



X Fórum Nacional NEPEG

de Formação de Professores de Geografia

percursos teórico-metodológicos e práticos da Geografia Escolar

UMA REFLEXÃO SOBRE OS JOGOS GEOGRÁFICOS

Tais Pires de Oliveira
Universidade Estadual de Maringá
tais_piresoliveira@hotmail.com

Claudivan Sanches Lopes
Universidade Estadual de Maringá
claudivanlopes@gmail.com

Resumo: Este trabalho tem o objetivo de refletir sobre a definição de jogo geográfico, considerando a consecução de uma educação geográfica. Para tanto foi realizado levantamento bibliográfico, a respeito do ensino de Geografia, bem como, sobre o jogo e seu emprego na educação e, especificamente, nessa disciplina. Em conjunto com os aportes teóricos, apoiou-se na análise de resposta à questionário, de 55 professores de Geografia, da Educação Básica, visando compreender e definir o jogo geográfico. Diante disso, verifica-se que os jogos podem ser empregados, em sala de aula, como um caminho de didatização dos conteúdos. Infere-se que a maior parcela dos participantes compreende que o que qualifica o jogo como geográfico é o conteúdo inserido no material. Entretanto compreende-se que o jogo geográfico, deve possuir uma estrutura geográfica, ou seja, expressar a temática escolhida em seu conteúdo e em sua forma, revelando, por meio da inter-relação entre forma e seu conteúdo a efetiva geograficidade do material. Essa articulação entre forma e conteúdo, no jogo, possibilitará a mobilização e construção de conceitos e habilidades dessa ciência, e, por conseguinte, o desenvolvimento do raciocínio geográfico, pelos discentes.

Palavras-Chave: Ensino de Geografia; Jogos; Raciocínio geográfico.

Introdução

A função fundamental do ensino de Geografia – uma educação geográfica – é ensinar uma “forma de pensar”, que, utilizando-se de conceitos e habilidades geográficas - sendo elas a observação, descrição, análise, localização, noção de escala, entre outras- possibilite ao

indivíduo compreender, desde a lógica científica que a caracteriza até as relações sociais e naturais, que ocorrem em um espaço e em um tempo. Dessa maneira, a disciplina de Geografia permite ao discente, por meio de seus conceitos e habilidades, realizar uma leitura do espaço vivido.

É o docente, por meio de suas práticas pedagógicas, que vai tornar o ensino de Geografia significativo para o aluno, permitindo que esse desenvolva habilidades e conceitos próprios dessa ciência, possibilitando ao aluno desenvolver um olhar geográfico para ler o mundo. Para alcançar esse objetivo o docente, mobilizando seus diferentes saberes, desenvolve modos próprios para ensinar os diferentes conteúdos geográficos e faz uso de múltiplos instrumentos, ou seja, de distintos os recursos didáticos, dentre eles o jogo.

Os jogos, enquanto recurso didático, é recorrente e apresenta resultados satisfatórios, visto que podem ser empregados, em sala de aula, como um caminho de didatização dos conteúdos. Esses instrumentos são capazes de auxiliar o docente nos processos de ensino e de permitir que o aluno transponha as dificuldades de aprendizagem em alguns conteúdos, entendidos como mais difíceis, assim, revelam-se interessantes para o processo de ensino-aprendizagem de Geografia e para a formação de sujeitos críticos, conscientes e questionadores.

Esses materiais podem, do mesmo modo, por sua natureza lúdica, despertar o interesse do discente, pelo conteúdo e diversificar as formas de ter contato com os conceitos da disciplina. São capazes, ainda, de contribuir de maneira significativa para a interação dos alunos, entre si, com o conteúdo, e com os professores. Dessa forma, os jogos podem contribuir para um processo de ensino-aprendizagem de Geografia significativo.

São frequentemente, utilizados como modo de avaliar, de fixar os conteúdos e, em menor número, com finalidade mais específica como, por exemplo, a construção de determinados conceitos e o desenvolvimento de habilidades geográficas. Entende-se que estas últimas finalidades requerem um processo de elaboração mais complexo e exigente. Trata-se, dessa maneira, de uma lacuna a ser preenchida, ou seja, a criação e o desenvolvimento de “jogos geográficos”, atrelando forma e conteúdo geográfico.

Diante disso, este trabalho objetiva refletir sobre a definição de jogo geográfico, considerando a consecução de uma educação geográfica. Buscando, de modo mais,

específico, lançar bases para a confecção de materiais que promovam o desenvolvimento do raciocínio geográfico nos alunos da Educação Básica.

Metodologia

Para atingir o objetivo proposto, este trabalho se apoia em pesquisa de mestrado desenvolvida por Oliveira (2018) e posteriores reflexões. Desse modo, os procedimentos metodológicos partiram de levantamento bibliográfico, buscando compreender os aportes teóricos a respeito do ensino de Geografia, bem como, sobre o jogo e seu emprego na educação e, especificamente, nessa disciplina. Para tanto, apoiou-se em pesquisadores como Castellar e Vilhena (2011), Santos (2014), Verri (2017) e Breda (2018).

Realizou-se coleta de dados junto aos professores de Geografia, do Núcleo Regional de Educação de Maringá (NRE/Maringá), através de questionário enviado para 171 docentes, via e-mail, por meio do formulário do *Google Drive*. Dos 171 professores, para quem foram enviados o questionário, 55 responderam a pesquisa.

Este trabalho, se apropriará da compreensão dos docentes, participantes da pesquisa, sobre o que é um jogo geográfico, para, em conjunto com os aportes teóricos, intentar compreender e definir esse recurso. Ressalta-se que para a apresentação e análise das informações obtidas na pesquisa, os nomes dos professores que responderam ao questionário serão substituídos por um número, devido a grande quantidade de participantes e, ao mesmo tempo, para garantir o anonimato dos mesmos.

Resultados e discussão

Distintos pesquisadores, que discutem o uso dos jogos no processo de ensino aprendizagem, como Kishimoto (1994), Castellar e Vilhena (2011), Silva (2014) Verri, (2017) Breda (2018), dentre outros, têm elucidado, em uníssono, as possibilidades e potencialidades positivas dos jogos na educação. Dessa maneira, compreende-se que esses materiais, enquanto um instrumento lúdico, podem ser empregados, em sala de aula, para auxiliar alunos e professor a alcançarem seus objetivos e para potencializar o desenvolvimento do conhecimento.

Os jogos propiciam a socialização e a cooperação, em um ambiente divertido, promovem a construção da criatividade, oportuniza a construção do senso crítico do aluno, contribui para o desenvolvimento, no discente, das habilidades motoras e cognitivas, além das habilidades e conceitos próprios do conteúdo e da disciplina e como salienta Silva (2014, p. 143), o uso dos jogos,

[...] contribui para um ensino que confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca e a coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar.

Corroborando essa reflexão Castellar e Vilhena (2011), discutem as possibilidades do jogo no ensino e pontuam que esse instrumento pode ser empregado pelos professores de Geografia como um caminho de didatização dos conteúdos geográficos e afirmam que

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descentração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. (CASTELLAR; VILHENA, 2011, p. 44).

À vista disso, o jogo, ao ser empregado na disciplina de Geografia, desperta, no aluno um interesse pelo divertimento e contribui para a construção e mobilização de conceitos propriamente geográficos, assim, Breda (2018, p. 27) assinala que, “Aliar as potencialidades dos jogos com os objetivos da Geografia Escolar pode ser uma opção metodológica para o desenvolvimento de habilidades necessárias e de conceitos fundamentais da aprendizagem geográfica”.

Nessa perspectiva o jogo no ensino de Geografia, deve ser elaborado visando a construção de habilidades e conceitos que auxiliarão, o aluno, na produção de seu conhecimento, de maneira a possibilitar a associação entre os conteúdos e a realidade vivenciada pelos discentes (CASTELLAR; VILHENA, 2011, p. 48). Desse modo, oportunizará condições para a mobilização e utilização de ferramentas próprias desse campo do currículo escolar, levando o aluno a pensar por meio dessas. Corroborando essa reflexão, Verri (2017, p. 57) acrescenta que:

os jogos dedicados à Geografia devem cooperar nos propósitos de proporcionar aos alunos a aprendizagem dos conteúdos selecionados pelo currículo escolar e seu propósito maior: a consecução da educação geográfica, ou seja, visam, integradamente com as demais disciplinas que compõem esse currículo, a formar globalmente para o pensar e o agir cidadão.

Diante disso, para que o material não se torne apenas mais um recurso de gestão da sala de aula ou de divertimento, deve instigar o aluno, por meio da problemática apresentada no jogo, a mobilizar conceitos e habilidades geográficas, que forneçam suporte para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. Essa dinâmica, ressalta-se, proporcionará aos alunos se apropriarem de conhecimentos, modos de pensar e de fazer, específicos desse campo do currículo. Isso, significa empregar um jogo que é estruturalmente geográfico, ou seja, no qual sua geograficidade se revela na inter-relação entre a sua forma e seu conteúdo (OLIVEIRA; LOPES 2016; VERRI, 2017). Desse modo, esse instrumento se apresenta como um jogo geográfico, proporcionando uma aprendizagem significativa e uma construção do raciocínio geográfico.

Mas o que é um jogo geográfico? O que torna o jogo geográfico? O que determina sua qualidade geográfica?

Para a maior parcela dos docentes, participantes da pesquisa, o conteúdo inserido no jogo é o que torna o material geográfico, ou seja, ele é geográfico quando aborda um ou mais temas da Geografia, dos quais são trabalhados em sala. Isso é evidente na redação do Professor 43, para ele “Estar trabalhando com conteúdo ou conceitos geográficos.” é o que torna um jogo geográfico.

Para a Professora 3, entretanto, é necessário que abordem os conteúdos da Geografia e, especificamente, devem ser os conteúdos estruturantes do currículo, assim ela afirma que os jogos devem “[...] estar dentro de uma ou mais dimensão no que se refere aos conteúdos estruturantes do Currículo Básico de Geografia do Est. do PR.” Entende-se por conteúdos estruturantes, segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica – Geografia, os conhecimentos de grande amplitude que identificam e organizam os campos de estudos da disciplina escolar, considerados fundamentais para a compreensão de seu objeto de estudo e ensino, desse modo, são dimensões geográficas da realidade a partir das quais os conteúdos específicos devem ser abordados. (PARANÁ, 2008).

Nessa mesma linha de reflexão, de modo mais profundo no tocante aos temas e conteúdos, o Professor 32 afirma que, os jogos geográficos são, em sua opinião, “[...] os

[jogos] que trabalham com assuntos inerentes aos conteúdos da disciplina de geografia, quer seja conceitos, desafios associados ao meio ambiente e discussões políticas.”

Por sua vez, o Professor 22 considera, similarmente ao Professor 32, que o jogo pode ser caracterizado como geográfico quando aborda os conteúdos e diferentes conceitos trabalhados nessa disciplina. Ele afirma que:

A meu ver, é quando abordamos conceitos, analisamos paisagens, compreensão das características físicas, naturais, culturais e socioeconômicas dos diferentes espaços e sociedades, a compreensão das disputas políticas e econômicas, ou seja, quando abordamos contextos que expressam fenômenos naturais e sociais na superfície terrestre e suas relações. (Professor 22).

Outro entendimento identificado nas respostas, dos docentes participantes, é que, para ser geográfico, o jogo necessita desenvolver habilidades nos alunos e contribuir para uma educação geográfica significativa. Nessa perspectiva, a Professora 7 pontua que “Um jogo geográfico é aquele que o aluno consegue construir um raciocínio geográfico, ao mesmo tempo em que ele se socializa e se diverte com seus colegas de turma.”. Nesse âmbito o Professor 39 considera, da mesma forma, que um jogo geográfico é aquele que conduz “[...] o aluno a uma educação geográfica, a uma aprendizagem significativa.”. A Professora 26, por sua vez, compreende que

Para que um jogo seja geográfico os alunos-jogadores devem desenvolver ao longo da partida as habilidades citadas na resposta anterior (interpretação de mapas, tabelas, leitura de paisagens...), bem como estimular o desenvolvimento do pensar espacial, essencial para nossa ciência.

Essas afirmações reverberam as concepções apresentadas por Oliveira e Lopes (2016, p. 174), em sua pesquisa, quando defendem que o jogo genuinamente geográfico é aquele que “[...] pode contribuir para que os alunos articulem a teoria e a prática, auxiliando-os no desenvolvimento do raciocínio geográfico e promovendo uma educação geográfica efetiva.”. Muito embora para os autores não seja apenas isso que revela a geograficidade do jogo, eles ressaltam que esses materiais podem contribuir para a construção do raciocínio geográfico, assim como de habilidades próprias dessa ciência, por meio de uma articulação entre o formato e o conteúdo do jogo, ambos revelando a Geografia que se deseja estudar.

À vista disso, identificou-se, em menor número, que para alguns docentes o que torna um jogo geográfico é, além do conteúdo, a forma desse material e o que está expresso nisso.

Essa ideia fica evidente na resposta do Professor 14, que afirma que “O conteúdo e o formato (uso os blocos lógicos para trabalhar a inserção espacial)” é o que torna o jogo geográfico. Nessa mesma direção, o Professor 33 salienta que a “Sua intencionalidade, a forma como o mesmo foi planejado e seu layout” é que qualificam um jogo como geográfico.

Diante das respostas dos professores, participantes da pesquisa, infere-se que para a maior parcela desses, o conteúdo é o que torna o material geográfico, ou seja, ele é geográfico quando aborda um ou mais temas da Geografia. Entretanto, como defendem Oliveira e Lopes (2016), a efetiva geograficidade de um determinado jogo se revela na inter-relação entre a sua forma e seu conteúdo, ou seja, quando o material é elaborado para explicitar uma determinada temática geográfica, tanto em seu conteúdo quanto em sua forma. Isso é que faz um jogo ser geográfico, embora isso não desconsidere a relevância dos demais materiais lúdicos empregados em sala de aula. Dessa maneira, para os autores os jogos podem ser importantes para o ensino de Geografia na medida em que possibilitam ao aluno desenvolver habilidades para ler o mundo.

Desse maneira, apoiando-se nos pressupostos teóricos que sustentam este trabalho, entende-se que para que o jogo seja efetivamente geográfico – pode-se dizer, geograficamente pedagógico ou pedagogicamente geográfico – não pode ser apenas mais um jogo, deve mobilizar no aluno os motivos (desejos e interesses) pelo conteúdo de ensino e não simplesmente o interesse mais imediato de se divertir ou se descontraír. Se o envolvimento do aluno com o jogo for apenas no campo de suas emoções, isso pode lhe proporcionar prazer, sem, contudo, apropriar-se dos conteúdos. Neste caso, ainda que não desapareça sua função socializadora, o jogo se afasta de suas possibilidades cognoscitivas, esvazia-se de suas ambições propriamente geográficas, pois não se deve ficar restrito ao campo apenas do divertir-se e descontraír-se. Contudo, se, além do campo das emoções, o envolvimento se der pelo despertar da importância individual e coletiva dos conteúdos geográficos que o estrutura, o jogo cumpre plenamente seus objetivos educativos.

Verri (2017, p. 57), ao intentar refletir a respeito desses materiais, afirma que

Os jogos geográficos devem proporcionar, assim, uma oportunidade aos alunos de exercitarem raciocínios espaciais com o propósito de compreender criticamente os processos de produção do espaço. Desse modo, a temática do jogo geográfico determinará, em grande medida, os seus objetivos, isto é, as habilidades gerais que embasam a práxis geográfica e outras intimamente associadas à temática do jogo e seus conteúdos.

Assim, nesta pesquisa, compreende-se que o jogo geográfico necessita estar conectado a epistemologia da geografia, seus grandes temas, conceitos e princípios que fundamentam essa ciência e, conseqüentemente a disciplina escolar, para dessa maneira impulsionar a apropriação desse conhecimento pelos alunos, modos de pensar e de fazer, específicos deste campo do currículo, que possibilitaram a mobilização e construção de conceitos e habilidades dessa ciência, e, por conseguinte, o desenvolvimento do raciocínio geográfico, pelos discentes. Visto que, são as habilidades geográficas mobilizadas no aluno, como localização, orientação, observação, descrição, interpretação, análise, dentre outras, associadas aos conceitos da Geografia que constituem sua capacidade de compreender, espacialmente e temporalmente, o espaço e os fenômenos que se constituem nele, ou seja, raciocinar geograficamente, para assim perceber e compreender o espaço onde vivem.

À vista disso, infere-se que, o jogo, deve possuir uma estrutura geográfica, ou seja, expressar a temática escolhida em seu conteúdo e em sua forma, revelando, por meio da inter-relação entre forma e seu conteúdo a efetiva geograficidade do material, sua identidade geográfica. É necessário, ainda, que considere a realidade na qual os alunos estão inseridos, suas vivências e necessidades, para que possa atingir, no educando, sua vontade de estudar a Geografia.

Considerações finais

Este trabalho, buscou refletir sobre a definição de jogo geográfico, considerando a consecução de uma educação geográfica. Buscando, de modo mais, específico, lançar bases para a confecção de materiais que promovam o desenvolvimento do raciocínio geográfico nos alunos da Educação Básica.

Diante disso, identificou-se que para uma parcela de docentes, o conteúdo é o que torna o jogo geográfico, ou seja, ele é geográfico quando aborda um ou mais temas da Geografia. Porém, infere-se que é necessário que o docente elabore ou selecione materiais que além do conteúdo também apresentem um formato geográfico, que revelará, dessa maneira, por meio da inter-relação entre a sua forma e seu conteúdo a efetiva geograficidade do jogo.

Desse modo, defende-se que os jogos geográficos são jogos que explicitam e articulam uma temática geográfica tanto em seu conteúdo quanto em seu formato, focados em, promover o uso de habilidades e conceitos, próprios da Geografia. Visto que, ao expor a temática a ser estudada de maneira articulada, contribui para que o discente avance no conhecimento, pois assim, os problemas ou desafios colocados pelas situações do jogo exigirão a utilização dos conceitos geográficos e habilidades a eles relacionadas.

Por fim, compreende-se que a construção desse tipo de jogo é mais complexa e demanda a disponibilidade de tempo e de recursos, materiais e intelectuais, para seu planejamento, elaboração e utilização, desse modo, depende, em grande medida, das condições concretas nas quais esses docentes trabalham. Entretanto, espera-se que este trabalho contribua com uma reflexão teórica, mais consistente, que possa sustentar e instigar a produção de jogos geográficos.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (Capes) - Código de Financiamento 001.

Referências

- BREDA, T. V. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.
- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- OLIVEIRA, T. P., LOPES, C. S. “Acertando as Horas”: Jogo Cartográfico como Recurso Didático Geográfico no Ensino de Fusos Horários. **Revista Tamoios**, Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189. 2016.
- OLIVEIRA, T. P. **A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica**. Orientador: Prof. Dr. Claudivan Sanches Lopes. 2018. 151 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Estadual de Maringá, 2018.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Básica - Geografia. Curitiba: SEED, 2008.
- SILVA, L. G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. *In*: CASTELLAR, Sonia (Org.). **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. 3. ed. São Paulo: Contexto, p. 137 – 156, 2014.
- VERRI, J. B. **Criação e implementação do jogo desafio urbano**: contribuições para o ensino aprendizagem de Geografia. 2017. 150f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Departamento de Geografia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2017.