

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS  
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

2012

VOLUME I

# JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA

Márcia Inês Lorenzet Sawczuk<sup>1</sup>  
Jeani Delgado Paschoal Moura<sup>2</sup>

## RESUMO

Este trabalho apresenta o relato da experiência sobre Os Jogos no Ensino e Aprendizagem da Geografia, realizada em uma turma de 7º ano, tendo como objetivos a utilização dos jogos educativos para a assimilação de conteúdos, desenvolvendo o espírito de cooperação, respeito entre colegas e professor. Utilizando-se do lúdico o aluno confeccionou seu próprio material, despertando o prazer por atividades diversificadas e através da leitura cartográfica desenvolveu o raciocínio espacial em relação ao abstrato, provocando a reflexão crítica para a formação de conceitos básicos da Geografia. Este método confirmou a sua eficácia em sala de aula visto que os objetivos foram alcançados, demonstrando que o aluno necessita de atividades diferentes das utilizadas no dia a dia pelo professor. Através da resolução de problemas surgidos no momento dos jogos geográficos, o aluno desenvolveu o raciocínio lógico, afetivo, e social, sendo esses instrumentos valiosos para o ensino, pois despertou o interesse pelos conteúdos, possibilitando a construção e a apropriação de conceitos fundamentais ao conhecimento geográfico, como: território, região, lugar, paisagem e outros proporcionando noções de orientação, espacialidade, leitura cartográfica, compreensão do processo de produção e transformação dos espaços (vivido, percebido e concebido), entre outros. Durante o jogo, houve erros, porém o aluno teve a oportunidade de reverter esse resultado, fazer de novo, superar os obstáculos, adquirindo novas ideias e novos conhecimentos, houve também a preocupação em estudar previamente os conteúdos trabalhados. Essa metodologia permitiu ao aluno a apropriação e a construção dos conceitos fundamentais do conhecimento geográfico que se deu através da intervenção intencional do professor durante o jogo, articulando a abordagem dos conteúdos com a avaliação. Estas atividades permitiram a inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem, fazendo com que eles pensassem e analisassem as possibilidades de ações criando estratégias, contribuindo para a melhoria do raciocínio.

**Palavras-chave:** Jogos. Ferramenta. Aprendizagem. Geografia.

## INTRODUÇÃO

Para uma organização curricular articulada com a didática devemos compreender a função social e os princípios científicos que embasam os conteúdos da disciplina que ministramos. Tendo consciência das categorias e conceitos que

---

<sup>1</sup> Professora do Colégio Estadual Ary Borba Carneiro EFM. Aluna do Programa de Desenvolvimento Educacional/PDE do Paraná/PR.

<sup>2</sup> Orientadora/Professor Adjunta do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Londrina/UEL.

-

fundamentam a Geografia, se faz necessário articular o seu ensino a metodologias que despertem nos educandos o interesse pelo estudo de seus conteúdos, ideias e temas.

Assim, este artigo apresenta uma preocupação em despertar o interesse dos educandos pelas aulas de Geografia por meio do trabalho com atividades lúdicas, entre as quais destacamos os jogos utilizados no desenvolvimento social e intelectual dos mesmos. Muitos professores demonstram dúvidas em relação à aplicabilidade do jogo no ensino de Geografia, assim, esta proposta apresenta metodologias para a utilização de jogos e as formas de selecioná-los e explorá-los em sala de aula. Segundo Castellar e Vilhena:

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal. (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.44)

A atividade com jogos rompe com as práticas tradicionais mantidas pelos professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Com a participação do aluno na confecção do material, a visualização e o contato com o mesmo proporcionarão o desenvolvimento com o trabalho em grupo, a maturidade intelectual, a concentração, o respeito e as noções de espaço geográfico, entendendo o que se passa no mundo, relacionando situações do cotidiano com a realidade.

O uso de jogos favorece a participação ativa dos alunos em atividades escolares, sendo uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse dos estudantes no processo educativo, levando em conta o seu desempenho com jogos referentes aos conteúdos programados. Sendo assim, a proposta de criação de um método ativo de ensino e aprendizagem por meio de jogos pedagógicos justifica-se por atender as necessidades dos professores em despertar a atenção e o interesse do aluno para o ensino-aprendizagem da Geografia, alcançando os objetivos esperados ao oportunizar a pesquisa e a ação, incentivando a curiosidade e a vontade de aprender.

Segundo o Currículo Básico do Estado do Paraná (PARANÁ, 2008), Geografia é estudada cientificamente, analisando a parte histórica do espaço, suas modificações, ocupações e organização social promovida pelo homem, tornando-se uma Geografia Crítica, em que o aluno investiga o espaço formado e reproduzido pelo homem, utilizando assim o uso de jogos.

Sempre nos perguntamos: Como o lúdico, mediante uso de jogos, pode se constituir num recurso eficaz para despertar o interesse dos alunos em relação à aprendizagem em geral e, em especial, para desenvolver raciocínios geográficos? Por meio dos jogos pode ser feita uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares, superando suas dificuldades, construindo seus conhecimentos. Através das atividades lúdicas (confeção de mapas para o quebra-cabeça) é possível o aluno expressar, assimilar, construir a realidade, relacionando com situações do seu dia a dia, podendo ser local ou global.

O uso de jogos no ensino da Geografia teve como objetivo principal fazer com que os alunos gostassem de aprender a disciplina, mudando a rotina da classe, despertando o interesse em aprofundar os itens já trabalhados. Nas páginas a seguir apresentamos os resultados dessas práticas pedagógicas que tiveram o jogo como alternativa criativa de ensino e aprendizagem.

## **O LÚDICO E OS JOGOS EM SALA DE AULA**

A introdução do lúdico nas aulas de Geografia proporciona ao aluno a assimilação de conteúdos de forma divertida, sem ter a preocupação momentânea de ser avaliado. As atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos pelas aulas, pois no momento da confecção do objeto a ser trabalhado, por meio do manuseio e da visualização, os mesmos poderão relacionar o lugar onde vivem com a Geografia. Para Dohone (2003, *apud* FIRMINO, 2010, p.57) a ludoeducação “é a forma eficiente de entrelaçar uma atividade agradável e motivadora com o conteúdo educacional que desejamos e necessitamos transmitir”.

O uso de atividades lúdicas e de jogos em sala de aula deve fazer parte do fazer, do ser, e do pensar do aluno. Assim, propõe-se por meio da cartografia desenvolver jogos geográficos que servirão como material pedagógico para a aprendizagem de questões ligadas ao território brasileiro.

Sabemos que há muito tempo o professor e o livro didático deixaram de ser as únicas fontes de conhecimento no ensino de Geografia. Segundo Bastos (2011, p.24).

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.

Na nova concepção do ensino da Geografia o lúdico (*ludus* – jogo, divertimento) está presente, pois o aluno assimila o conteúdo de forma divertida, compreendendo melhor o que lhe é proposto. As atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos pelas aulas, pois no momento da confecção do objeto a ser trabalhado, por meio do manuseio e da visualização, os mesmos poderão fazer a relação entre o lugar onde vivem com a Geografia descrita em diferentes textos e contextos. O educador preocupa-se em transmitir ao aluno valores do seu dia a dia e não somente o conteúdo programado, daí entra a ludicidade com várias maneiras de transmissão desses conhecimentos para a consolidação da aprendizagem. A evolução técnico-científica facilitou o acesso aos conteúdos e às informações atualizadas sobre o mundo, porém tal acesso não garante a reflexão crítica, sendo necessário ao professor mediar a construção do conhecimento, despertando em seu aluno, o interesse pela pesquisa e por novas técnicas para o desenvolvimento de suas habilidades. Nessa busca por novas técnicas para o aprendizado da Geografia, a ludicidade surge como uma alternativa para o desenvolvimento de conceitos, como: cooperação, socialização, concentração, noções de espaço, raciocínio lógico, organização e habilidade na confecção dos materiais que serão utilizados.

Durante muitos séculos as brincadeiras (lúdico) foram consideradas algo sem importância, a partir de 1950, as teorias do desenvolvimento infantil passaram a ocupar lugar de destaque em que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados (SANTOS, 2000, *apud* FIRMINO, 2010, p. 41). Nesta época o jogo não era pensado como educativo, mas sim uma atividade fútil, funesta, em que o dinheiro imperava mediante apostas. Segundo Brougère (1998, p.53). “Graças à revolução do pensamento romântico surge uma nova concepção da criança e da natureza, associando o jogo à educação, fazendo dele uma atividade séria: o jogo educativo.” Os jogos devem servir ao educando para exercitar a inteligência e facilitar seus estudos por meio de uma dinâmica prazerosa e lúdica.

-

Os profissionais em Geografia têm buscado novos métodos para a assimilação dos conteúdos, sendo os agentes responsáveis e preocupados em transmitir os conhecimentos de forma sólida e eficaz mediante novos métodos para a melhoria de suas aulas. 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.

O ensino da cartografia em sala de aula contribui para o ensino crítico deste espaço geográfico. Esse método teve um afastamento da sala de aula na década de 1970, pois era considerado um referencial da Geografia Tradicional que se contrapunha ao movimento da Geografia Crítica. No final de 1980, por meio de pesquisas e estudos, comprovaram-se a importância da linguagem cartográfica no ensino da Geografia.

Os mapas e seus conteúdos, ao longo do tempo, devem ser lidos pelos estudantes como se fossem textos, podendo estes serem interpretados, problematizados e analisados criticamente. Para que o aluno possa adquirir esse conceito de leitura cartográfica o professor possui papel importante na transmissão dos mesmos durante a sua vida escolar. Sabemos que entre os alunos há uma grande dificuldade em estudar cartografia, levando em conta que não possuem as noções básicas trabalhadas no ensino básico e, também, pela falta de interesse em aprender.

Apesar de toda a tecnologia que está a nosso dispor é difícil imaginar uma aula de Geografia sem mapas, documentos, fotografias, livros didáticos e um bom planejamento das aulas, em que serão definidos os materiais a serem utilizados e seus objetivos para que haja o aprendizado. Porém, o papel da Geografia como disciplina escolar torna-se cada vez mais importante no conhecimento e compreensão do mundo. Para que o aluno adquira este conhecimento é necessário trabalhar a sua alfabetização cartográfica, isto é, interpretar as informações contidas nos mapas e realizar a decodificação neles contidos. Tendo essas noções sobre cartografia o aluno poderá representar por meio da linguagem cartográfica os conteúdos trabalhados em sala de aula. Através desses conhecimentos necessários de cartografia poderemos por meio da confecção de mapas construir um método que dê condições para que o aluno possa assimilar os conteúdos solicitados, utilizando o lúdico para transformar este material em jogos geográficos.

Castellar e Vilhena (2010, p.44) consideram que “os jogos permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos no jogo”. Afirmam que “os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive”. A opção de atividades com jogos exige do professor a organização dos materiais, bem como a definição de seus objetivos e um bom planejamento das aulas. Dos alunos espera-se a tomada de decisões e a cooperação, para que desenvolvam atitudes que irão contribuir na formação cidadã. Com a utilização de jogos pode-se romper as práticas tradicionais mantidas pelos professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Para Macedo (2000 *apud* CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 47).

Em qualquer atividade escolar seja ela jogos ou outras, deve haver uma sequência lógica: objetivos, público – alvo, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade a conteúdos, avaliação da proposta e continuidade. Colocando em prática esses fatores o professor possibilitará ao aluno a associação de habilidades para a construção do raciocínio lógico.

Tratando-se de jogos, devemos ter em mente o que queremos atingir, quais objetivos a serem alcançados, o comportamento que pretendemos mudar, dando suporte ao professor para que ele saiba se a técnica empregada está em função das necessidades dos participantes, tendo assim uma segurança maior no momento de atribuir a avaliação de acordo com os objetivos a ser atingidos. Decidido os objetivos dos jogadores e as regras, que deverão ser claras, para que não haja dúvidas durante a partida, dá-se o início ao jogo. O professor é um mediador importantíssimo nesse método, para que as técnicas tenham aproveitamento, no entanto, ele deverá estar familiarizado com as mesmas. Dependendo do assunto o professor poderá transmitir informações sobre o conteúdo que está sendo estudado, lembrando sempre que qualquer tipo de jogo, não é uma atividade isolada e, sim, uma parte da aprendizagem voltada aos objetivos educacionais.

O professor também deverá tomar cuidado para que a criatividade e a participação dos alunos não sejam inibidas devido a sua presença. Nos jogos o aluno fica motivado em estudar questões que envolvem o mesmo, demonstrando maior interesse e motivação pelos conteúdos. Além de aumentar o grau de interesse e motivação por parte dos alunos, os jogos ajudam na solução intuitiva de

problemas. Ronca e Escobar (1984, p.65-67), apresentam algumas características essenciais do pensamento intuitivo.

[...] ninguém chega a intuições a partir do nada. Elas dependem do grau de familiaridade do indivíduo com o campo de conhecimento implicado e com o domínio da estrutura deste campo. Quanto maior o conhecimento do indivíduo num determinado assunto mais possibilidade ele terá de chegar a intuições. A intuição é uma habilidade que precisa ser cultivada para que, inclusive, a sua eficiência seja aumentada.

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. Segundo Ronca e Escobar “O aluno inseguro, que não tem confiança em si mesmo, desconfia das suas intuições. Por sua vez o jogo habilita o aluno a correr riscos, desenvolvendo a coragem e aumentando a autoconfiança” (1984, p. 65-67).

O papel do professor é o de orientar seus alunos sobre o verdadeiro significado da competição, desenvolvendo neles valores sociais como: cooperação, honestidade, respeito e trabalho em grupo. Não podemos esquecer as crianças e adolescentes que não são acostumados a lidar com conflitos em grupo ou situações em público, sentindo-se envergonhados, com medo de errar e ser estigmatizadas pelos colegas. Nestas situações, o professor deverá intervir para prepará-los, atendendo às possíveis tensões que podem ocorrer e trabalhar as futuras frustrações. Ronca e Escobar (1984, p. 50) afirmam que “o comportamento e a interação dos participantes num jogo pode envolver competição, cooperação, conflito e uma série de outros sentimentos, tais como: insegurança, autoafirmação, medo, curiosidade”.

Por outro lado, fatos positivos ocorrem entre professor-aluno e aluno-aluno com o uso dessa técnica, tais como, maior afetividade e colaboração no grupo pela proximidade que o jogo proporciona entre seus pares, liberdade para responder, questionar ou criticar situações-problemas, entre outros. Pesquisas realizadas entre estudantes que participaram do emprego desta técnica afirmam que o aproveitamento foi significativo. Sabemos do potencial dos jogos para o ensino e a construção do conhecimento na maioria das áreas. Segundo Smole *et al* (2007, p. 11):



O trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos raciocínio e de interação entre os alunos, uma vez que durante um jogo cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o trabalho de todos os outros, defender pontos de vista e aprender a ser crítico e confiante em si mesmo.

O aspecto lúdico do jogo modifica o comportamento em sala de aula, pois a alegria, o encanto, a agitação faz parte desse processo; o espaço antes monótono para os alunos, agora torna-se acolhedor, pois o espírito colaborador, construtivo, imaginário e a interação social impera. Naturalmente, durante o jogo, haverá erros, fracassos do jogador, porém o aluno terá a oportunidade de reverter esse resultado, fazer de novo, superar os obstáculos, adquirindo novas ideias e novos conhecimentos.

O jogo possibilita novas experiências com os colegas, em que a opinião e a discussão são importantes, pois fazem com que os alunos pensem, criticamente, a respeito de suas respostas em comparação com as dos outros. Através desse modo de expressar as suas opiniões, o aluno formará novos conceitos com maior segurança, pensando no que dirá, que fará, para ser compreendido. Durante essa demonstração de opiniões, cada um do grupo deverá considerar o ponto de vista do outro, justificar as suas conclusões, para que não haja um mal estar, um desentendimento dentro do grupo, chegando ao final num consenso comum. Vale frisar que o professor deve estar atento a essa possibilidade, tentando contornar a situação, voltando em assuntos já revistos, se for o caso, para recordar e ter a resposta final. Os autores Smole, Diniz, Cândido (2007, p.13), afirmam que “o jogo é uma das formas mais adequadas para que a socialização ocorra e permita aprendizagens”. Concordamos com a afirmação dos autores citados, pois o jogo é um momento mágico na aprendizagem, em que o aluno aprende brincando, trocando ideias, respeitando e colaborando com os colegas.

Os mesmos autores afirmam que: “Existem diversos tipos de jogos relacionados à memorização, ao reflexo rápido, às brincadeiras, a resoluções de problemas, sendo individual, em duplas, em grupo, entre outros” (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2007, p.13). Não importa o tipo de jogo, o importante é que o mesmo tenha um objetivo a ser alcançado, bem como colaboração e consenso quanto às regras estabelecidas. O jogo deve ser dinâmico, desafiador, dando oportunidades de análise de suas jogadas e a de seus oponentes.

Os conflitos podem ocorrer quando o jogo envolve competição, o ganhar a qualquer preço deve ser substituído pela cooperação e respeito entre os jogadores. Alguns métodos de jogos têm como característica, que os jogadores não se conformem com determinadas situações, desenvolvendo o senso crítico e a criatividade. Para Rosseto Júnior *et al* (2009, p.12):

Nos jogos em equipes, os jogadores devem resolver situações que exijam elevada adaptabilidade, ou seja, a capacidade de elaborar e operar respostas às situações aleatórias e diversificadas que ocorrem no jogo, o que supõem o trabalho em equipe para alcançar a vitória ou conquistar os objetivos.

Através das regras e normas que regem o jogo forma-se uma sociedade coletiva em que os valores e atitudes são transformados ou reforçados. Durante o jogo também pode ocorrer o caminho do bem ou do mal, em que o aluno demonstrará seu lado passivo ou agressivo, sendo que nesse processo a intervenção do professor como mediador se torna fundamental. Durante os jogos surgem situações em que os jogadores devem resolver prontamente, assumindo os riscos, daí pode-se observar a segurança ou não dos mesmos ao assumir riscos, respondendo o que lhe é questionado.

Durante o jogo o aluno fica alheio ao passado e futuro, o que importa no momento é o presente, o agora, composto de vivências concretas e imaginárias, o aluno mergulha no jogo. O bom rendimento no final do jogo representa o resultado do trabalho em equipe.

No entanto, o aluno deverá entender que como na vida cotidiana, possuem diversos caminhos para resolver os problemas. Raciocinando sobre eles promoverá autonomia para resolver situações do dia a dia, articulando o conhecimento formal escolar com a realidade, propondo novos questionamentos.

A metodologia do ensino possui vários caminhos pedagógicos, sendo um deles a resolução de problemas. As situações-problemas fazem parte desses caminhos pelos quais se criam o aluno pensará em várias hipóteses, razões ou dúvidas em relação ao objeto estudado, fazendo com que o professor faça questionamento direcionando-o a aprendizagem crítica ante o problema exposto. Segundo Castellar e Vilhena (2010, p.51):

O verdadeiro objetivo da aprendizagem com base na resolução de problemas é fazer com que o aluno adquira o hábito de propor problemas e resolvê-los como forma de aprender, pois tanto as utilizações de estratégias como a tomada de decisões contribuem para que ele desenvolva o raciocínio e possa transferir conhecimentos para diferentes situações do cotidiano.

Através da resolução de problemas e dos jogos geográficos aplicados na sala de aula, o aluno desenvolverá um raciocínio lógico, afetivo e social, sendo esses instrumentos valiosos para o ensino, pois despertam o interesse pelos conteúdos, possibilitando a construção e a apropriação de conceitos fundamentais ao conhecimento geográfico, como: território, região, lugar, paisagem e outros, proporcionando noções de orientação, espacialidade, leitura cartográfica, compreensão do processo de produção e transformação dos espaços (vivido, percebido e concebido), entre outros.

Essa metodologia deve permitir ao aluno a apropriação e a construção dos conceitos fundamentais do conhecimento geográfico que se dá mediante intervenção intencional do professor, articulando a abordagem dos conteúdos com a avaliação.

Destacamos também que a utilização de atividades com jogos serão úteis para a inclusão de alunos que possuem dificuldades de aprendizagem, fazendo com que eles pensem, analisem possibilidades de ações e criem estratégias, contribuindo para melhorar o raciocínio. “O jogo nada mais é do que a denominação usual da emergência visível de um traço psicológico profundo, a predominância da assimilação sobre a acomodação” (BROUGÈRE, 2003, *apud* CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 45).

## **PERSPECTIVAS DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA POR MEIO DOS JOGOS: ANÁLISE DOS RESULTADOS**

Os profissionais em Geografia têm buscado novos métodos para que os alunos tenham uma assimilação dos conteúdos mais prazerosa, sendo os professores responsáveis e preocupados em transmitir os conhecimentos de maneira sólida e eficaz mediante novas formas de aprendizagem para a melhoria de suas aulas. Através do conhecimento básico da cartografia o aluno pode

confeccionar mapas, assimilando assim os conteúdos solicitados, utilizando o lúdico para transformar este material em jogos geográficos.

A produção de jogos didáticos pelos alunos e sua aplicação em sala de aula e fora dela, é uma ferramenta eficaz, que tornará as aulas de Geografia mais próximas do conhecimento dos alunos. Com a utilização de jogos rompem-se com as práticas utilizadas por alguns professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a ele a oportunidade de aprimorar sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Segundo Moreira *et al* (2009, p.14):

A aprendizagem significativa processa-se quando o material novo, ideais e formações que apresentam uma estrutura lógica interagem com conceitos relevantes na estrutura cognitiva, sendo por eles assimilados, contribuindo para sua diferenciação, elaboração e estabilidade.

Assim, quando o professor se prepara, busca novos métodos para aperfeiçoar o seu trabalho, a aprendizagem torna-se mais atrativa para os alunos. Para se ter êxito nesses novos métodos aplicados pelo professor o mesmo deve valorizar o que o aluno sabe e conhecer, é claro, a realidade dos mesmos.

O projeto elaborado durante o Programa de Desenvolvimento da Educação/PDE e a proposta de implementação foi desenvolvida entre os meses de fevereiro e maio, de 2012, no Colégio Estadual Ary Borba Carneiro, da cidade de Cândido de Abreu, Paraná e aplicada com vinte e oito alunos do 7ºC do período matutino. A temática sobre jogos pedagógicos no ensino da Geografia foi desenvolvida em duas etapas: 1) Apresentação à equipe pedagógica e ao Grupo de Trabalho em Rede (GTR); 2) Aplicação em sala de aula e coleta de dados para a elaboração deste artigo. O objetivo foi despertar o interesse do educando pelas aulas de Geografia, através do método com jogos, melhorando o ensino-aprendizagem, além da preocupação com o aprimoramento das ações sociais e reflexões críticas acerca do que acontece no contexto escolar.

Durante a apresentação da proposta e da produção didático-pedagógica aos alunos, os professores da rede pública puderam apreciá-lo através do GTR, que é uma capacitação a distância que traz muitos benefícios para o professor em sua prática docente. Durante a realização das atividades propostas no GTR os professores participantes interagiram e forneceram subsídios ao professor-tutor para

que o projeto e o Caderno Pedagógico fossem desenvolvidos com êxito. A apresentação da proposta e do Caderno Pedagógico para a Equipe Pedagógica e Professores do colégio foram realizadas durante as atividades de Formação Continuada no mês de fevereiro de 2013.

Decorrido um período de conhecimento e entrosamento entre professor e alunos foi realizada a apresentação e a implementação do projeto em sala de aula. Iniciando com um breve relato sobre as regiões brasileiras sendo explorado o conhecimento prévio que os alunos possuíam sobre o assunto, ocasionando uma troca de informações. Optou-se por distribuir a cada aluno uma cópia dos textos utilizados para a explanação sobre cada região. Realizada esta primeira etapa do trabalho, seguiu-se à sequência descrita a seguir.

Num primeiro momento foi feito com a turma um diálogo investigativo para aguçar o interesse sobre o território brasileiro e sua divisão territorial conforme o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Para destacar as regiões e as suas características foram utilizados recursos, como: textos, pesquisas, poesias, clipes musicais e documentários.

Durante a exposição dos textos valorizou-se a capacidade de leitura e escrita do aluno, utilizando-se dos recursos dos vídeos, poesias e músicas, o aluno foi estimulado a compreender os conceitos geográficos em situações com o cotidiano. Através do uso da linguagem cartográfica os alunos compreenderam os conceitos geográficos, as semelhanças e as diferenças entre as regiões brasileiras.

Num segundo momento, utilizando as noções básicas de cartografia foram confeccionados os mapas de cada região, numa escala maior, nomeando estados e capitais, pintando cada região de uma cor. Após a pintura os mapas foram colados em cartolina onde ficaram firmes.



**Figura 1:** Confeção do Quebra-cabeça do Brasil

**Fonte:** arquivo pessoal.



**Figura 2:** Quebra-cabeça das Regiões do Brasil

**Fonte:** arquivo pessoal.

A sala foi dividida em dois grupos: um grupo recortou as regiões do Brasil montando assim o quebra-cabeça do mapa regional do Brasil (figuras 1 e 2), o outro grupo teve um trabalho mais minucioso, além de recortar as regiões, também recortou os estados individuais, para depois montar o quebra-cabeça dos estados do Brasil (figuras 3 e 4). O jogo quebra-cabeça envolvendo os Estados das regiões brasileiras foi utilizado como um recurso estratégico para a percepção do aluno em relação a localização dentro do território brasileiro. O professor orientou os alunos

durante o recorte, a respeitar os limites propostos no esboço dos mapas, para que no final todas as partes se encaixassem perfeitamente.



**Figura 3:** Montagem do Quebra-cabeça do Brasil  
**Fonte:** arquivo pessoal.



**Figura 4:** Mapa do Brasil dividido em Estados e Regiões.  
**Fonte:** arquivo pessoal.

A montagem dos mapas foi feita em grupos, dupla e individual, já que todos estavam com seu material em mãos. Foi estipulado pelo professor um determinado tempo para a montagem, dependendo da dificuldade de cada aluno. Durante a montagem o professor orientou os alunos tirando dúvidas que surgiram durante o processo. Esta atividade foi aplicada com o auxílio de mapas expostos em sala, de atlas e livros didáticos para a melhor assimilação dos alunos.

No terceiro momento foi ofertado ao aluno outro jogo adaptado da Batalha Naval, intitulado “Batalha Geográfica”, em que foram abordados temas relacionados ao território brasileiro e suas regras adaptadas ao conteúdo visto anteriormente. Esse jogo foi confeccionado num tabuleiro em TNT, material leve e de fácil manuseio, numa proporção de 80X1,20cm, divididos em seis quadrados de 40X40cm. Cada quadrado recebe o mapa de uma região, confeccionado em EVA colorido, no sexto quadrado são as perguntas extras. Esse tabuleiro foi exposto no centro da sala, as equipes formaram um círculo.



**Figura 5:** Jogo Batalha Geográfica  
**Fonte:** arquivo pessoal.

O professor tendo elaborado 15 fichas com questões relacionadas a cada região (figura 6), mais 15 fichas com perguntas extras sobre o território brasileiro, num total de 90 questões, que tiveram os valores de 1,2 e 3 pontos à escolha do aluno. As perguntas extras valeram 5 pontos. No dado está gravado um número e uma letra correspondente a cada região. Exemplo: 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C. Se o aluno acertou a questão ganhou os pontos para o grupo que foi marcado pelo professor em uma ficha ou mesmo no quadro, se o membro do grupo não respondeu a questão, a mesma foi para o próximo até terminarem os grupos, se ninguém responder, a pergunta voltará junto com as demais fichas.





**Figura 6:** Fichas do jogo  
**Fonte:** arquivo pessoal.

Nas fichas, além das questões para responder, continham também: passa a vez, dobra os pontos da questão, passa os pontos da questão para o da direita ou da esquerda, sai do jogo, jogue novamente, ganha os pontos da questão. De forma alternada, cada jogador do grupo teve o direito de jogar o dado e responder ou não a questão. Como alternativa o mesmo jogo foi feito individual, acreditamos que foi mais proveitoso, pois houve uma maior concentração por parte dos jogadores por ser cada um por si.

Tratando-se da capacidade do aluno em desempenhar tarefas com a ajuda do professor ou companheiros mais capacitados, foi articulado durante o jogo, pois com a ajuda dos próprios alunos e professor auxiliando-os na construção do conhecimento a respeito dos conteúdos abordados em ambos os jogos e durante as aulas teóricas.

Durante ambos os jogos, ganhou quem conseguiu raciocinar e analisar mais rápido a questão e não quem decorou. Somaram-se os pontos de cada grupo, venceu o que fez maior quantidade de pontos. No jogo individual todos ganharam os pontos das questões que acertaram. Para ninguém ficar triste com o resultado foram distribuídos bombons para todos.

O resultado do trabalho foi além do esperado. Houve sempre uma grande receptividade por parte dos alunos na execução das atividades lúdicas e durante os jogos, houve um significativo aproveitamento. Os problemas de indisciplina praticamente inexisteram, foi necessário somente conter a euforia, devido a novidade de uma metodologia nova. Logicamente nem todos os alunos ficaram satisfeitos, mas, os resultados finais foram muito mais satisfatórios que os obtidos com métodos tradicionais muito utilizados pelos professores.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Acreditamos que essa proposta de trabalho irá dar suporte aos professores não só de Geografia, mas de outras disciplinas que buscam alternativas metodológicas inovadoras para a construção de uma educação eficaz. A atividade lúdica e o jogo intervêm de maneira positiva no aprendizado em sala de aula. No processo educativo o essencial é aproveitar tudo aquilo que o aluno tem de conhecimento no seu campo cognitivo e utilizar como norte para o desenvolvimento da aprendizagem. Para que essa aprendizagem aconteça o aluno deve ter vontade em aprender, ou todo o esforço por parte do professor tornará a aprendizagem mecanizada. Buscou-se propor aos alunos, hábitos de pensar, refletir e agir criticamente através de atitudes que aumentassem o acesso ao conhecimento, ressaltando a importância de novas metodologias utilizadas pelo professor. Os objetivos iniciais foram alcançados, pois houve um envolvimento excelente dos alunos durante a confecção do material e na aplicação dos jogos, obtendo ótimos resultados quanto a aprendizagem dos conteúdos propostos.

## **REFERÊNCIAS**

ANTONELLO, Ideni Terezinha; MOURA, Jeani Delgado Paschoal; TSUKAMOTO, Ruth Youko. **Múltiplas Geografias**: ensino – pesquisa – reflexão. Vol. II. Londrina: Edições Humanidades, 2006.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BRASIL, Ministério da Educação. **Revista Geografia**. Conhecimento Prático Brasília: FNDE, 2011.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica – **Pró Letramento**. Programa de Formação

Continuada de Professores dos anos / séries iniciais do Ensino Fundamental – Vol. II  
Brasília: 2008

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos.  
Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

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

DANELLI, Sônia Cunha de S. (org.). **Projeto Araribá: Geografia: Ensino Fundamental**. 2 ed. São Paulo: Moderna, 2007.

FIRMINO, Anaisa Moreira. Trilhando a estrada de tijolos amarelos da educação ambiental com os jogos educativos. **Dissertação Mestrado**. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2010.

OLIVEIRA, Francismara Neves de; BAZON, Fernanda Vilhena Mafra (org.). **(Re) Significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão**. Londrina: EDUEL, 2009.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da rede pública de educação básica do estado do Paraná de Geografia**. Curitiba: SEED, 2008.

RONCA, Antônio Carlos Caruso; ESCOBAR, Virgínia Ferreira. **Técnicas Pedagógicas: domesticação ou desafio à participação?** Petrópolis: Vozes, 1984.

ROSSETO JR, Adriano José... (et al.). **Jogos Educativos: Estrutura e Organização da Prática**. 5 ed. São Paulo: Phorte, 2009.

SMOLE, Kátia; DINIZ, Maria; CÂNDIDO, Patrícia. **Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

STEFANELLO, Ana Clarissa. **Didática e avaliação da aprendizagem no ensino da Geografia**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SIMIELLI, Maria Elena, **Geoatlas**. São Paulo: Ática, 1988.

#### **Sites:**

[http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/mapas/brasil\\_mudo.htm](http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/mapas/brasil_mudo.htm)

<http://www.christianonunes.no.comunidades.net/index.php?pagina=1916259546>

[http://www.dalvit.pro.br/mapas\\_mudos/Brasil\\_Regi%C3%A3o%20Sul.png](http://www.dalvit.pro.br/mapas_mudos/Brasil_Regi%C3%A3o%20Sul.png)

[http://www.dalvit.pro.br/mapas\\_mudos/Brasil\\_Regi%C3%A3o%20Sudeste.png](http://www.dalvit.pro.br/mapas_mudos/Brasil_Regi%C3%A3o%20Sudeste.png)

[http://www.dalvit.pro.br/mapas\\_mudos/Brasil\\_Regi%C3%A3o%20Centroeste.png](http://www.dalvit.pro.br/mapas_mudos/Brasil_Regi%C3%A3o%20Centroeste.png)

<http://letras.mus.br/luiz-gonzaga/47081/>

[http://www.dalvit.pro.br/mapas\\_mudos/Brasil\\_Regi%C3%A3o%20Nordeste.png](http://www.dalvit.pro.br/mapas_mudos/Brasil_Regi%C3%A3o%20Nordeste.png)

<http://www.youtube.com/watch?v=C1vEuiMpahM&noredirect=1>

[http://www.dalvit.pro.br/mapas\\_mudos/Brasil\\_Regi%C3%A3o%20Norte.png](http://www.dalvit.pro.br/mapas_mudos/Brasil_Regi%C3%A3o%20Norte.png)

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%B5es\\_do\\_brasil](http://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%B5es_do_brasil)