



**X Fórum
Nacional
NEPEG**

**de Formação
de Professores
de Geografia**

percursos teórico-metodológicos e práticos da Geografia Escolar

**RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DE UM JOGO DIDÁTICO COMO
UMA FERRAMENTA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA**

Ana Paula Kiefer
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)
E-mail: anapaulakiefer@gmail.com

Natália Lampert Batista- Orientadora
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)
E-mail: natilbatista3@gmail.com

Resumo: Os jogos didáticos se constituem como uma ferramenta essencial para potencializar o desenvolvimento de conceitos e de conhecimentos geográficos pelos estudantes, pois eles estimulam os aspectos cognitivos, o companheirismo e podem evitar situações de agressividade e de evasão. Nessa perspectiva, é importante incentivar o uso de jogos em sala de aula e reforçar as vantagens que eles exercem na vida “acadêmica” do aluno. Por isso, o presente trabalho possuiu um viés crítico-reflexivo, com o objetivo de relatar a experiência de uso de um jogo didático em uma turma de 9º ano de uma escola da rede pública de ensino, bem como problematizar a evidenciar potencialidades do uso dessa ferramenta no dia a dia dos alunos. Conseqüentemente, o trabalho visa, também, discutir diferentes autores que abordam e defendem a utilização do jogo didático como uma forma de aprendizagem, sustentando, dessa maneira, a base teórica do trabalho. Ademais, pensar os jogos didáticos como uma ferramenta de aprendizagem é estimular o conhecimento de alunos e professores e de destacar e compreender como o ensino tradicional pode ser desmotivador e frustrante para ambos. Por fim, a atividade relatada, neste trabalho, fez-se importante para motivar os alunos a estudarem e a compreenderem melhor os assuntos da Geografia. É nesse interim, que é preciso compreender e (re)avaliar as metodologias de ensino utilizadas em sala de aula e suas conseqüências na aprendizagem, visto que, é através de ferramentas como o jogo que irá se fomentar os talentos e atenuar as dificuldades dos alunos no espaço escolar.

Palavras-Chave: Jogos didáticos; Ensino de Geografia; Relato de Experiência.

INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos, atualmente, são considerados por grandes e inúmeros pesquisadores que abordam o ensino de Geografia como uma prática lúdica e preocupada com a aprendizagem significativa dos estudantes. Breda (2013), Dambrós (2014), Breda e Carneiro (2015) e Rodrigues (2019), por exemplo, tecem uma série de possibilidades e discussões sobre a temática, permitindo perceber o quanto esse viés geográfico é relevante para os estudantes e seu engajamento com os conteúdos escolares. Além disso, os jogos integram o pensamento de clássicos autores como *Jean Piaget* e *Paulo Freire*, que defendem que uma ferramenta de aprendizagem deve envolver tanto os aspectos cognitivos e afetivos, quanto os aspectos físicos e morais.

Porém, é preciso entender que os jogos didáticos nem sempre tiveram a finalidade de promover um ensino crítico-reflexivo e emancipatório. Historicamente, os jogos didáticos surgiram no século XVI nas civilizações Grega e Romana. De acordo com Nallin (2005), a principal função dessa ferramenta na época era disciplinar e promover a memorização e a obediência. Além disso, conforme Kishimoto (2008), na Idade Média, por ser um período histórico na qual a Igreja detinha todo o poder, os jogos estavam associados ao exclusivamente azar.

Atualmente, os jogos didáticos desempenham um papel importante no ensino de Geografia em sala de aula, já que eles podem estimular e proporcionar o conhecimento de uma maneira diferente da tradicional, ou seja, da mera descrição e memorização de conteúdos geográficos. Também, é importante ressaltar que o ensino, em espacial, pela utilização de jogos pode reforçar a colaboração, o coletivismo, o companheirismo e evita situações como evasão, agressividade e o desinteresse que leva a reprovação do aluno. Além disso, estimula nos estudantes o espírito desportivo, isto é, a capacidade de saber ganhar e saber perder.

Os jogos didáticos precisaram ser pensados no sentido de atender as necessidades e habilidades que as pessoas do século XXI começaram a desenvolver, enfocando, por exemplo, as Inteligências Múltiplas, como debate Rizzatti (2016), mas, principalmente, precisava-se ser algo para manter as pessoas conectadas com o conhecimento, sem perder a essência do ensino-aprendizagem e sem desconsiderar a diversão. Com isso, um método que está sendo reconhecido pela sociedade, é o da *gamificação*. Essa nova tecnologia, “[...] busca da

produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprenderem algo que impacte positivamente a sua performance” (ALVES, 2015, p. 40).

Com isso, objetivamos relatar uma experiência de aplicação de um jogo didático em uma turma de 9º ano de uma Escola Municipal Pública de um município do interior do Rio Grande do Sul e, problematizar aplicação de jogos no ensino de Geografia. Conseqüentemente, o trabalho visa, também, destacar a importância dessa ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos e de conhecer o indivíduo/público alvo para o qual será aplicado o jogo.

Partindo desses pressupostos, o presente trabalho possuiu uma abordagem qualitativa em seu desenvolvimento. Os principais autores que basearam a abordagem são: Breda (2013), Dambrós (2014), Breda e Carneiro (2015) e Rodrigues (2019). Na sequência, apresentaram-se algumas concepções teóricas, bem como o relato de experiência.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A utilização de materiais pedagógicos distinto se jogos didáticos em sala de aula, constitui a problemática do trabalho aqui desenvolvido, entendendo que eles motivam e estimulam alunos e professores para uma aprendizagem mais colaborativa e dinâmica. Destaca-se que a Geografia, por ser uma ciência dinâmica, possibilita que os professores em sala de aula dinamizem o estudo e as atividades a serem realizadas, por isso, da importância do professor reconhecer qual é o seu verdadeiro papel, frente ao aluno. Nessa perspectiva, Castellar e Vilhena (2011, p.19) afirmam que *“Ensinar geografia significa possibilitar ao aluno raciocinar geograficamente o espaço terrestre em diferentes escalas, numa dimensão cultural, econômica, ambiental e social”*. Com isso, convêm ressaltar o papel fundamental que o jogo didático tem na vida escolar do aluno, pois é através dele que o estudante poderá se fomentar as críticas e as habilidades individuais e coletivas sobre muitos conteúdos escolares.

Conforme Breda, (2013, p.27), *“O jogo no ensino de geografia, pode despertar no aluno o interesse espontâneo e que facilita o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula ou fora dela, sendo, portanto, uma opção divertida para o aprendiz”*. Assim, para a

autora, o jogo didático aparece como uma forma dinâmica que potencializa a capacidade de compartilhar conteúdo, seja com outros discentes ou com o próprio professor.

Tal debate também é apresentado por Dambrós (2014, p. 39) ao apontar que nos jogos é necessário “...] o desenvolvimento de situações-problemas [...], buscando-se um objetivo determinado. O jogo desperta o interesse e proporciona [...] a sensação de que é prazeroso aprender, ao mesmo tempo em que desenvolve sua habilidade de superar os problemas propostos”. Assim,

Os jogos constituem-se em recursos para o desenvolvimento de comportamentos e atitudes, com vistas à aquisição e consolidação de competências pessoais e sociais, permitindo a associação entre conteúdos e dinamizando a aula, pois os alunos se motivam em realizar uma atividade diferenciada (DAMBRÓS, 2014, p. 40).

Rodrigues (2019, p. 11), neste mesmo sentido, aponta que:

O uso de recursos didáticos como ferramentas para a mediação entre teorias e aplicações no ensino de Geografia é algo interessante, pois são instrumentos que fazem parte do ambiente escolar, auxiliando os processos de ensino-aprendizagem de forma mais “palpável” aos alunos. Nesse sentido, ao utilizarmos esses recursos, temos a finalidade de facilitar a compreensão dos alunos, seja mediante os tradicionais livros, de exercícios de fixação, mapas, ilustrações ou uso de técnicas multimídia, como filmes, apresentações por meio de slides, ou mediante o uso de computadores, com os quais a gamificação se torna uma ferramenta.

É importante ressaltar, todavia, que Breda (2013), Dambrós (2014) e Rodrigues (2019) orientam que o jogo didático precisa ser planejado e repassado no cotidiano e nos conhecimentos (construído e em construção) do aluno antes da sua aplicação, sempre respeitando os diferentes tempos de aprendizagem dos estudantes, bem como suas habilidades e competências em desenvolvimento. O procedimento de explicar o jogo e contextualizar o seu planejamento com os alunos tem como objetivo deixar o aluno animado e entusiasmado para realizar a atividade, deixando claro para os participantes as regras e as principais metas que o jogo deve alcançar e não necessariamente, ressaltando apenas a vitória e as premiações, caso houver.

Nessa perspectiva, seguindo a mesma linha de pensamento, o professor necessita saber e ter consciência de todas as fases do jogo, antes que o mesmo se inicie, ou seja, planejar o jogo utilizado é central a prática desenvolvida. Para isso, “Fica evidente a necessidade de manuais (Impressos ou digitais) de aplicação dos jogos” (BREDA, 2013, p.31) ou a

estruturação de planos de aula consistentes se o jogo for de elaboração própria. A partir disso, realizou-se a discussão do planejamento e relato de um jogo didático.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trabalho de pesquisa, para a avaliação da prática, se deu através de dois instrumentos distintos. O primeiro teve como meta traçar o perfil individual de cada aluno, elencando nome (não divulgado no artigo) e idade, assim como o perfil coletivo da turma, questionando opiniões sobre diferentes temas como o ensino de geografia e a vivência na Escola, afim de refletir como o jogo iria auxiliar na aprendizagem da disciplina de Geografia. No segundo instrumento, foi aplicado o jogo didático e feita a avaliação na perspectiva do aluno sobre o mesmo.

Partindo desses pressupostos a primeira atividade feita com os alunos foi a aplicação de um questionário, que através dele foi possível traçar o perfil individual e coletivo da turma. Com isso, é preciso ressaltar que a turma possuía 14 alunos matriculados que estão na faixa etária de 14 a 17 anos de idade. A turma já possuía alunos com histórico de repetência.

Nessa perspectiva, o questionário abrangeu perguntas individuais como nome, idade, local de moradia, questões da disciplina de Geografia como, por exemplo, afinidade e didática do professor e também abordou aspectos da escola, principalmente a vivência e o sentimento que os alunos têm pela mesma.

Quando questionado se os alunos gostavam da disciplina de Geografia, 93% deles responderam que sim e apenas 7% responderam que somente às vezes. Ou seja, a aprovação da disciplina por esses alunos dependia do conteúdo e da forma com que ele era apresentado, bem como também estratégia didática que o professor utilizava. Porém, quando questionado se os alunos gostavam da aula da disciplina de Geografia apresentada para eles no ano letivo de 2019, apenas 28% dos alunos responderam que sim. Logo após esse questionamento, os alunos precisavam justificar a sua resposta e, os motivos pelos quais não gostavam das aulas de Geografia. Entre esses motivos os estudantes destacaram que não gostavam as aulas de Geografia, principalmente, pela falta de didática do professor e pela não existência de aulas “diferentes”.

A análise dessas duas perguntas retoma que os alunos gostam do conteúdo de Geografia, mas raramente aprovam a metodologia utilizada pelo professor. Esse contexto tem variadas implicações ao ser analisado e problematizado. As políticas públicas, a carga-horária docente, a inadequação da infraestrutura, as faltas de formação para isso, entre outros pontos, podem ser consideradas nessa abordagem, porém isso não é foco central deste artigo. Com isso, tem-se um panorama preocupante, já que tal contexto desestimula os educandos e torna as aulas maçantes e monótonas.

Uma das perguntas centrais do questionário era: “*O que você acha que uma aula deve ter para que ela seja produtiva?*”. Dentre as diversas respostas, temos: “*Imagens, Slides e Concentração*”, “*Uma aula que seja empolgante e que desperte o interesse do aluno*”, “*Um bom professor*” e “*Atividades diferentes como jogos e filmes*” Esse debate remonta ao uso adequado dos recursos pedagógicos e justifica o desenvolvimento de intervenções como a realizada, pois pode estimular tanto alunos quanto ao conteúdo, como o professor a desenvolver práticas mais coerentes com o que os estudantes desejam. A escolha do jogo didático se baseou na fundamentação teórica apresentada neste trabalho, bem como na perspectiva de que os jogos didáticos podem criar autonomia e incentivar as habilidades dos alunos (BREDA, 2013).

O JOGO DIDÁTICO DESENVOLVIDO COM OS ALUNOS

É notório que existem diferentes tipos de jogos e variadas forma de aplicação dos mesmos, porém para essa atividade, foi escolhido o tabuleiro por ser o mais adequado ao contexto da escola. O jogo apresentado aos alunos foi uma “releitura” do jogo chamado regionalmente como “*Devagar*”. Esse nome é atribuído a ele, pois demora para ser finalizado.

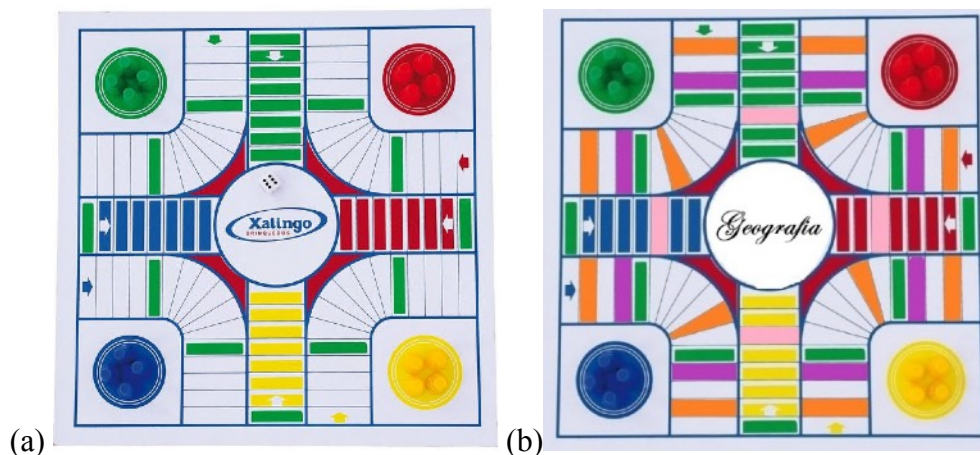


Figura 1: (a) Jogo original; (b) Jogo adaptado para aplicação na atividade relatada.

Fonte: (a) Jogo original; (b) Releitura realizada para a atividade.

Antes da explicação de como o jogo é desenvolvido, foi apresentado o significado das cores e sua dinâmica, bem como as regras que foram repassadas aos alunos antes do início do jogo:

REGRAS DO JOGO

Das disposições gerais

- O jogo contará com quatro jogadores e um intermediário. Nessa perspectiva, os intermediários, se todos concordarem, seriam o líder e vice-líder de turma. Caso contrário, haverá a realização do sorteio;
- Cada jogador terá um “peão” da cor da sua “casa” que neste caso, são os círculos de cores que existem no tabuleiro. Este peão terá que andar e entrar ao centro. Quando isso ocorrer o jogador ganhará o jogo;
- O “peão”, só poderá sair da sua “casa” quando o jogador tirar o número cinco no dado.
- Caso o jogador faltar com respeito aos demais jogadores ou com o intermediário, o mesmo será eliminado do jogo;
- O papel do intermediário é realizar as perguntas e observar a dinâmica do jogo, sendo que, interferir caso for necessário.

Das cores

- Caso o jogador pare na cor laranja, ele precisará responder uma pergunta com alternativas sobre o conteúdo Continentes, visto nas aulas anteriores;
- Caso o jogador pare na cor roxa, ele irá retirar um papel e realizar a ação que está escrita nele;
- Caso o jogador pare na cor rosa, ele irá ter que responder uma pergunta que envolverá imagens, sem que ela tenha alternativas;
- E por fim, caso ele pare na cor verde, ele está protegido de responder as perguntas que poderão aparecer na próxima rodada.

Para melhor compreensão, foi exemplificado cada cor a seguir (Figura 2).

Roxo:

A geografia é uma ciência incrível. Ande duas casas	A geografia não está conspirando a seu favor. Volte duas casas
---	--

Laranja:

Continente Localizado ao Sul da Europa: a) Ásia b) África c) América	Segundo maior país em extensão: a) Rússia b) Estados Unidos c) Canadá
Continente onde o Brasil está localizado: a) América do Sul b) América Central c) Europa	Qual é o país mais populoso do mundo? a) China b) Rússia c) Índia

Rosa:

	
Qual o nome do continente acima?	Qual o nome do país destacado no globo?

Figura 2: Exemplos de materiais utilizados para o jogo didático.

Fonte: Acervo pessoal, 2019.

AVALIAÇÃO DO JOGO

Durante a aplicação do jogo didático acima, os alunos se mostraram empenhados a responder corretamente as perguntas, mesmo que, no começo, estavam um pouco nervosos por atividades como estas, não serem rotineiras na vida acadêmica deles.

Após a aplicação do jogo, diversos elogios sobre o mesmo foram destacados: *“Precisamos de mais aulas como esta”, “Aprendi muito com esse jogo”, “Podemos jogar de novo?”*. Ou seja, os alunos aprovaram a didática apresentada e se sentiram motivados a estudar Geografia.

Nessa perspectiva, fica evidente que os jogos são uma ótima ferramenta de ensino e que devem ser explorado pelos professores e, também, pelos alunos para estimular a curiosidade pelos assuntos de aula. Além disso, como já dito anteriormente, o jogo pode ser utilizado para evitar diversas situações que recorrem do ensino tradicional, gerando desmotivação e desengajamento os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

CONCLUSÃO

Concluimos que, após toda análise da fundamentação teórica e da atividade prática relatada nesta pesquisa, os jogos didáticos possuem influência direta na construção de conhecimentos geográficos e na aprendizagem dos alunos de forma mais lúdica e significativa, destacando que essa ferramenta foi aprovada pelos participantes da atividade, que a descrevem como motivadora e interessante. Além disso, refletir sobre a utilização dos jogos didáticos, na atualidade, continua sendo um desafio visto os panoramas da educação brasileira. Porém, mesmo com esse complexo contexto, é preciso estimular os professores e os alunos para que desfrutem dos benefícios que o jogo didático pode ter em sala de aula. Portanto, a experiência com os alunos do 9º conseguiu exemplificar a importância da utilização dessa ferramenta para o ensino e aprendizagem dos alunos e permitiu considerar a necessidade de ultrapassar os limites que o ensino tradicional impõem aos alunos, aos professores e ao ensino de Geografia.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2.ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia Escolar**. (Dissertação de Mestrado). Mestrado em Ensino e História de Ciências da Terra. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/286754>. Acesso em 19 de jan. 2020.
- BREDA, T. V; CARNEIRO, C. D. R. Proposta de formação docente na confecção de jogos geográficos: uma experiência com professores de Campinas, Brasil. **Didáticas Específicas**, v. 13, p. 45-60, 2015. Disponível em: <https://revistas.uam.es/didacticasespecificas/article/view/2702>. Acesso em 19 de jan. 2020.
- CASTELLAR, S. V; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- DAMBRÓS, G. **Por uma cartografia escolar interativa: jogo digital para a alfabetização cartográfica no ensino fundamental**. (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-graduação em Geografia. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/9388>. Acesso em 19 de jan. 2020.
- NALLIN, C. G. F. **Memorial de formação**: o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas, SP : [s.n.], 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=15526>. Acesso em 19 de jan. 2020.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.
- RIZZATTI, M. **Cartografia Escolar, geotecnologias e a Teoria das Inteligências Múltiplas**: a construção de conhecimentos geográficos no ensino fundamental. 110 f. (Trabalho de Graduação). Curso de Geografia – Licenciatura Plena. Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Naturais e Exatas, Departamento de Geociências, 2016.
- RODRIGUES, T. T. **O jogo digital como recurso didático na alfabetização cartográfica de alunos surdos e deficientes auditivos em Santa Maria, RS/Brasil**. (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-graduação em Geografia. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/16085>. Acesso em 19 de jan. 2020.