por meio da aplicação do jogo, com o intuito de mostrar a contribuição desta ferramenta didática nas aulas de Geografia. Para finalizar, são apresentadas as considerações finais do trabalho.

2 METODOLOGIA

O objetivo deste capítulo, é descrever os procedimentos metodológicos que foram utilizados para o desenvolvimento deste trabalho, tanto na parte da pesquisa bibliográfica como na parte da pesquisa qualitativa, sendo uma pesquisa-ação, que se deu a partir da aplicação do jogo, realizada durante o período de estágio supervisionado IV, na Escola Estadual Batista Acioly e na participação na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Yone Sílvia Henzel.

Na tentativa de entender os benefícios que o jogo pode proporcionar ao ensino geográfico, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre a sua história, com ênfase em sua origem, sobre a influência que este tem no processo de ensino- aprendizagem e seus benefícios nas aulas de Geografia.

Dessa forma, este trabalho iniciou com um levantamento e revisão bibliográfica acerca da temática em questão, com a intenção de melhor entender e abordar o tema escolhido. Pode-se dizer que praticamente qualquer trabalho científico e/ou acadêmico vai passar pelo processo de levantamento bibliográfico, também conhecido como revisão bibliográfica.

Nesse caso o levantamento bibliográfico servirá para que o autor ou autores tenham um apoio necessário para uma melhor abordagem do tema escolhido, com mais embasamento, conhecimento prévio, para assim ter mais propriedade na hora de escrever e resolver o problema da temática escolhida e se possível contribuir com novas descobertas. De acordo com Brito, Oliveira e Silva (2021; p. 6), “Essa modalidade de pesquisa é adotada, praticamente, em qualquer tipo de trabalho acadêmico-científico, uma vez que possibilita ao pesquisador ter acesso aos conhecimentos já produzido sobre determinado assunto.”

Entende-se por pesquisa bibliográfica a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Essa revisão é o que chamamos de levantamento bibliográfico ou revisão bibliográfica, a qual podese realizada em livros, periódicos, artigo de jornais, sites da Internet entre outras fontes. (PIZZANI *et al.*, 2012, p. 54)

Em seguida, depois de fazer todo este processo de revisão bibliográfica, deu-se início a parte prática, a pesquisa qualitativa, por meio da pesquisa-ação, com aplicação do jogo, para desvendar a influência que este pode ter no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia. Neste caso, a pesquisa qualitativa

também teve sua contribuição neste trabalho, uma vez que, segundo Pradanov e Freitas (2013, p. 70), “Os dados coletados nessas pesquisas são descritivos, retratando o maior número possível de elementos existentes na realidade estudada.”

Os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural. Nessa abordagem valoriza-se o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo estudada. (GODOY, 1995, p. 62)

A pesquisa-ação também foi essencial, possibilitando os resultados obtidos para responder a problemática escolhida a partir da aplicação do jogo nas escolas, pois, permitiu o contato direto e a participação ativa entre o pesquisador e os envolvidos na pesquisa.

Nesse tipo de pesquisa, os pesquisadores e os participantes envolvem-se no trabalho de forma cooperativa. A pesquisa-ação não se refere a um simples levantamento de dados ou de relatórios a serem arquivados. Com a pesquisa-ação, os pesquisadores pretendem desempenhar um papel ativo na própria realidade dos fatos observados. (PADRONOV e FREITAS, 2013, p. 65).

O jogo escolhido, foi a “Corrida Geográfica”, que consiste em um desenho feito no quadro que representa uma corrida, e como foi elaborado para trabalhar com a disciplina de Geografia, representa uma corrida geográfica. Foram elaboradas uma generosa quantidade de afirmativas, sendo algumas corretas e outras incorretas, com grau de dificuldade separados por cores, sendo amarela para as afirmativas fáceis, verde para as afirmativas de grau médio e vermelho para as afirmativas difíceis. Para ganhar a corrida, os alunos teriam que acertar entre 9 e 10 afirmativas, isso porque o tempo de aula nas turmas eram diferentes, e chegar ao final da corrida. O grupo que chegasse primeiro venceria.

O jogo foi aplicado em duas instituições diferentes. A primeira foi a Escola Estadual Batista, localizada na zona urbana, no município de Maragogi/AL. Nesta, foi aplicado no quarto bimestre do ano letivo de 2022, em uma turma de 2º ano. A outra, foi a Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Yone Sílvia Henzel, localizada na zona rural do município de Maragogi/AL, no engenho Costa Dourada. Nesta escola o jogo foi aplicado no primeiro bimestre do ano letivo de 2023, em uma turma de 9º ano.

Todas essas afirmativas foram elaboradas a partir dos conteúdos trabalhados anteriormente em algumas aulas com os alunos. Desta forma, fazendo uma

retrospectiva da metodologia adotada nesta pesquisa, ela passou pelas fases de levantamento bibliográfico, aplicação do jogo nas duas escolas, análise dos resultados obtidos e sua discussão.

3 O JOGO E O ENSINO

Neste capítulo, será abordado por meio de revisão bibliográfica, um breve histórico sobre o jogo, contando desde a sua origem, considerando a questão cultural das civilizações, abordada por Huizinga, da qual o jogo teve papel importante no seu desenvolvimento, até sua contribuição no processo de ensino aprendizagem, sendo uma ferramenta didática auxiliadora nas práticas de ensino, tornando este mais atrativo, divertido e eficaz.

3.1 A história do jogo

Trazer à tona o conceito de jogo não é algo simples, de modo que este pode se apresentar de diferentes formas e significados, dependendo da língua em questão e da cultura impregnada neste. Além disso, pode ser e é esperado que o conceito e a palavra designada para o jogo, em diferentes línguas, apresentem significados e variações diferentes e/ou semelhantes em algumas destas, ou que o conceito de uma complemente a outra, ou que a junção de mais de uma seja o resultado de um único termo, e isso se dá ao fato de que, segundo Huizinga:

A abstração de um conceito geral de jogo penetrou uma cultura muito mais cedo e de maneira mais completa que a outra, com o curioso resultado de haver línguas extremamente desenvolvidas que conservam o uso de palavras inteiramente diferentes para as diferentes formas de jogo, tendo esta multiplicidade de termos entravado a agregação de todas as formas em um único termo. (HUIZINGA, 1996, p.34):

É possível encontrar conceitos e traduções do termo jogo em diferentes línguas. De acordo com o dicionário brasileiro de língua portuguesa Michaelis (2015), Jogo pode ter o significado de 1) brincadeira, entretenimento, folguedo; 2) divertimento ou exercício de criança em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia; 3) competição ou passa tempo[...]. De acordo com dicionário Latino-português (1962), a palavra designada para jogo é “Ludus” e pode significar 1) jogo, divertimento, passatempo; 2) jogos públicos, representações teatrais; 3) escola, aula; 4) brinquedo, gracejo, graça; 5) zombaria, escárnio [...]. ou como complementa Huizinga (1996, p. 41), em seu livro Homo Ludens, ludus pode significar: “[...] jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”.

Independente do seu significado em diferentes línguas, que não é algo que se chega a uma conclusão exata, o importante é chegar a um consenso quanto a definição deste, sendo assim, este trabalho apresenta o conceito abordado por Huizinga, no qual o autor diz que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 1996, p. 33).

Ele está presente no cotidiano de várias formas, para todo lado e em diversos lugares pode-se notar a sua presença. Crianças brincam a todo tempo, adolescentes e adultos também não ficam de fora, mesmo que joguem ou brinquem com menos frequência que as crianças, pois diferentes delas, eles têm uma vida com tarefas e obrigações para executar em seu dia a dia. Ao notar a diversidade e o quão frequente este se apresenta no espaço, fica aqui um questionamento: qual a sua origem? Pode-se dizer que ele acompanha a humanidade em suas mais distintas fazes. Está presente em seu cotidiano, acompanhando-a desde os tempos mais primitivos, passando por suas diferentes culturas. (BREDA, 2011).

Alguns autores acreditam que os jogos estão presentes na sociedade em períodos que antecederam a passagem de Cristo na Terra e que este fez parte do desenvolvimento da cultura e dos costumes dos povos antigos. De acordo com Crepaldi (2010), o jogo de tabuleiro senet ou senat¹ (figura 1), é um exemplo descoberto nesse espaço de tempo e um dos mais antigos. Segundo o autor, foram encontradas partes deste em túmulos do antigo Egito, com aproximadamente mais de 3 000 anos.

¹ O jogo Senet ou Senat é de origem egípcia e é um dos primeiros jogos de tabuleiros da história.

Figura 1 – Senat primeiro jogo de tabuleiro



Fonte: Ludosofia (2019, p. 1)

Outro exemplo, ainda de acordo com Crepaldi, é o Mancala². Esta é uma denominação dada a um conjunto de 200 jogos que possuem regras semelhantes. São uma espécie de jogo de colheita e sementeira, também encontrados no continente africano, datados de 2000 a.C. como mostra a (figura 2).

Figura 2 - jogo de tabuleiro Mancala



Fonte: Wikipédia (2022, p.2)

Para Huizinga, sua origem está ligada a cultura das civilizações, não como algo que simplesmente fez parte desta, mas, que surgiu antes e que é a base do seu desenvolvimento. “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distintas origens, até a fase de civilização em que agora nos encontramos”. (HUIZINGA, 1996,p. 6).

² O jogo Mancala é uma família de jogos de tabuleiro, jogos de sementeira ou jogos de contagem e de captura. Estes possuem um papel importante em muitas sociedades africanas e asiáticas, comparável ao do Xadrez no Ocidente.

Para o autor, o jogo antecede a cultura de um povo, não que este tenha a criado, mas como algo que foi essencial para o seu desenvolvimento. Ao enfatizar esse ponto, ele quer dizer que contribuiu e está presente em vários aspectos dentro das mais diversas culturas.

Levando em consideração alguns elementos culturais, nos quais tem sua parcela de contribuição, pode-se citar, como exemplo, a guerra, a linguística, o direito, a poesia entre muitos outros exemplos.

Como exemplo da contribuição do jogo na cultura, estão seus aspectos dentro da linguagem:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo na linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder se comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e às coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. (HUIZINGA, 1996, p. 7).

Tem também, a relação entre o jogo e o direito desde as civilizações primitivas. Nessa relação, pode-se dizer que existem semelhanças entre o jogo e direito, e se for feita uma análise, de fato, existem muitas coisas em comum entre ambos, de forma que os dois necessitam de um ambiente que transporta os envolvidos para um espaço que foge da realidade cotidiana, do comum, onde cada indivíduo envolvido exerce um papel.

Além disso, há também a questão da semelhança no espírito competitivo presente tanto no jogo como na prática do direito, para que um dos lados ganhe. De acordo com Huizinga (1996, p. 87), “A possibilidade de haver um parentesco entre o direito e o jogo aparece claramente logo que compreendemos em que medida a atual prática do direito, isto é, o processo, é extremamente semelhante a uma competição[...]”. Além disso, o autor ainda acrescenta que “Em todo e qualquer processo submetido a um juiz, sejam quais forem as circunstâncias, cada uma das partes está sempre dominada por um intenso desejo de ganhar sua causa”. (HUIZINGA, 1996, p. 89).

Outro exemplo, que se pode citar, é a sua relação com desenvolvimento do trabalho. Nesse caso a relação entre ambos é a de que ao decorrer da evolução

humana, com o surgimento do trabalho e de suas devidas ferramentas, deu-se início a atividades lúdicas, como o jogo, de maneira que, algumas atividades de trabalho realizadas apenas por adultos eram reproduzidas como algo lúdico por crianças, como se fosse uma preparação destas.

Como exemplo, estão as atividades como a pesca e a caça, que necessitavam de alguns instrumentos utilizados por adultos para a realização de suas tarefas, estas foram reproduzidas como brincadeiras pelas crianças e essas brincadeiras ou jogos eram vistos como algo que iria prepará-las para realizar, mais tarde, em sua fase adulta, tais atividades. “Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência” (ALVES, 2003, p. 2).

Vale ressaltar ainda que:

Dessa forma, ao brincar, a criança representa papéis presentes em sua cultura, que ainda não pode exercer por não estar preparada. Isso gera desenvolvimento, à medida que a criança se envolve em graus de conhecimento das regras de conduta, presentes na cultura e na sociedade em que vive (CREPALDI, 2010, p. 19).

Desse modo, percebe-se que, desde os tempos passados ele vem exercendo forte influência em diferentes aspectos da cultura e no processo de aprendizagem, pois, quando é ressaltada a influência deste no trabalho exercido por adultos e reproduzidos por crianças, como uma forma de preparação para atividades que elas irão exercer em sua comunidade, fala-se de uma forma lúdica de aprender algo.

O jogo, é um material lúdico com características que beneficiam o ensino, pois, é uma ferramenta que trabalha o cognitivo e o torna atrativo, desperta a curiosidade e instiga a vontade de aprender por se tornar prazeroso e divertido, (BREDA, 2018). Dessa forma, entendendo o poder do jogo no processo de ensino-aprendizagem, este pode ser incorporado nas mais diversas disciplinas escolares.

3.2 O jogo no processo de ensino aprendizagem

Sabe-se que o jogo é uma atividade bem antiga, presente no meio social há muito tempo, que acompanhou a evolução da humanidade nas suas mais distintas fases culturais, no seu desenvolvimento e que desde então se apresenta com características positiva na aprendizagem de algumas atividades. Atualmente percebe-se que este tem ganhado um espaço significativo e positivo na área da educação, se apresentando como uma ferramenta lúdica, que lhe propõe melhores resultados. Mas, nem sempre este recurso, hoje adotado como algo lúdico no mundo da aprendizagem foi visto com bons olhos, como afirma Kishimoto, “Durante a idade Média, foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época”. (KISHIMOTO, 1994, p. 28)

Com o tempo, esta visão foi sendo desmistificada, de modo que, o jogo foi ganhando seu espaço na educação passando a ser visto com outros olhares.

[...] a partir da década de 1950 que os jogos passam a ser valorizados, sobretudo na educação – devendo-se este crescimento aos estudos relativos à psicologia infantil. Essas atividades destacam-se por ser o lúdico um importante fator para o desenvolvimento biopsicossocial da criança (SANTOS, 2003 apud JESUS; PASSOS; NOBRE, 2015, p. 169).

No processo de aprendizagem da criança pode contribuir de maneira tão positiva que é por meio deste, que elas desenvolvem sua capacidade sociocognitivo. Aprende a socializar positivamente e a desenvolver suas habilidades mentais, possibilitando-a construir seus conhecimentos de forma prazerosa e divertida.

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas (DALLABONA e MENDES, 2004, p. 111).

Sendo o jogo um forte aliado para aprendizagem, possibilitando a construção do conhecimento e não uma simples memorização, este pode ser utilizado nas mais diversas disciplinas escolares, como por exemplo na disciplina de Geografia, História, Matemática e de muitas outras, pois, vem contribuindo ainda mais para uma formação

de qualidade, além de ser recomendado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Ao longo de toda a Educação Básica, o ensino das Ciências Humanas deve promover explorações sociocognitivas, afetivas e lúdicas capazes de potencializar sentidos e experiências com saberes sobre a pessoa, o mundo social e a natureza”. (BRASIL, 2017, p. 354)

Desse modo, pensar o jogo na educação, independente da temática abordada ou da disciplina escolar, é algo bem real e benéfico, se bem utilizado. Este pode ser considerado poderosíssimo se acompanhado de um contexto pedagógico combinado com outros recursos, como trabalhos, aula de campo, sala de aula, entre outros, pode dinamizar a aula e ainda ajudar o aluno a compreender melhor o que está sendo trabalhado e construir seu próprio conhecimento (BREDA, 2018), pois este é capaz de tornar as aulas mais prazerosas e divertidas, além de que “[...] possibilitam a formação de uma aprendizagem mais significativa, pessoal e ao mesmo tempo interpessoal”. (JESUS; PASSOS e NOBRE, 2015, p.169).

Porém, por mais que esteja carregado de contribuições positivas na educação, contribuindo na inserção da criança no meio social e na sua aprendizagem, não é algo simples de fazer, pois se for usado sem fundamento, sem um objetivo, será apenas uma atividade recreativa sem sentido, se tornando algo negativo, pois não irá contribuir em nada no aprendizado dos envolvidos.

Uma de suas características, além da tensão e do prazer que este possibilita, é a competição, e embora não seja negativo, pois leva o aluno a pensar e a superar suas dificuldades, o educador tem que tomar muito cuidado, para que este não se apresente como uma competição negativa e acabe com todo o significado proposto.

Os jogos no ambiente de sala de aula devem ser desenvolvidos e trabalhados com cautela, de forma a contribuir para o processo de ensino aprendizagem da criança, principalmente quando visar trabalhar algum conteúdo escolar, ou quando dentro do ambiente da escola. Deve-se evitar, por exemplo, que a atividade possa se tornar um material que desperte uma competição negativa, ou que se constitua numa mera atividade recreativa. (BREDA e PIKANÇO 2013, p. 5 e 6)

Vale ainda reforçar, que o jogo deve estar sempre em consenso com aprendizagem do indivíduo, independente da disciplina a ser trabalhada. Pois, caso contrário, servirá apenas como uma atividade qualquer, o que não agregará em nada nas práticas pedagógicas.

4 O JOGO E O ENSINO DE GEOGRAFIA

Nesse capítulo, serão abordados o ensino de Geografia e o uso do jogo como recurso pedagógico nas aulas desta ciência. Passando por suas principais categorias, levando em consideração a BNCC, como paisagem, território, lugar, região e espaço, que são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades que contribuem para a formação de cidadãos críticos e atuantes no espaço.

Todos estes conceitos, devem ser abordados em conjunto para uma maior compreensão das transformações do espaço geográfico do qual fazem parte. E para que os alunos consigam desenvolver suas habilidades geográficas, o jogo pode ser uma ferramenta didática auxiliadora neste processo.

4.1 O poder do jogo nas aulas de Geografia

A Geografia, é a ciência que busca entender o espaço produzido pela sociedade, bem como as desigualdades que nele ocorrem, as relações de produção e a apropriação que a sociedade faz da natureza. Assim, como outras ciências, esta possui suas próprias categorias e conceitos. Neste caso, suas principais categorias, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), são as de paisagem, região, território, lugar, espaço e natureza. Sendo o espaço o seu objeto de estudo.

Por meio destas, podem ser trabalhados no ambiente escolar, com os alunos, conteúdos que são essenciais para formar cidadãos que participam e compreendem as transformações do espaço geográfico no qual estão inseridos.

A abordagem desses conceitos, pode desenvolver algumas habilidades, como pensamento espacial, raciocínio geográfico, representação, alfabetização e letramento geográfico, que devem ser iniciadas desde a infância, levando o aluno a desde então pensar e a raciocinar sobre o espaço.

Assim como no ensino de matemática e de linguagens se iniciam a alfabetização na fase da educação infantil, esse processo na disciplina de Geografia também deve ser introduzido nesta etapa, incentivando a sua aprendizagem. Pois, nesta fase elas já são capazes de reconhecer lugares e identificar objetos.

Entendemos que a alfabetização não se trata apenas da linguagem ou da matemática, mas também da geografia, estimulando, portanto, por meio da educação geográfica o raciocínio espacial. O raciocínio espacial nas crianças pode ocorrer por meio de estratégias de ensino que proponham a localização de símbolos em espaços conhecidos ou que identifiquem, como, por exemplo, no mapa, lugares de tamanhos diferentes (grande ou pequeno), distância (perto ou longe), e localizem lugares com cores e símbolos que estimulem noções como hierarquização espacial. (CALLAI, CAVALCANTE e CASTELLAR, 2012, p. 81 e 82)

Alfabetização e letramento geográfico, por vezes podem ser confundidos, podendo até serem entendidos como sinônimos, embora não sejam. Cada um tem sua função, mas funcionam como complemento um do outro. Segundo Breda e Picanço (2013), alfabetizar é o mesmo que ensinar a ler o espaço enquanto o letramento é o resultado da ação de ensinar a ler.

Ainda de acordo com Breda e Picanço (2013, p. 4):

[...] a primeira uma dimensão maior, uma vez que alfabetizar teria o significado de ensinar a ler, portanto a apropriação da técnica de saber ler e escrever. Já o letramento seria o resultado da ação de ensinar, ou, neste caso, o de aprender a ler e escrever, onde o indivíduo, ou o grupo social se apropria dessa escrita.

Segundo Kozel (2006), a representação é o processo no qual são produzidas formas concretas ou idealizadas que podem se referir a objetos, fenômenos ou realidade. Na antiguidade as pessoas utilizavam a representação usando paredes de cavernas ou pergaminhos. Hoje apresenta-se em formato digital.

Desenvolver o pensamento espacial é um dos principais objetivos da Geografia escolar. Pois, é a partir deste, que eles conseguem compreender as dinâmicas do espaço. Este está presente em todo esse período, pois está ligado ao desenvolvimento intelectual que integra não somente conhecimentos geográficos, mas também, de outras áreas do conhecimento, como: Matemática, Ciência e Arte.

Essa interação visa à resolução de problemas que envolvem mudanças de escala, orientação e direção de objetos localizados na superfície terrestre, efeitos de distância, relações hierárquicas, tendências à centralização e à dispersão, efeitos da proximidade e vizinhança etc. (BRASIL, 2017, p. 359).

O raciocínio espacial é uma forma de exercitar o pensamento espacial. Para isso, utiliza-se de alguns princípios essenciais como: analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem. Assim é possível, de acordo com a BNCC:

compreender aspectos fundamentais da realidade: a localização e a distribuição dos fatos e fenômenos na superfície terrestre, o ordenamento territorial, as conexões existentes entre componentes físico-naturais e as ações antrópicas. (BRASIL, 2017, p. 359).

Pode-se dizer, que a maior contribuição da educação geográfica na educação básica para os alunos é desenvolver o pensamento espacial. Para assim, exercitar o raciocínio geográfico, dessa forma os alunos poderão interpretar o mundo que está sempre em processo de transformação e relacionar os componentes da sociedade e da natureza.

No que diz respeito as categorias, o espaço, objeto de estudo desta ciência, é indispensável na formação do aluno. Por meio deste, ele aprende a fazer uma leitura do mundo e entende que dele faz parte e que também o produz. Porém, a compreensão das transformações do espaço não se dá apenas com foco neste conceito, pois como bem coloca Kozel (2006), só é possível fazer a leitura do espaço a partir da análise de diferentes conceitos, como por exemplo, o de lugar, paisagem, região, território, pois, por meio destes é possível compreender a complexidade da dimensão do espaço geográfico.

Embora o espaço seja o conceito mais amplo e complexo da Geografia, é necessário que os alunos dominem outros conceitos mais operacionais e que expressem aspectos diferentes do espaço geográfico: território, lugar, região, natureza e paisagem. (BRASIL, 2017, p. 361)

Kozel acrescenta que:

[...] o conceito de território permite uma análise do político, o conceito de região aponta para o econômico e o cultural, a paisagem para a compreensão de natureza e cultura, o lugar como reflete a subjetividade humana. (KOZEL, 2006)

De acordo com a BNCC (2017), ao trabalhar com categoria de espaço, “estimula-se o desenvolvimento do raciocínio geográfico, importantes para o processo de alfabetização cartográfica e a aprendizagem com as várias linguagens.

O conceito de lugar, está ligado uma realidade de escala local ou global, poder ser entendido como parte do espaço apropriado para a vida no qual são desenvolvidas atividades humanas. Podendo até ultrapassar as barreiras físicas, estando intimamente ligado ao sentimento de pertencimento e identificação de um indivíduo com determinado espaço.

Assim como todos os outros, também deve ser trabalhado em conjunto com os demais. De acordo com Callai, Cavalcante e Castellar (2012, p. 85), “O conceito de lugar, na Geografia, é muito usado, pois expressa a dimensão espacial, que se traduz pela organização do território. E, o território que está mais perto do aluno é o que vai despertar-lhe mais interesse”. Este é muito importante para desenvolver nele o raciocínio espacial e se combinado com a sua realidade, pode-se trabalhar as noções de orientação, entre outros.

Ao tratar desses conceitos – lugar, cidade – permitimos que as crianças desenvolvam o raciocínio espacial por meio das noções de orientação (lateralidade), posição (ponto de referência, simultaneidade), duração (sucessão, passado e presente, curta e longa) e ritmos (frequência). (CALLAI, CAVALCANTE e CASTELLAR, 2012, p. 86)

A categoria de região, é outro conceito importante que também está ligado aos outros anteriormente citados, de forma que, de acordo com Castrogiovanni (2007, p. 25), “o processo de regionalizar está ligado à ideia de agrupar em um espaço; dessa forma podemos agrupar pessoas, vegetais, animais, paisagens, habitações e outras variáveis em um determinado subespaço.” Por meio dele pode-se trabalhar no aluno habilidades como o pensamento espacial e representação.

O conceito de Paisagem, de acordo com Lisboa (2020), está ligado a tudo que os sentidos do homem podem perceber e aprender da realidade de um espaço geográfico, e embora o sentido da visão seja considerado o principal, outros, como odores e sons, podem ser agregados a este, para uma melhor compreensão da realidade. Além disso, como coloca os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), este revela conteúdo da dinâmica que combina muito tempo, muitas ações e decisões. (BRASIL, p.94). Este possibilita aos alunos pensarem espacialmente, conhecerem os processos de construção do espaço, os elementos sociais, culturais e naturais.

O entendimento dos conceitos de paisagem e transformação é necessário para que os alunos compreendam o processo de evolução dos seres humanos e das diversas formas de ocupação espacial em diferentes épocas. Nesse sentido, espera-se que eles compreendam o papel de diferentes povos

e civilizações na produção do espaço e na transformação da interação sociedade/natureza. (BRASIL, 2017, P. 381)

Abordar a categoria de território, é relacioná-lo a alguns pontos indispensáveis para a sua compreensão, tais como poder e fronteiras. Poder porque, de acordo com Lisboa (2020), os territórios são formados a partir das relações de poder de determinado agente, e fronteira porque delimitam a área alcançada por essa relação de poder.

Com o objetivo de que os alunos compreendam esses conceitos e desenvolva habilidades geográficas, a BNCC (2017), espera que estes compreendam e relacionem as conexões existentes entre os componentes físico-natural, as múltiplas escalas, análises, e entendam o processo socioespacial territorial brasileiro, analisando as suas transformações e o uso desigual deste.

Considera-se que os estudantes precisam conhecer as diferentes concepções dos usos dos territórios, tendo como referência diferentes contextos sociais, geopolíticos e ambientais, por meio de conceitos como classe social, modo de vida, paisagem e elementos físicos naturais, que contribuem para uma aprendizagem mais significativa, estimulando o entendimento das abordagens complexas da realidade, incluindo a leitura e representações cartográficas e a elaboração de mapas e croquis. (BRASIL, 2017, P. 383)

Para que os alunos consigam compreender os conceitos e para que possam desenvolver essas habilidades de forma eficiente, o ensino de Geografia deve estar pautado no modelo de ensino construtivista, assim como a educação, que segundo Castrogiovanni et al (2007, p.16), “[...] tem como uma das questões centrais a construção do conhecimento”, desta forma, esta disciplina não pode estar pautada em uma estrutura educacional, onde o aluno é visto como um depósito de informações repassadas pelo professor, sem conseguir assimilar e muito menos construir seu próprio conhecimento. Pelo contrário, este deve ser colocado como protagonista do seu aprendizado, pois “[...] as estruturas internas do sujeito são como operários. Que aprendem a construir conforme a obra e que fazem a obra conforme aprendem a construir[...]”. (CASTROGIOVANNI *et al.*, 2007, p.16).

O autor ainda coloca que:

A epistemologia construtivista e a prática relacional superam a simples memorização/descrição, aparecendo dissolvidas nos processos mentais

mais elaborados, como a comparação/relação e análise/critica". O autor acredita que [...] é neste momento o melhor caminho para se objetivar com sucesso o ensino da Geografia. (CASTROGIOVANNI *et al.*, 2007, p.18).

Mas, como abordar estes conceitos e conteúdos geográficos, de modo que os alunos consigam compreender e construam seus próprios conhecimentos e assim desenvolvam suas respectivas habilidades? Trabalhá-los dentro da sala de aula, não é tarefa fácil, e para ajudar na sua abordagem, os professores devem utilizar metodologias lúdicas, como os jogos, que ajudem e facilitem o processo de ensino- aprendizagem, abordando os conteúdos dentro da realidade deles.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017), durante o ensino de Geografia, nos anos iniciais:

busca-se ampliar as experiências com o espaço e o tempo vivenciadas pelas crianças em jogos e brincadeiras na Educação Infantil, por meio do aprofundamento de seu conhecimento sobre si mesmas e de sua comunidade, valorizando-se os contextos mais próximos da vida cotidiana. Espera-se que as crianças percebam e compreendam a dinâmica de suas relações sociais e étnico-raciais, identificando-se com a sua comunidade e respeitando os diferentes contextos socioculturais. (BRASIL, 2017, p. 362)

Desse modo, trabalhar com jogos para a construção do conhecimento de conteúdos escolares no ensino de Geografia, podem colaborar para um aprendizado efetivo desde a educação infantil, possibilitando o desenvolvimento de suas habilidades.

Atualmente, é possível encontrar em fontes acadêmicas, trabalhos escritos por autores da área, que mostram os benefícios de se utilizar o jogo nesta disciplina. Breda (2018), Santos, Nunes e Oliveira (2022), Jesus, Passos e Nobre (2015), são alguns exemplos de autores que se dispôs a trabalhar com esse instrumento e desenvolver pesquisas voltadas para ele.

Mesmo sendo pouco aproveitado, de acordo com Santos, Nunes e Oliveira (2022, p. 12) "Os jogos geográficos potencializam o processo de ensino e de aprendizagem, sendo uma alternativa de material didático no processo de formação". Tem características que beneficiam o ensino, pois, além de trabalhar o cognitivo, torna-o atrativo, desperta a curiosidade e instiga a vontade de aprender por se tornar algo prazeroso. De acordo com Breda (2018), este pode ser incorporado nas mais diversas disciplinas, inclusive na Geografia, ajudando no ensino desta. Pode ser

utilizado para introduzir um conteúdo ou reforçá-lo. Além de que, aliar o jogo e os objetivos da Geografia escolar pode ser um método que ajuda a desenvolver habilidades e conceitos necessários para aprendizagem geográfica.

Em alguns de seus trabalhos, Breda apresenta exemplos de jogos que ela trabalhou em sala de aula para facilitar a aprendizagem de temáticas e habilidades geográficas. Para ela:

“o jogo no Ensino de Geografia (uma das disciplinas representantes das Geociências no âmbito da Educação Básica), pode despertar no aluno um interesse espontâneo e que facilita o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula ou fora dela, sendo, portanto, uma “opção divertida para o aprendizado” (BREDA e PIKANÇO 2013, p. 2013).

Para Santos, Nunes e Oliveira, O jogo seria como um tipo de linguagem, cheio de elementos imagéticos, com capacidade de atrair a atenção dos alunos para a abordagem de temáticas geográficas diferentes. Este possibilita a diversificação do ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos. Tornando as aulas atrativas, aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida deles. (SANTOS, NUNES e OLIVEIRA, 2022).

4.2 Utilizando o jogo nas aulas de Geografia

Sabe-se que o jogo no mundo das geociências, não é um recurso metodológico muito utilizado, apesar de ser cheio de benefícios educacionais, independente da disciplina escolar. De acordo com Breda e Picanço (2013), o uso deste nas aulas de Geografia, facilita o processo de ensino aprendizagem, de forma que o torna mais divertido, prazeroso e que desperta o interesse espontâneo do aluno. Mas, para que isso aconteça, o professor deve passar para os alunos, com antecedência, todo o processo no qual serão introduzidos, o objetivo do jogo, que não se resume em apenas jogar, ganhar ou perder, mas sim, a construção do conhecimento, (BREDA, 2018).

É importante deixar claro, que antes de iniciar a metodologia proposta, foi passado todo o objetivo e passo a passo do jogo para os alunos, assim evitando possíveis contratempos.

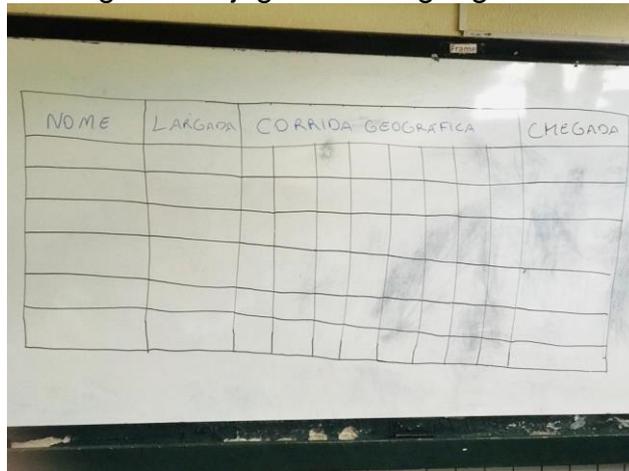
O exemplo proposto, foi o intitulado “corrida geográfica” e teve como objetivo trabalhar conteúdos que exige do aluno compreensão de mundo e das suas transformações ao longo do tempo. Pois, envolve questões de estruturas econômicas e ambientais. Ele foi utilizado como uma proposta lúdica nas aulas de Geografia da turma de 2º ano, da Escola Estadual Batista Acioly, e do 9º ano, da Escola municipal de Ensino Fundamental Professora Yone Sílvia Henzel.

Na Escola Estadual Batista Acioly, foi realizado no final do 4º bimestre, abrangendo diferentes conteúdos, como aquecimento global e desenvolvimento sustentável. Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Yone Sílvia Henzel, foi aplicado no final do 1º bimestre, abrangendo os conteúdos, como Guerra Fria, sistema capitalista e socialista.

Ele funcionou da seguinte forma: um desenho feito no quadro, em forma de corrida geográfica (figura 3), no qual para vencer o grupo teria que responder corretamente entre 9 e 10 afirmativas, no máximo, isso porque o tempo de jogo em cada escola eram diferentes. Neste caso, a corrida geográfica era composta entre 9 ou 10 espaços a serem preenchidos a cada acerto com um “X”. Estas afirmativas tinham graus diferentes de dificuldade, podendo ser verdadeira ou falsa, no qual, o grupo que acertasse todas as afirmativas primeiro, venceria.

O foco real, era fazer com que os alunos pensassem, discutissem o tema em grupo, analisassem as afirmativas, como mostra a (figura 4), e chegassem a um acordo sobre ela, se é falsa ou verdadeira e o porquê.

Figura: 3 - jogo “corrida geográfica”



NOME	LARGURA	CORRIDA GEOGRAFICA	CHEGADA

Fonte: acervo pessoal (2022)

Figura 4 - alunos do 9º ano analisando e discutindo antes de levantar a plaquinha



Fonte: acervo pessoal (2023)

O mesmo, foi preparado da seguinte forma: a sala foi dividida entre 4 e 5 grupos; os alunos fizeram duas plaquinhas separadas, uma com a letra “V” de verdadeiro e outra com a letra “F” de falso; foi desenhado a corrida no quadro; foi solicitado que os alunos escolhessem um nome para o grupo, o que por se só já se tornou uma diversão, como mostra a figura 5 e a figura 6; foram passadas todas as regras; e por último foi feita uma rodada teste.

Figura 5 – aluna do 9º ano escolhendo o nome do grupo



Fonte: acervo pessoal (2023)

Figura 6 - aluno do 2º ano escolhendo o nome do grupo



Fonte: acervo do pessoal (2022)

Depois de preparar a turma, seguindo os passos citados anteriormente, foram passadas para os grupos todas as regras que deveriam seguir corretamente. As regras eram as seguintes:

- 1- Cada afirmação seria lida uma vez e repetida apenas uma vez;
- 2- Depois de ler e repetir a afirmativa cada grupo teria alguns segundos para discutir e escolher a resposta;

- 3- Os grupos deveriam levantar uma das plaquinhas, representando a resposta. Todos deveriam levantar as plaquinhas ao mesmo tempo e somente após o comando do professor (a);
- 4- Só poderia abaixar as plaquinhas depois que o professor (a) marcasse com “X”, na corrida geográfica, os grupos que acertassem a afirmativa.
- 5- Caso algum grupo levantasse a placa antes ou algum tempo depois do comando, perderia a vez de participar da rodada;
- 6- Caso algum grupo trocasse a placa, enquanto o professor respondia se a afirmação era verdadeira ou falsa, perderia a vez de participar da rodada;
- 7- Quem respondesse primeiro as afirmativas, corretamente, ganharia o jogo.

A figura 5 e 6, mostra um pouco como foi aplicado o jogo nas duas turmas. Durante o processo ficou perceptível o quanto eles estavam envolvidos e se divertindo, como estavam empenhados, reflexivos e focados.

Cada afirmativa lida era discutida, principalmente as falsas, colocando sempre os alunos para refletir sobre cada uma, possibilitando que eles construíssem as respostas conforme o que aprenderam na aula.

O jogo permitiu trabalhar variados conteúdos, e como o bimestre já estava acabando e em breve fariam prova, serviu também, como uma revisão destes. No entendimento de Breda (2018), pode ser utilizado, tanto para introduzir um conteúdo como para reforçá-lo ou como avaliação de conteúdos já trabalhados, o que se enquadrou neste caso. Serviu para revisar, mesmo não sendo o seu objetivo principal.

A cada afirmativa, eles ficavam mais empolgados e concentrados, pois, queriam ganhar o jogo. Porém, mais importante que ganhar, seria o conhecimento que eles estavam construindo ao longo deste processo, de forma lúdica, descontraída, divertida e prazerosa. A cada afirmativa eles teriam que parar, pensar e analisar, para conseguir avançar, e eles analisavam de forma muito leve e com muita seriedade, isso sem perceber. Desta forma, ajudou os alunos a construir seu próprio conhecimento em relação aos conteúdos trabalhados.

Figura 5 - alunos do 9º ano jogando corrida geográfica



Fonte: acervo pessoal (2023)

Figura: 6 - alunos do 2º ano jogando corrida geográfica



Fonte: acervo pessoal (2022)

Por ser algo diferente e que promove a competitividade, prendeu a atenção dos educandos e os desafiaram, pois foram levados a pensar estrategicamente sem que percebessem. Sendo movido pelo desejo de ganhar, assim se tornando algo descontraído, fora do cotidiano dos alunos, contribuindo positivamente no processo de ensino-aprendizagem.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para obter os resultados almejados, a metodologia escolhida, foi a pesquisa bibliográfica para coletar e escolher os trabalhos que fundamentaram a revisão teórica de alguns dos seus objetivos específicos como, a origem do jogo, a sua importância na aprendizagem e o jogo no ensino de Geografia. Utilizou-se também a pesquisa qualitativa, para desvendar os benefícios do seu uso no ensino geográfico, através da pesquisa ação. Para isso, foi aplicado o jogo “Corrida geográfica”, em duas turmas de diferentes escolas do município de Maragogi.

Um dos pontos-chaves, que este trabalho almejou responder foi, sobre qual teria sido a origem do jogo. Os resultados foram alcançados através da pesquisa bibliográfica, e apresentaram, embora não tão precisamente, que este acompanha a evolução humana desde o seu berço, em períodos anteriores a passagem de Jesus Cristo na Terra. Apresenta datas para este evento, como aproximadamente 2000 anos atrás e 3000 anos a.c, em diferentes lugares. Desde o seu surgimento se apresentou como a base do desenvolvimento das interações sociais.

Levando em consideração a sua presença naquela época, pode-se dizer que este é um dos materiais lúdicos mais antigos usado pelos povos, com características e utilidades fascinantes que se estenderam até os dias atuais. Como prova do seu nascimento nesta época, Huizinga (1996) e Breda (2018), destacaram que ele acompanha o desenvolvimento das civilizações se manifestando em práticas sociais.

Huizinga (1996), dá alguns exemplos de sua afirmação evidenciando características próprias do jogo, como por exemplo, quando ele diz que é uma atividade voluntária, que se realiza dentro de um espaço de tempo e com limites, com regras que deverão ser seguidas, carrega um sentimento de alegria, de tensão e que transporta o indivíduo para um ambiente fora da sua realidade. Tendo como base essas características, ele faz comparações, observando as similaridades com manifestações culturais, como a de um ritual, de um culto, um julgamento, uma peça teatral, na prática do direito, no desenvolvimento do trabalho, entre outros.

Todos esses exemplos, carregam características essenciais deste instrumento e transportam o indivíduo para ambiente que não é vivenciado no seu dia a dia. Que desperta a tensão, mesmo que por diferentes motivos, precisam seguir regras, cada uma de acordo com seus objetivos, e acontecem dentro de um espaço de tempo e de limite.

Crepaldi (2010), traz como exemplo, para confirmar o que Huizinga (1996) relata, o jogo Senet, que era uma espécie de jogo de passagem utilizado pelos povos egípcios, aproximadamente, como já destacado, 3000 anos a.c., sendo caracterizado como uma espécie de ritual.

O segundo objetivo, se baseou em saber qual a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem. O resultado desse objetivo foi alcançado e até positivo, uma vez que se apresenta como algo que só agrega benefícios ao processo educacional, em especial na etapa infantil.

A pesquisa apresenta alguns pontos importantes positivos de unir o jogo a aprendizagem, tais como: desenvolve a capacidade sociocognitiva, ou seja, ajuda o educando a interagir socialmente de forma positiva, pois promove a interação de grupos de pessoas; e contribui para o desenvolvimento intelectual, pois estimula o pensamento reflexivo dos estudantes.

A BNCC (2017), enfatiza que essas características do jogo, como instrumento pedagógico, ajudam a potencializar sentidos e experiências com saberes sobre a pessoa, o mundo social e a natureza.

Outras características, presentes nele, de acordo com Huizinga (1996) é que ajuda na cooperação e competição. Como terão que lidar com pessoas o jogo proporciona uma experiência na qual eles precisam se relacionar positivamente, a competir de forma saudável para que o processo flua bem, assim, os preparando para situações reais.

Outro ponto, é que proporciona um aprendizado ligado ao sentimento de alegria e diversão. Essas duas características já fazem parte do dia a dia das crianças, por meio de jogos e brincadeiras que praticam ou participam no cotidiano, então por que não os agregar?

Pode também dinamizar a aula. Existem várias situações em que pode ocorrer o ensino-aprendizado. Pode acontecer dentro ou fora da sala de aula, como por exemplo uma aula de campo, e de acordo com Breda, o jogo pode diferenciá-las e dinamizá-las.

Como os alunos já estão cansados de modelos de aulas tradicionais, essa dinamização pode chamar e prender sua atenção por ser algo diferente do que estão acostumados.

O terceiro objetivo, teve como foco saber quais os benefícios deste no ensino de Geografia. Se na educação, em especial na educação infantil se manifestou como algo que contribui para a melhoria do ensino, não poderia ser diferente na área da Geografia.

Como resultado, a pesquisa mostrou que ele ajuda a potencializar as aulas de Geografia, pode ser utilizado na abordagem de diversos conteúdos, para introduzi-lo ou reforçá-lo, trabalhar o cognitivo, torná-lo atrativo, contribui para a desenvolvimento de suas habilidades, além de proporcionar diversão, o que foi facilmente notado na etapa de aplicação do jogo.

Durante a aplicação nas escolas, contribuiu para trabalhar com os alunos diferentes temáticas, que fazem parte do ensino geográfico. Como por exemplo, Guerra Fria, sistema capitalista e socialista, trabalhados no 9º ano da escola Yone Silvia Henzel, zona rural. Já na escola Batista Acioly, na turma do 2º ano do ensino médio, foram abordados temas como fontes de energia, aquecimento global, entre outros. De acordo com Breda (2018), este serve tanto para introduzir conteúdos, como para reforçá-los. Neste caso, embora não tenha sido planejado, durante o seu uso, ele serviu como um reforço das temáticas presentes na avaliação que fizeram na aula da semana seguinte.

Por agrupar várias temáticas e por se tratar de um jogo que tem como objetivo a análise delas, exigiu dos educandos o exercício de habilidades geográficas, como letramento, pensamento e raciocínio geográfico.

Em todo o processo suas características se fizeram presentes. Desde o início, quando os alunos formaram os grupos e escolheram os nomes destes, foi marcado por momentos de muita diversão. Eles escolhiam e colocavam o nome no desenho “corrida geográfica” feito no quadro. Cada grupo que ia a lousa e escrevia, se tornava motivo de muita alegria.

A tensão e a competição também estiveram presentes. À medida que eles competiam, ficavam tensos e muito focados, pois queriam ganhar. Cada grupo parava para analisar e refletir sobre cada afirmativa e quando eram questionados sobre o porquê de algumas afirmativas serem falsas, sabiam responder de forma contextualizada, ou seja, contribuiu para o aprendizado das temáticas propostas.

Todas essas características colaboraram para a potencialização do ensino geográfico nas duas instituições, pois, ajudaram os alunos a pensarem e raciocinarem geograficamente à medida que eram trabalhadas cada afirmativa.

Além do benefício de diversificar os conteúdos, potencializá-los, e de ser algo divertido, permitiu e facilitou o ensino em diferentes etapas da educação básica, como também, o ensino da zona rural e da zona urbana, que são realidades distintas. Foi possível explorá-lo tanto em temáticas que compõem a grade curricular do Ensino Fundamental, anos finais, como do Ensino Médio, anos finais da educação básica.

As duas turmas se comportaram de forma semelhantes. Ambas se divertiram e expressarão muita alegria. Levaram muito a sério cada momento, competiram de forma saudável, demonstraram tensão, refletiram e analisaram muito as afirmativas antes de levantar as plaquinhas para responder.

Diante de todas essas características citadas, que se apresentaram como algo positivo para o ensino desta área do conhecimento, constatou-se que a presente pesquisa conseguiu chegar ao objetivo proposto, demonstrando os benefícios e as contribuições de se utilizar este instrumento nesta disciplina, potencializando e tornando-o significativo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho, “O jogo como ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia” é um importante estudo que almeja compartilhar os benefícios de sua utilização nas práticas pedagógicas desta ciência.

Os objetivos do estudo foram alcançados, visto que cada um deles chegaram aos resultados almejados. Com isso foi possível constatar que o jogo beneficia o ensino geográfico, agregando valor e potencializando suas práticas, facilitando assim o processo de ensino-aprendizagem.

A construção do trabalho, ocorreu a partir de busca na literatura e na aplicação do jogo em duas turmas de diferentes escolas, para descobrir quais os benefícios deste processo de ensino-aprendizado nas aulas de Geografia.

Por meio do primeiro objetivo, foi possível constatar que a gênese do jogo ocorreu de 2000 a 3000 anos, acompanhando e contribuindo para o desenvolvimento das civilizações.

O segundo objetivo, apresentou resultados satisfatórios, no qual o jogo no mundo da educação se mostrou como um importante recurso pedagógico, que potencializa o aprendizado, desenvolve a capacidade sociocognitiva, proporciona um aprendizado ligado ao sentimento de alegria e diversão e dinamiza a aula.

O terceiro objetivo, só confirma os resultados alcançados no segundo. a utilização deste instrumento nas aulas de Geografia, além de potencializar, trabalhar o cognitivo, pode torná-la divertida e dinâmica, permite a diversificação dos temas, a introdução ou a revisão destes. Ainda foi constatado que pode ser usado em escolas de realidades distintas e em níveis escolares diferentes.

Espera-se que este trabalho, contribua para incentivar professores (as) da área de Geografia e até outros, a utilizarem o jogo em suas práticas pedagógicas, com o objetivo de torná-las significativas.

Considerando que nenhum conhecimento é finito, recomenda-se que sejam realizadas revisões bibliográficas contínuas para obtenção de novas contribuições de temática. Além disso, podem ser desenvolvidos estudos futuros para avaliação e eficácia deste instrumento educativo no ensino de Geografia, tanto nas duas etapas do ensino fundamental quanto no ensino médio, os três últimos anos da educação básica, como também o uso do jogo na zona rural e na zona urbana.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Álvaro Marcel Palomo. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. The history of games and the constitution of play culture. **Revista Linhas**, v. 4, n. 1, 2003.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 29 novembro 2023.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: geografia / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 1998. 156 p.
- BREDA, Thiara Vichiato; PICANÇO, Jefferson. O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar. **Encontro de Geógrafos da América Latina**, v. 14, p. 1-19, 2013.
- BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Appris Editora e Livraria Eireli-ME, 2018.
- BREDA, Thiara Vichiato; PICANÇO, J. de L. A educação ambiental a partir de jogos: aprendendo de forma prazerosa e espontânea. **II Simpósio sobre Educação Ambiental e transdisciplinaridade, -Goiânia**, p. 1-13, 2011.
- BRITO et al. A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. *Cadernos da FUMCAMP*, Minas Gerais, v. 20, n. 44, p. 1-15, 2021.
- CALLAI, Helena Copetti; DE SOUZA CAVALCANTI, Lana; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. O Estudo do Lugar nos anos iniciais do ensino fundamental. **Terra Livre**, v. 1, n. 38, p. 79-98, 2012.
- CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos; GOULART, Ligia Beatriz. Uma contribuição à reflexão do ensino de Geografia: a noção de espacialidade e o estudo da natureza. **Terra Livre**, n. 7, 1990.
- CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos. **Ensino da geografia: caminhos e encantos**. EDIPUCRS, 2007.
- CREPALDI, Roselene / Jogos, brinquedos e brincadeiras. / Roselene Crepaldi. — Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010. 188 p.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.
- DE JESUS, Rafael Justino; PASSOS, Marize Lyra Silva; NOBRE, Isaura Alcina Martins. O uso do jogo migrando e do google earth no ensino de geografia para alunos do ensino médio. In: **Anais do XXI Workshop de Informática na Escola**. SBC, 2015. p. 167-176.

GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, Mar./Abr. 1995.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **São Paulo: Pioneira Thomson Learning**, p. 62, 2003.

KOZEL-UFPR, Salete. GEOGRAFIA, REPRESENTAÇÃO E ENSINO: UM OLHAR SOBRE A DIMENSÃO CONCEITUAL.

LUDUS. **Dicionário latino-português**, 1962. Disponível em: <www.dicionariolatino.com>. Acesso em: 06 de março. 2023.

LUDOSOFIA. **Imagem da rainha Nefertari jogando Senet e um exemplar requintado dos faraós**. 2019. Disponível em: < <https://ludosofia.com.br/arqueologia/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-estrategia-e-sorter/>> Acesso em: 11 de jun. de 2023.

PIZZANI et al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. *Rev. Dig. Bibl. Ci. Inf., Campinas*, v.10, n.1, p.53-66, jul./dez. 2012.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2ª Edição**. Editora Feevale, 2013.

SANTOS, Adelman Ferreira; DOS REIS NUNES, Marcone Denys; DE OLIVEIRA, Simone Santos. Carta na manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 12, n. 22, p. 05-24, 2022.

SEVERINA SARAH LISBOA. A IMPORTÂNCIA DOS CONCEITOS DA GEOGRAFIA PARA A APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS ESCOLARES. **Revista Ponto de Vista**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 23–35, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/RPV/article/view/9746>. Acesso em: 24 ago. 2023.

TEIXEIRA, Christiano Correa; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. Orientação e lateralidade: uma proposta à luz da epistemologia genética. **Encontro de Práticas de Ensino de Geografia da Região Sul**, v. 2, 2014.

JOGO. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**, 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/creditos/>. Acesso em: 02 abr. 2023.

WIKIPÉDIA. **Tabuleiro de madeira de mancala da África Ocidental**. 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mancala>. Acesso em: 11 de jun. de 2023.