

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Instituto de Geociências  
Curso de Geografia - Licenciatura

Tiago Garcia Martins

A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA PARA OS  
ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Porto Alegre  
2024.

Tiago Garcia Martins

A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA PARA OS  
ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de conclusão de curso como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Geografia pelo Instituto de Geociências, Departamento de Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientador (a) Professora Dra. Roselane Zordan Costella.

Porto Alegre

2024.

## FICHA CATALOGRÁFICA

### CIP - Catalogação na Publicação

Garcia Martins, Tiago  
A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NAS AULAS DE  
GEOGRAFIA PARA OS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL /  
Tiago Garcia Martins. -- 2024.  
42 f.  
Orientador: Roselane Zordan Costella.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Geociências, Licenciatura em Geografia, Porto  
Alegre, BR-RS, 2024.

1. Jogos Pedagógicos. 2. Ensino/aprendizagem. 3.  
Recurso didático. 4. Geografia. I. Zordan Costella,  
Roselane, orient. II. Título.

## FOLHA DE APROVAÇÃO (Obrigatório)

Tiago Garcia Martins

### A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA PARA AS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de conclusão de curso como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em Geografia do Instituto de Geociências da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Roselane Zordan Costella.

Porto Alegre, 22 de fevereiro de 2024.

BANCA EXAMINADORA:

---

Roselane Zordan Costella - Doutora  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

---

Denise Wildner Theves - Doutora  
Universidade Federal do rio Grande do Sul - UFRGS

---

Viviane Regina Pires Lis - Doutora  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Dedico esse trabalho a minha esposa  
Marisol que sempre me apoiou e me  
incentivou a continuar o curso.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha Orientadora e Professora Roselaine Zordan Costella pelo apoio e ajuda nesse trabalho e pelo conhecimento compartilhado conosco ao longo do curso.

Ensinar não é transferir conhecimento, mas  
criar as possibilidades para a sua própria  
produção ou a sua construção (Paulo  
Freire).

## RESUMO

No ensino da Geografia, assim como também em outros componentes curriculares, há diversos desafios na atualidade em relação às práticas pedagógicas. A didática em sala de aula precisa ser repensada e reinventada dia após dia, acompanhando um mundo cada vez mais digital, tecnológico e criativo que se transforma rapidamente. O professor, muitas vezes, tem como recurso pedagógico o livro, o quadro, algum mapa e de forma recorrente precisa competir com o celular e com um mundo totalmente tecnológico que atrai mais a atenção dos alunos. Pensando nisso, o uso de dispositivos pedagógicos como jogos em sala de aula pode estimular e atrair mais a atenção dos estudantes para as aulas de Geografia. Hoje existem diversos jogos, tanto em formato digital, quanto físico, que não requer computadores ou acessos à internet. Esse trabalho pretende exemplificar e refletir sobre a utilização de alguns jogos em sala de aula, além de analisar a aplicação dos mesmos em uma turma do ensino fundamental. Utilizaremos dois exemplos de jogos tradicionais, em formato físico e analisaremos o resultado obtidos com essa prática pedagógica.

**Palavras-chave:** Jogos pedagógicos; Ensino/aprendizagem; geografia; Recurso Didático.



## **ABSTRACT**

In the teaching of Geography, as well as in other curricular components, there are several challenges today in relation to pedagogical practices. Classroom teaching needs to be rethought and reinvented day after day, keeping pace with an increasingly digital, technological and creative world that is rapidly transforming. The teacher often uses a book, a board, a map as a pedagogical resource and often has to compete with a cell phone and a completely technological world that attracts more students' attention. With this in mind, the use of pedagogical devices such as games in the classroom can stimulate and attract more students' attention to Geography classes. Today there are several games, both in digital and physical format, that do not require computers or access to the internet. This work aims to exemplify and reflect on the use of some games in the classroom, in addition to analyzing their application in an elementary school class. We will use two examples of traditional games, in physical format, and analyze the results of this pedagogical practice.

**Keywords:** Pedagogical games; Teaching/learning; Geography; Didactic Resource.

## LISTA DE FOTOGRAFIA

Fotografia 1: Tabuleiro do Jogo Geomundo.

Fotografia 2: Cartas do Jogo Geomundo.

Fotografia 3: Carta "Imprevisto" onde aparece algumas situações que podem modificar a viagem.

Fotografia 4: Passaporte do Jogo Geomundo.

Fotografia 5: Questões a serem respondida pelo jogador de acordo com o dado jogado.

Fotografia 6: Frente do jogo Geomundo.

Fotografia 7: Jogo identidade Oculta.

Fotografia 8: Turma 9° ano B durante a atividade.

Fotografia 9: Turma 9° ano B durante a atividade.

Fotografia 10: Turma 9° ano B durante a atividade.

## **LISTA DE GRÁFICOS**

Gráfico 1: Alunos da turma que utilizam jogos em casa.

Gráfico 2: Opinião dos alunos a respeito da utilização de jogos nas aulas de Geografia.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>1 A DOCÊNCIA EM GEOGRAFIA. DESAFIOS EM SALA DE AULA</b>	<b>17</b>
<b>2 CAMINHOS METODOLÓGICOS</b>	<b>22</b>
<b>3 O USO DE JOGOS EM SALA DE AULA</b>	<b>24</b>
<b>4 JOGOS DE TABULEIRO</b>	<b>28</b>
4.1 GeoMundo	28
4.2 Identidade Oculta	32
<b>5. APLICAÇÃO EM SALA DE AULA</b>	<b>34</b>
6.1 RESULTADOS OBTIDOS	35
<b>CONSIDERAÇÕES</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>40</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>42</b>

## INTRODUÇÃO

Desde os tempos primórdios da humanidade, as atividades lúdicas sempre tiveram presentes na civilização humana. O ato de brincar e jogar, faz parte do dia a dia nas diferentes sociedades no mundo todo, seja no oriente ou no ocidente, seja nos grandes centros urbanos ou nos vilarejos mais distantes. E se tratando do ambiente escolar, principalmente no ensino básico, o jogo faz parte da infância e da adolescência. As atividades lúdicas despertam o interesse de crianças e adolescentes e podemos dizer que os adultos também. Por isso, as atividades lúdicas podem ser um grande aliado em sala de aula.

Esse trabalho tem como objetivo geral compreender como os jogos lúdicos podem auxiliar no ensino da Geografia, de forma a estimular os estudantes ao gosto e ao interesse nas aulas.

Os objetivos específicos são:

- Analisar jogos que poderão ser utilizados nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental;
- Observar o comportamento dos alunos numa prática de aplicação de jogos na aula de Geografia para compreender objetos do conhecimento;
- Compreender como os jogos podem estimular a imaginação, a emoção e a sensibilidade para o aprendizado em Geografia;
- Compreender o papel dos jogos como dispositivo pedagógico no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, estabelecendo relações entre o imaginário e o mundo real.

O uso dos jogos estimula o empenho dos alunos nas habilidades desenvolvidas em sala de aula de forma mais agradável, lúdica e interativa. Não só na Geografia, mas também em outros componentes curriculares, o uso de métodos mais atrativos aliados a tecnologia é fundamental para atrair a atenção dos educandos.

O jogo pode melhorar a concepção dos conteúdos aplicados de maneira que o aluno se torna sujeito ativo dessa construção do saber. Tradicionalmente, a dispersão em sala de aula é um problema enfrentado pela maior parte dos educadores nas escolas. E elaborar uma aula atrativa, que desperte a curiosidade e o interesse dos alunos é um desafio gigantesco para os professores.

Esse trabalho se justifica devido ao meu interesse em minimizar o problema da falta de atenção dos alunos em sala de aula. Problema este que presenciei nos oito anos que ministrei aulas no Ensino Fundamental e, que percebo no dia a dia dos professores na escola em que eu trabalho, atualmente, como diretor. Observei nestes anos em que trabalhei como regente de classe, tanto nas aulas de História quanto de Geografia, como era perceptível a empolgação dos alunos quando se propunha um jogo ou uma competição.

Sabemos que a mera repetição ou memorização dos conteúdos e conceitos na Geografia, não gera resultados exitosos. O aluno memoriza hoje e, certamente, num futuro próximo, já não lembra mais, praticamente nada. Podemos nos perguntar, da nossa época de escola, quantos conteúdos lembramos ainda? Provavelmente a resposta será um grande vazio, pois, quando não há significado, não há aprendizagem.

A utilização do jogo, tanto digital quanto físico pode trazer ganhos na aprendizagem. E não é necessário ter um computador ou uma boa internet. Sabemos que a falta de internet ou a precariedade das redes é realidade nas escolas públicas brasileiras. Claro que, uma internet de alta velocidade e equipamentos de boa qualidade e atualizados, faz com que o trabalho facilite bastante e traz um leque maior de opções de dispositivos pedagógicos. Mas sabemos também que existem muitos jogos que não necessitam internet e que funcionam *off-line*. Nesse trabalho traremos exemplos de jogos tradicionais para serem trabalhados em sala de aula. Alguns jogos estão disponíveis no mercado e podem facilmente serem adaptados pelo professor.

A escola, muitas vezes, não acompanha a velocidade com que a tecnologia se processa. A rapidez das transformações e a quantidade de informações leva algum tempo para serem assimiladas pela escola, principalmente na transformação destas informações em conhecimento. O que se tem visto são alunos desinteressados e cada vez mais distantes do conhecimento. Muitos sequer conhecem informações sobre o seu próprio bairro, sua cidade e o nosso país. Este conhecimento, necessário para o entendimento do aluno no mundo precisa ser trabalhado e para desenvolvê-lo existem alguns jogos interessantes.

Porém, não basta apenas aplicar o jogo sem um bom planejamento e sem contextualizar o conhecimento. O jogo simplesmente com objetivo de jogar ou em forma de passa tempo não vai alcançar os objetivos propostos. O jogo deve ser um

aliado ao objeto do conhecimento, uma forma de complementar e não substituir a aula em si.

Sabemos que muitos professores têm um certo receio ou até medo da tecnologia. Falta hoje formação, principalmente na rede pública. Vimos durante a pandemia a dificuldade em trabalhar com o ensino remoto e a tecnologia. Muitos tiveram que aprender sozinhos ou foram forçados a lidar com os equipamentos tecnológicos. É um processo que exige planejamento, formação e criatividade.

Quando falamos em jogos, temos que levar em consideração o nível de conhecimento, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos e não apenas aplicá-los como uma espécie de passatempo para distrair os alunos. O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno sendo fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade, uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos, motivando-os a estudar de forma mais atrativa.

Esta pesquisa pretende discutir sobre como instigar os alunos a partir de metodologias que os tornem protagonistas do processo de aprendizagem. É apresentada uma breve reflexão sobre os eventos tecnológicos, contudo, pretende-se evidenciar que não há necessidade somente de jogos eletrônicos para atrair a atenção nas aulas, outros dispositivos também são importantes e necessários.

Para desenvolvermos esta pesquisa, realizamos a seguinte organização do texto: Inicialmente, além da introdução, trazemos um capítulo intitulado - A Docência na Geografia e os desafios em sala de aula, neste capítulo é discutida a relação entre a Geografia e a aprendizagem, tendo como viés a sala de aula. Destacamos a docência na Geografia e a importância em trabalhar uma Geografia voltada para a formação da cidadania e cada vez mais próxima do cotidiano do educando, bem como os desafios encontrados na carreira e na sala de aula.

O segundo capítulo, tem como título - O uso de jogos em sala de aula, neste texto propomos a reflexão sobre a importância dos jogos para a aprendizagem. Foi trabalhado, da mesma forma, a necessidade do uso de jogos nas aulas de Geografia a fim de diversificar o trabalho. O jogo como um importante dispositivo pedagógico que, junto com um bom planejamento, pode trazer resultados satisfatórios nas aulas de Geografia.

No terceiro capítulo, intitulado - Jogos de tabuleiro, explicamos os jogos escolhidos. O trabalho traz dois exemplos de jogos que foram aplicados em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental, em uma escola da rede pública estadual, na cidade de Porto Alegre. Os jogos foram o “GeoMundo” e o “Identidade Oculta”.

No quarto capítulo, nomeado como - Aplicação em sala de aula e resultados obtidos, foi abordado como os jogos foram aplicados e que sentimentos tivemos em relação a esta aplicação. Após a aplicação dos jogos, foi realizada uma avaliação para saber a opinião dos estudantes a respeito da atividade que envolveu a prática. Nesse trabalho, veremos alguns depoimentos e os resultados obtidos. Para finalizar, trazemos as considerações sobre a pesquisa.



## 1 A DOCÊNCIA EM GEOGRAFIA. DESAFIOS EM SALA DE AULA

A escola como ambiente de formação da cidadania, do conhecimento, das relações humanas e da interação nos traz desafios imensos e o professor, certamente, é alguém muito importante neste processo. A formação dos professores ainda é carente, tanto na formação inicial quanto na formação continuada. A carreira do professor ainda é bastante desvalorizada pelos baixos salários, excesso de trabalho, estresse, falta de material e estrutura nas escolas e condições melhores de trabalho. Tem ainda a questão da violência e a vulnerabilidade nas comunidades onde a escola, em diferentes situações, está inserida. Sendo assim, temos a formação e o contexto social e estrutural que desmotivam os profissionais em educação.

O último Plano Nacional de Educação (PNE - 2010), trazia uma série de Metas para educação básica. Entre as metas, a valorização profissional. Até o final da década de vigência do plano, o salário do professor deveria estar equiparado a outras carreiras profissionais de mesma formação, utilizando-se como base o Piso Nacional do Magistério. Também trazia metas para formação inicial e continuada dos professores, bem como turno Integral, em pelo menos, na metade das escolas de educação básica dentre diversas outras metas.

O plano chegou ao final de sua vigência e muitas metas ainda não foram totalmente alcançadas. A valorização profissional teve alguns avanços, mas ainda é muito aquém do esperado e projetado no PNE. Muitos estados e municípios não pagam ainda o piso salarial. Outros achataram a carreira e o piso virou teto. A formação inicial e continuada ainda é precária. Muitos professores sem formação dando aula de outras disciplinas. Enfim, discutiremos um novo PNE com novas metas para os próximos dez anos sem ter cumprido o plano anterior. Este fato desmotiva a criação, qualificação e aperfeiçoamento dos profissionais.

Além da questão salarial que é bastante importante para atrair melhores profissionais para a carreira, a questão da formação, falada anteriormente é fundamental. Não é raro professores de História por exemplo, trabalhando com Geografia, Filosofia, Sociologia. Ao contrário também encontramos. Eu, por exemplo, dei aula de Geografia por muitos anos na escola que trabalho e em outras escolas públicas que já trabalhei. É uma prática comum na rede pública estadual. A falta de professores, ocasionado pela baixa atratividade da carreira, obriga o poder público e

as escolas a praticarem essa política. Desde que entrei na rede estadual, no ano de 2011, a maior parte da minha carga horária era na Geografia, mesmo sendo a minha formação em História. Pela necessidade de dar uma formação melhor para meus alunos e pelo gosto pela Geografia, resolvi ingressar no curso de Geografia.

É crescente nas escolas, a frustração com a carreira do magistério. O cansaço, o estresse, o acúmulo de trabalho, a desvalorização salarial e profissional, o excesso de alunos por turma, a demanda burocrática, a falta de tempo de planejamento, a violência e outros problemas, desestimulam muitos educadores e conseqüentemente, afeta a qualidade do ensino. Manifesto esta realidade para que não se culpem os professores por inúmeros fracassos da escola, muito pelo contrário, exemplifico esta situação para tentar mostrar possíveis situações de práticas que possam auxiliar o trabalho cotidiano.

Segundo ARROYO (2000), esses problemas elencados anteriormente, tornam os professores rígidos, fechados, apáticos, insatisfeitos, infelizes com pretensão de muitas vezes, abandonar a carreira. Desiste-se de ensinar, abandona-se a vontade de conhecer, de perto, seus alunos. O “brilho nos olhos” desaparece e o tesão de ensinar acaba, comprometendo o trabalho e prejudicando o estudante. Em comunhão, o Professor Paulo Freire, também nos instiga a refletir:

Por toda essa conjuntura, o ambiente escolar torna-se um não lugar para professores e estudantes. Contudo o que encanta o professor é enxergar que seus alunos mudam seu comportamento diante da interpretação de seus lugares, para entender outros lugares. Os professores, muitas vezes por vários fatores, não escolhem o magistério, mas são escolhidos por ele, por muitas vezes devido a falta de oportunidades. A prática educativa é algo muito sério. Lidamos com gente, com crianças, adolescentes ou adultos. Participamos de sua formação. Ajudamos-os ou prejudicamos nesta busca. Estamos intrinsecamente a eles ligados no seu processo de conhecimento. Podemos concorrer com a nossa incompetência, má preparação, irresponsabilidade, preparo científico e gosto de ensino, com nossa seriedade e testemunho de luta contra as injustiças, contribuir para que os educandos vão se tornando presenças marcantes no mundo (FREIRE, 1997, p32).

Porém temos problemas na formação do professor de Geografia. A proliferação desenfreada dos cursos de Licenciatura na modalidade EAD e com poucos critérios, principalmente no que se refere a qualidade dos cursos, também impacta na qualidade da aula. Vimos na última década uma explosão de cursos e novas instituições espalhadas por todo o país. É comum encontrarmos anúncios de cursos à distância,

com preços atrativos e competitivos, tempo reduzido e praticamente 100% on-line. A qualidade desses cursos, na maioria das vezes, é bastante questionável.

Nas Universidades existe um debate sobre trabalhar muito a teoria e pouco a prática. Ao longo dos anos, os currículos das universidades passaram por diversas mudanças. Inseriu-se uma carga horária maior das disciplinas Pedagógicas e práticas de estágio, o que melhorou a formação de professores.

Muitas perguntas devem ser feitas durante a formação de professores para reconstruir e qualificar cursos de graduação. Quando os professores da universidade estão diante de seus alunos, devem pensar que estão preparando profissionais que lidarão com um público diferente, com jovens, adolescentes e crianças que concebem o conhecimento de forma distinta. Deve-se levar em consideração que o trabalho com a docência não é somente continuidade de pesquisas realizadas em seus pós-graduações, mas é reflexão sobre a prática docente. Refletir a prática é imbuir-se de teorias que estejam articuladas aos contextos educacionais.

Como um professor da universidade prepara suas aulas com memória de alunos que trabalharão com jovens, ainda em processo de construção hipotética do conhecimento. Como são feitas as súmulas das disciplinas que compõe um curso de licenciatura. Como os professores da licenciatura acompanham, avaliam ou orientam trabalhos em ensino (COSTELLA, 2018, p. 55).

Nesse sentido, há uma problemática nos cursos de Licenciatura que precisa ser sanado: como ensinar o licenciando a construir o conhecimento nas escolas? Muitos acadêmicos sabem Geografia, mas não sabem ensinar Geografia. Da mesma forma, a maioria dos professores dentro das universidades sabem ensinar Geografia aos acadêmicos, porém tem dificuldades em ensinar aos professores como se ensina nas escolas.

Diante desses desafios, o ser professor vai se consolidar na prática, dentro das escolas. Enfrentando os obstáculos e lidando com as situações adversas que recaem todos os dias na profissão. É muito importante o professor rever diariamente o seu método de trabalho. Por isso, a formação continuada é fundamental, em uma sociedade que muda a cada dia. As nossas práticas também requerem mudança todos os dias.

É visível que uma escola bem equipada e estruturada, vai facilitar o trabalho do docente. Porém, temos inúmeros exemplos no país de práticas pedagógicas exitosa,

feitas com poucos recursos ou quase nenhum, no qual KAERCHER (2009) chama de “Geografia a custo zero”.

Porque não implicam em gastos extras nem tampouco recursos tecnológicos (nada contra eles, mas no geral não estão muito disponíveis nas escolas públicas do meu estado, da minha cidade). Uma simples folha xerocada e já temos, muitas vezes, matéria –prima para belas discussões e produções. O diferencial não é o computador; é dar o “clique” na turma (KAERCHER, 2009, P.10).

O ensino com os estudantes e com a Geografia deve priorizar as vivências da comunidade escolar. O estudante sempre tem algo a dizer, mesmo que o que ele diga represente um estereótipo ou um equívoco. Ouvir os estudantes é um bom ponto de partida para uma boa aula. Se o estudante compreender com criticidade e criatividade o mundo em que vive, será um egresso que exercerá a sua cidadania. A Geografia não pode ocupar um papel distante do aluno, como uma coisa lá do outro lado do mundo, sem importância ou significado para aquele estudante. Mesmo que se trabalhe questões lá da Ásia, da Europa ou da África, o professor pode trazer elementos presentes aqui, na comunidade ou na vida que tenham ligações com outro país ou com outro continente.

Para Souza (2013, p. 114), “o lugar é um espaço percebido e vivido, dotado de significado e com base no qual se desenvolvem e extraem-se os sentidos de lugar e as imagens de lugar. ”

Já, para Santos (2006), o lugar é o nosso próximo e contempla, numa relação dialética, tanto a ordem global, esfera que procura impor a todos os lugares uma única racionalidade, quanto a ordem local, espaço da sociabilidade, proximidade, vizinhança, afetividade, cooperação. O lugar do educando nos ensina a conhecê-lo de forma socioantropológica.

Conhecer as (os) educandas (os) de forma socioantropológica diz respeito a compreender o outro, entender o contexto e modos de vida, valores, imaginários, comportamentos, territorialidades e costumes. É como usar uma lente e enxergar possibilidades de aprendizagem, ampliando os horizontes para novos saberes e metodologias. De forma resumida, é conhecer o *habitus* das (dos) educandas (os) (COSTELLA, 2011).

O professor não pode ser um mero repetidor de informações e o aluno um mero receptor. Sair da zona de conforto é fundamental para uma boa prática docente. Nesse sentido, ao conhecer os estudantes e levar em conta o espaço e o contexto

em que a escola está inserida, podemos, a partir daí, planejar a nossa aula trazendo ideias novas e ouvindo os estudantes, para que esses também participem do processo.

## 2 CAMINHOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é de cunho qualitativa, tendo como objetivo geral compreender como os jogos lúdicos podem auxiliar no ensino da Geografia, de forma a estimular os estudantes ao gosto e ao interesse nas aulas.

Os objetivos específicos são:

- Analisar jogos que poderão ser utilizados nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental;
- Observar o comportamento dos alunos numa prática de aplicação de jogos na aula de Geografia para compreender objetos do conhecimento;
- Compreender como os jogos podem estimular a imaginação, a emoção e a sensibilidade para o aprendizado em Geografia;
- Compreender o papel dos jogos como dispositivo pedagógico no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, estabelecendo relações entre o imaginário e o mundo real.

Para isso, aplicamos uma atividade em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental, em uma escola da rede estadual, na cidade de Porto Alegre. A atividade consistia em aplicar dois jogos, o Geomundo e o Identidade Oculta, jogos tradicionais de tabuleiro, onde encontramos no mercado online, com valores entre 50 e 70 reais na média. Esses jogos foram indicados por pessoas que já o conheciam.

Para que pudéssemos abranger toda a turma, realizamos uma reprodução do jogo Geomundo, para não precisar comprar mais de uma unidade, encarecendo a pesquisa. Esses jogos podem facilmente serem reproduzidos, pois muitas vezes, as escolas tem pouca disponibilidade de recursos para aquisição de jogos e materiais pedagógicos.

Na proposta apresentada para turma, realizamos um planejamento com objetivo de retomar alguns objetos do conhecimento dos anos/séries anteriores, pois muitas vezes os estudantes esquecem conceitos que são básicos na Geografia e que precisam serem eventualmente revisados ou retomados.

A proposta foi apresentada para a turma, junto com a professora titular. No momento, a turma contava com 13 alunos, onde dividimos em três grupos. Cada grupo pegou um jogo e, ao término da partida, os grupos se trocariam para que todos eles tivessem a experiência com os dois jogos propostos.

Após a atividade, na aula seguinte, os estudantes receberam um questionário sobre a atividade, para saber a opinião deles sobre a aula e os jogos (ver APÊNDICE A). Baseado no depoimento e nas respostas dos estudantes, foi elaborado dois gráficos (GRÁFICO 1 e GRÁFICO 2).

Não foi possível a aplicação da atividade em outras turmas, pois foi realizada no mês de dezembro e estávamos no término do ano letivo. Devido ao tempo curto e a incompatibilidade do calendário escolar com o acadêmico da Universidade, essa pesquisa pode ser realizada apenas em uma turma.

### 3 O USO DE JOGOS EM SALA DE AULA

A Geografia tem alcançado mudanças ao longo do tempo, assim como as novas tecnologias que estão evoluindo de forma muito rápida. Porém, apesar dessas mudanças constantes, a Geografia tem sido oferecida aos estudantes de forma desestimulante, com textos longos e cansativos, objetos do conhecimento desconectados da realidade vivida. Diante desse quadro, há desinteresse dos alunos. Isso tudo, aliado à forma fragmentada como se estruturam os currículos, faz com que a situação se agrave.

A maioria dos estudantes apresenta dificuldades em compreender alguns assuntos relacionados à Geografia, isso talvez seja atribuído ao sistema educacional que ainda apresenta fragmentos do modelo tradicional, em que o aluno não é estimulado a pensar, mas apenas em absorver os conteúdos expostos. (PEREIRA; ARAÚJO; HOLANDA, 2011, p.4).

Para exemplificar, pode-se pensar como a Cartografia é trabalhada. É um conteúdo em que os alunos têm muita dificuldade de compreensão e que muitas vezes, é trabalhado em aula de forma mais teórica e desconectada com o meio e a realidade do aluno. Diante da complexidade, o aluno perde o interesse por ela. Desta forma, é necessário que haja estímulo de modo que se entenda o espaço vivido através de uma linguagem de fácil compreensão. Para isso, existem hoje diversas dispositivos como o Google Earth e alguns jogos que podem ser utilizados em aula que ajudam muito na compreensão de conceitos da cartografia, por exemplo, e de vários outros conceitos geográficos.

A ludicidade pode ser uma grande aliada em sala de aula. Parte do processo de ensino e aprendizagem pode ser intercalado com jogos, brincadeiras e atividades criativas, principalmente em se tratando de Ensino Fundamental. Desde os primórdios, o ato de brincar é importante e vem ganhando cada vez mais espaço no ambiente escolar. O chamado “aprender brincando”, muito utilizado na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, pode perpassar pelos anos finais, com um caráter de construção do conhecimento, em que o aprender se torna mais leve e significativo.

[...] proporcionar um aprendizado para além da inicial concepção do lúdico, geralmente atribuída ao senso comum, como passatempo, brincadeira vulgar e diversão superficial. Se propõe, dessa maneira, a uma consciente aplicação da diversão ao ato de aprender, visando maior imersão na atividade sem que essa se dê permeada por desgaste e penosidade (SANTOS, 2021, p.7).



SANTOS (2021) aponta também que o ensino utilizando os dispositivos lúdicos é uma prática que geralmente é bem aceita pelos alunos e isso se deve principalmente pelo seu grau de interação, diversão que essa estratégia pode proporcionar.

Porém, o uso de jogos em sala de aula, precisa vir sempre com um bom planejamento por parte do professor, para que ele não se torne apenas um “passa tempo” e tenha algum sentido ou relação com o conteúdo trabalhado. A ludicidade deve ter a intencionalidade pedagógica, com teor reflexivo e de criação. Os jogos didáticos são exemplos de ludicidade que auxiliam na construção de saberes.

Quando falamos em jogos, temos que levar em consideração o nível de conhecimento, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos e não apenas aplicá-lo como uma espécie de passatempo para distrair os alunos. O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno, fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade [...] uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma atrativa (KLIMECK, 2007).

A utilização dos jogos pode estimular o raciocínio lógico do aluno, pois grande parte dos jogos envolvem estratégias que precisam ser desenvolvidas pelo estudante para chegar aquele objetivo. Portanto, o professor pode se utilizar desse recurso pedagógico para desenvolver a criatividade e as habilidades do aluno, o qual entra o jogo não como obrigação, mas como um prazer em descobrir o novo.

Ao utilizar o jogo certo para aulas específicas, com planejamento adequado e fazendo as adaptações necessárias para cada conteúdo, série e idade, o professor trabalha com satisfação e o sentimento de dever cumprido. O professor sendo um mediador do saber, ele planeja a escolha do jogo, levando em conta a idade e o nível de ensino. O jogo em si não substitui a aula do professor, mas pode ser mais um dispositivo pedagógico, das diversas outras que podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Alguns autores como AMARO (2021) trazem a ideia de que o jogo, não necessariamente precisam ser construídos com a finalidade educacional para que sejam considerados bons para a aprendizagem.

O alcance do jogo não está posto por sua tipologia, mas pela maneira que é utilizado em sala de aula e como suas especificidades propiciam o desencadeamento de significados relacionados aos conteúdos a serem ensinados (AMARO, 2021, p.80).

No entanto é bom ressaltar que a intencionalidade educacional dos jogos está diretamente ligada a intencionalidade atribuída ao professor. Isso significa que, o professor é a figura central na utilização das metodologias escolhidas. O papel do professor é delimitar o que faz sentido e o que não faz, para que os estudantes compreendam as relações geográficas dentro do espaço vivido.

Para Oliveira e Lopes (2019), os jogos podem ser utilizados no ensino da Geografia como um caminho didático dos conteúdos geográficos, pois eles são capazes de contribuir para a articulação da teoria e da prática no desenvolvimento do raciocínio geográfico do estudante.

O desenvolvimento através do jogo tem como finalidade estimular o empenho dos alunos e habilidades desenvolvidas em sala de aula, de uma forma mais agradável. O lúdico desperta o interesse de forma mais interativa.

O aluno é o sujeito ativo de seu processo de formação e de desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o professor tem o papel de mediador do processo de formação do aluno; a mediação própria do trabalho do professor é a de favorecer/propiciar a inter-relação (encontro/confronto) entre sujeito (aluno) e o objeto de seu conhecimento (conteúdo escolar); nessa mediação, o saber do aluno é uma dimensão importante do seu processo de conhecimento (processo de ensino-aprendizagem (CAVALCANTI, 1988, p. 198 - 199).

Como foi relatado anteriormente, o uso de jogos em sala de aula deve vir sempre com planejamento adequado pelo professor. O professor é a figura central desse planejamento. Ele se coloca no papel de mediador.

A utilização dos vários jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem é possível porque a Geografia permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços, no bairro de sua cidade ou países. Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e quando puder se constituir num auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. Deve-se antecipar na elaboração do programa da disciplina o conhecimento e o procedimento dos jogos específicos e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, e observados os seus resultados a fim de que possam ser mantidos, alterados ou substituídos por outros. (FREITAS & SALVI, 1999, p.8).

Como citado anteriormente, os jogos precisam sempre estar acompanhados de planejamento sério e prévio para não se tornar um simples passa tempo. Deve ser estimulado o raciocínio dos estudantes ao longo da atividade. Também é muito importante a avaliação dos resultados. O que deu certo e o que precisa ser revisto.

O professor pode/deve adaptar os jogos às necessidades da turma e as competências e habilidades previstas no plano de ensino. Podemos ter jogos bons para uma turma e não tão bons para outra. Cabe ao professor avaliar e se preciso, adaptar ou substituir por outro dispositivo pedagógico.

Os jogos pedagógicos estão muito atrelados a uma forma de aprender muito próxima dos interesses dos estudantes. Um jogo, pode ser muito interessante para o professor, com muitos objetos do conhecimento, mas despertar pouco interesse no aluno. O contrário também pode ocorrer. Por isso, o planejamento e a avaliação de cada jogo, antes e depois de ser aplicado é fundamental para o processo pedagógico.

## 4 JOGOS DE TABULEIRO

Nesta pesquisa optamos por apresentar dois jogos como experiência, que podem ser aplicados no Ensino Fundamental, do 6º ao 9º ano. Os jogos escolhidos são: “GeoMundo” (FOTOGRAFIA 6) e o jogo “Identidade Oculta (FOTOGRAFIA 7). Os dois jogos, podem ser trabalhados em grupos e o mais importante é que há a possibilidade de adaptarmos, principalmente as cartas que envolvem uma série de questões.

Os dois jogos são encontrados no comércio online por um valor em torno de 60 reais, tanto o Geomundo quanto o Identidade Oculta. A seguir, iremos falar um pouco sobre cada jogo e sua aplicação nas aulas de Geografia.

### a. JOGO GEOMUNDO

O jogo Geomundo (FOTOGRAFIA 1) trabalha muito as questões envolvendo territórios pelo mundo. O jogo pode ser trabalhado e jogado entre dois até quatro participantes. Portanto em sala de aula, o ideal é o professor dividir a turma em grupos.

Cada participante tira uma carta (FOTOGRAFIA 2) com uma imagem de algum lugar importante ou conhecido no planeta e, no primeiro passo, precisa acertar em qual continente ou região do planeta ele está localizado. Ao acertar a localização, o participante passa para a segunda fase, onde ele precisa atirar o dado.

FOTOGRAFIA 1 – Tabuleiro do jogo GeoMundo.



Fonte: arquivo pessoal.

FOTOGRAFIA 2 – Cartas do jogo GeoMundo com diferentes lugares no planeta.

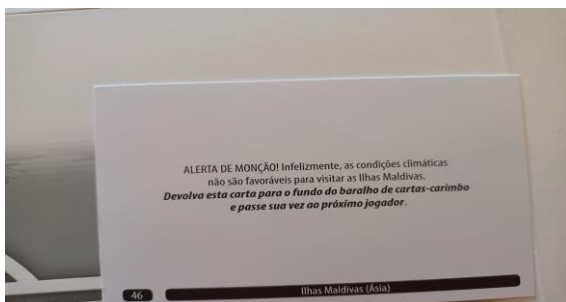


Fonte: arquivo pessoal.

O dado está dividido em seis lados com seis categorias de perguntas (FOTOGRAFIA 5): na primeira envolve Clima, vegetação e fuso-horários; na segunda envolve pontos turísticos; na terceira é divisão política; a quarta é sobre curiosidades; a quinta é questões sobre relevo e hidrografia e a última onde tem um símbolo do globo, o jogador escolhe qual das anteriores ele quer responder.

Ao escolher uma categoria de perguntas, o oponente faz a pergunta que está na carta e se o jogador acertar, ele recebe a carta e pode colocar no seu “passaporte”. Completar o passaporte é o objetivo do jogo. Porém algumas cartas, chamadas de “imprevistos” (FOTOGRAFIA 3), podem modificar a jogada, trazendo alguma situação boa ou ruim para o jogador, simulando algum problema ou situação na viagem que o jogador se deparou. Essas cartas, podem fazer o jogador passar a vez, devolver a carta ao monte, entregar a carta ao oponente ou passar o seu passaporte para o próximo oponente.

FOTOGRAFIA 3 – Carta “Imprevisto” onde aparece algumas situações na viagem que podem modificar a jogada.



Fonte: arquivo pessoal.

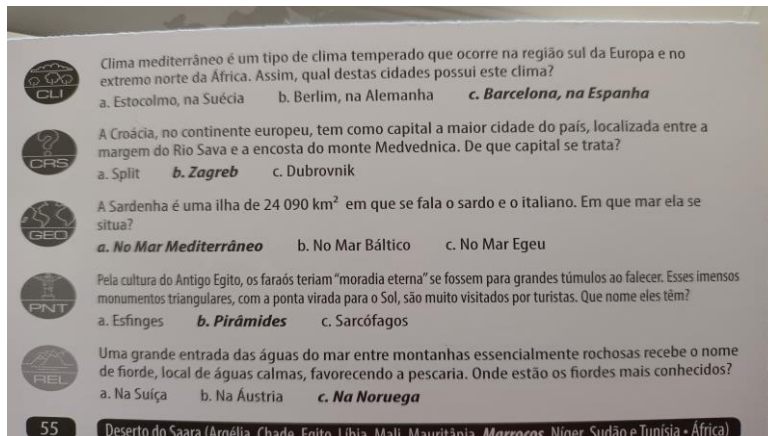
O objetivo do jogo é completar o passaporte (FOTOGRAFIA 4) com dois carimbos em dois lugares diferentes em cada continente ou região do planeta. Ao completar esse objetivo, o jogador vence o jogo.

FOTOGRAFIA 4 – Passaporte do jogo GeoMundo.



Fonte: arquivo pessoal.

Fotografia 5 – Questões a serem respondidas pelo jogador de acordo com o dado jogado.



Fonte: arquivo pessoal.

Ao analisar esse jogo, podemos ver que ele pode ser adaptado às realidades de cada aula. Por exemplo, o tabuleiro é um mapa-mundi e traz lugares e questões do mundo todo, de diferentes partes ou continentes, inclusive do Brasil. Para uma turma de 7º ano por exemplo, onde se trabalha mais as competências e habilidades que envolvem o território brasileiro, o professor poderá adaptar para o Brasil. Um mapa político do Brasil servirá como tabuleiro. O professor pode pegar imagens de lugares importantes e conhecidos do Brasil, elaborar questões sobre as regiões e sobre o território brasileiro, adaptando o jogo com o conteúdo que está sendo desenvolvido em sala de aula com a turma.

FOTOGRAFIA 6 – Frente do jogo Geomundo.



Fonte: arquivo pessoal.

O jogo tem questões com dificuldades distintas, isso é, questões de dificuldade baixa, média e questões um pouco mais difíceis. Portanto, pode ser aplicado em diferentes etapas do ensino fundamental, nas aulas de Geografia.

Há também três níveis de dificuldades, que podem ser escolhidos de acordo com a idade ou série/ano da turma. No nível Geojunior, o jogador ao retirar a carta com a imagem, precisa apenas responder em qual continente aquela foto foi tirada para passar para a fase seguinte que é as perguntas.

No nível GeoAdvance, além do continente, o jogador precisa responder em que país foi tirada aquela fotografia. Ele só parte para a fase seguinte se acertar. Já no terceiro nível, que é o GeoMaster, o jogador responde qual o continente, país, cidade e nome do lugar ou monumento que representa aquela imagem. Só a partir daí que ele pode jogar o dado e passar para a fase das perguntas.

O ideal é os alunos começarem com o nível mais básico e ao decorrer do tempo eles passarem para o segundo e terceiro nível, aumentando a dificuldade do jogo.

O planejamento do professor deve estar adequado à realidade dos estudantes, na sequência exemplificamos com uma sequência, mas tem variadas formas de planejamento:

- 1- O professor trabalha com uma questão desafiadora. Por exemplo, se for trabalhar o Continente Africano, pode trazer diferentes imagens da África e discutir sobre porque são deste continente e não de outro. Da mesma forma o professor pode perguntar aos estudantes o que sabem e o que querem saber sobre a África.
- 2- O professor aproxima o Continente Africano do lugar do aluno e trabalha com semelhanças e diferenças.

- 3- Após a exploração de diferentes objetos do conhecimento que envolvem o Continente Africano, o professor pode selecionar elementos importantes e trabalhar com o jogo. O jogo poderá ser uma síntese do trabalho.

b. JOGO IDENTIDADE OCULTA

O jogo consiste em identificar ou descobrir a identidade oculta existente em cada cartão, baseado em pistas que são reveladas uma de cada vez ao longo da partida. É um jogo de tabuleiro onde pode ser jogado de duas até seis pessoas (FOTOGRAFIA 7).

O jogo é composto por um tabuleiro e vários cartões, com 15 pistas cada um. São 192 cartas divididas em seis categorias. As categorias são as seguintes: coisas ou objetos; lugares; personalidades; seres vivos; esportes e por último, fenômenos, elementos terrestres e espaciais.

Este jogo foi adaptado, evitando que ficasse muito longo. Foram trazidos elementos voltados para o ensino de Geografia. Resolvemos trabalhar apenas as cartas das categorias lugares, personalidades, fenômenos, elementos terrestres e espaciais. Como são muitas cartas que o jogo nos traz, não houve prejuízo na adaptação e retirada de algumas delas.

FOTOGRAFIA 7 – Jogo Identidade Oculta.



Foto: Arquivo pessoal.

Esse jogo é necessário que tenha um chamado “porta-voz”, para que seja embaralhado as cartas, e que faça a leitura e toda a condução do jogo. Nesse caso, quando aplicado, a professora titular da turma se encarregou deste papel, mas pode ser delegada essa função para um aluno, por exemplo.



Ao longo do caminho do tabuleiro, no desenrolar do jogo, pode haver algumas situações, dependendo da casa onde o jogador cair, como voltar algumas casas, avançar outras, ganhar um “palpite feliz”, onde o jogador poder dar um palpite mesmo não sendo a sua vez de jogar. São diversas as situações. Será o vencedor da partida quem, após vários desafios e acertos e erros ao longo do jogo, alcançar primeiro o ponto de chegada no tabuleiro.

Esse jogo pode estar no planejamento do professor, tanto no início das atividades como na síntese. As pistas podem ser utilizadas para a construção do conhecimento. Explicamos na sequência:

Exemplo: se uma pista se referir a elementos terrestres com a seguinte conotação: *Ocorrem em lugares em que há encontro de placas tectônicas*. Neste caso, o professor pode ter selecionado os elementos que ele esteja trabalhando como: vulcões, terremotos, maremotos, entre outros. Após o mediador ler esta pista e outras presentes na carta, pode refletir sobre cada uma delas para reconstruir ou construir os conhecimentos.

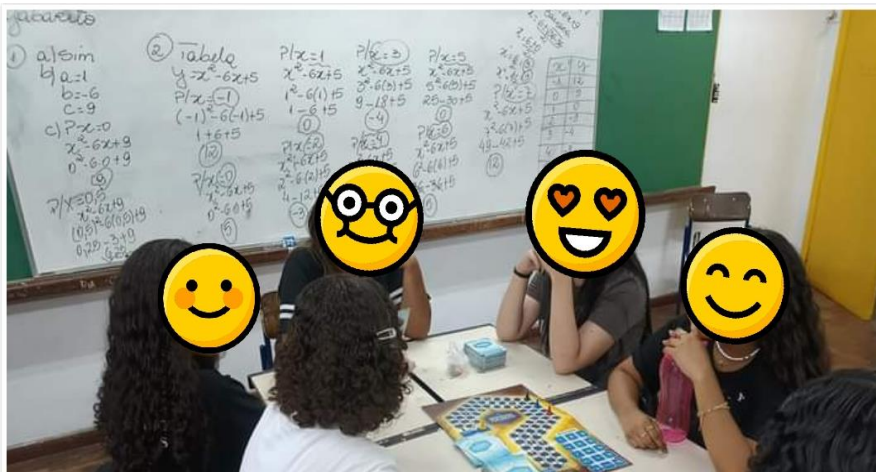
Desta forma, o jogo pode ser adaptado a intencionalidade do professor. Ou seja, não há o jogo pelo jogo, mas a presença dele num planejamento maior.

## 5 APLICAÇÃO EM SALA DE AULA

Os jogos foram aplicados em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental (Turma 9º ano B) da Escola Estadual de Ensino Fundamental Ministro Poty Medeiros, localizada no Bairro Rubem Berta, zona norte de Porto Alegre. A turma 9º ano B é uma turma pequena, com dezesseis alunos. Nesse dia, tínhamos presentes 13 alunos.

Nesse dia, junto com a professora regente, docente responsável pela disciplina de Geografia, apresentamos a proposta aos alunos. Dissemos que eu estava ali para aplicar uma atividade diferente que seria dois jogos com questões a respeito do conhecimento geográfico.

FOTOGRAFIA 8 – Turma 9º ano B durante a atividade.



Fonte: arquivo pessoal.

Dividimos a turma em três grandes grupos (FOTOGRAFIA 8; 9; e 10), sendo dois com quatro participantes e um com cinco participantes. Dois grupos, no primeiro momento ficaram com o jogo GeoMundo e um grupo ficou com o jogo Identidade Oculta. No final da partida, se propôs que os grupos se trocassem os jogos, para todos participarem dos dois jogos.

Eu e a professora explicamos as regras dos jogos para os grupos e começamos a atividade. Os professores ficaram como mediadores, acompanhando os alunos. Essa atividade foi desenvolvida em dois dias, sendo dois períodos no primeiro dia e a continuação na semana seguinte em que também se realizou uma avaliação da atividade por parte dos alunos.

FOTOGRAFIA 9 – Turma 9º ano B durante a atividade.



Fonte: arquivo pessoal.

FOTOGRAFIA 10 – Turma 9º ano B durante a atividade.



Fonte: arquivo pessoal.

Todos os alunos, sem exceção participaram ativamente da atividade. Pode-se perceber um envolvimento grande da turma com os jogos o que foi bastante positivo.

#### a. RESULTADOS OBTIDOS

A aceitação por parte dos alunos foi boa. Fato baseado no envolvimento dos na hora da atividade e na avaliação aplicada após a atividade (APÊNDICE A), percebeu-se que a atividade foi bastante produtiva. Podemos perceber isso em alguns depoimentos escritos pelos alunos na avaliação.

*“Eu gostei do jogo porque ele me fez interagir mais com o meu grupo. Não gostei de perder, pois tinha algumas perguntas difíceis”.* Aluna X, turma 9° ano B.

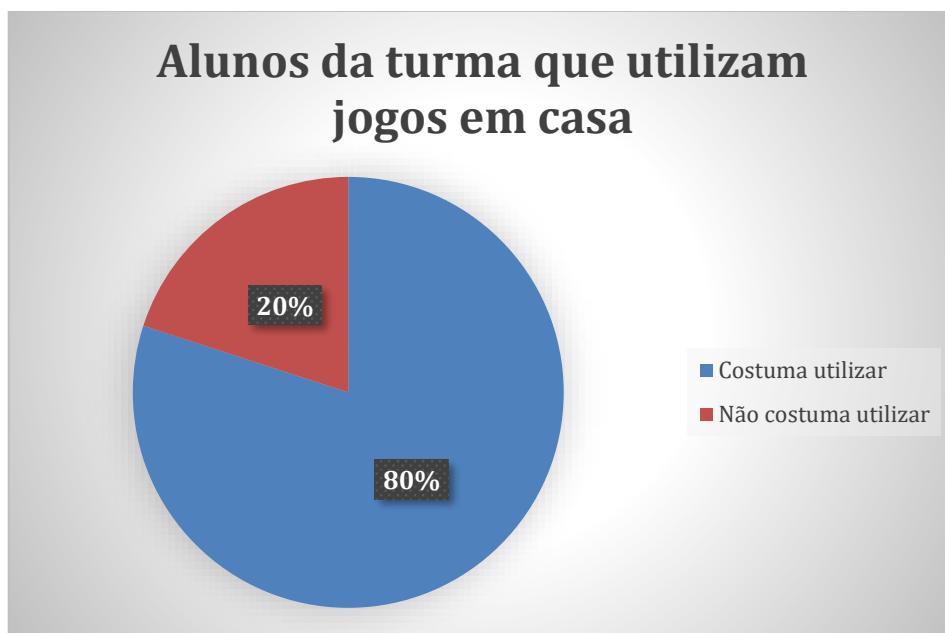
*” Achei bem legal, gostei da variedade de perguntas”.* Aluna Y, turma 9° ano B. Jogo GeoMundo.

*“Muito bom. Gostei que nós descobrimos coisas novas de países. Não teve nada que não gostei. Só não gostei de perder”.* Aluno W, turma 9° ano B. Jogo GeoMundo.

*“O jogo é bem legal. Poderia ser para mais pessoas”* Aluno R. Turma 9° ano B. Jogo Identidade Oculta.

A grande maioria também respondeu que costuma fazer uso de jogos em casa ou com amigos e colegas. Na sua grande maioria, o uso de jogos eletrônicos, conforme relatos da turma na avaliação.

Gráfico 1 – Alunos da turma que utilizam jogos em casa.



Fonte: Diário de pesquisa.

Na avaliação dos alunos, também eles responderam que o uso de jogos nas aulas de Geografia é considerado bastante produtivo, na opinião da maioria da turma onde o jogo foi aplicado, o que dá para concluir que a utilização desse dispositivo pedagógico teve grande aceitação por parte dos estudantes.

Gráfico 2 – Opinião dos alunos a respeito da utilização de jogos nas aulas de Geografia.



Fonte: Diário de pesquisa.

Não foi possível a aplicação dos jogos em outras turmas da escola, devido à falta de tempo, pois estávamos no mês de dezembro e portanto, em um período de avaliações finais e faltando poucos dias para o término do ano letivo. Conversando com a professora titular da disciplina, ela achou bastante produtiva a atividade, manifestando interesse em aplicar em outras turmas no próximo ano letivo.

Alguns alunos tiveram dificuldades com algumas questões, mas nada que comprometesse a atividade. Uma sugestão seria o professor ao término da atividade retomar essas questões que os alunos tiveram mais dificuldades. Nesse caso, devido ao tempo ser curto, não foi possível isso. Mas fica de sugestão para outras turmas que no futuro utilizarem dessa atividade pedagógica.

## CONSIDERAÇÕES

Podemos concluir que a utilização de dispositivos pedagógicos como os jogos, de forma a diversificar o trabalho do professor em sala de aula, pode ser uma importante estratégia e trazer resultados positivos. Sabemos que as atividades lúdicas, sempre despertaram a atenção das crianças, dos adolescentes e também dos adultos ao longo da história. E quando trabalhamos com o Ensino Fundamental, onde encontramos crianças e adolescentes na faixa dos 11 aos 15 anos, é necessário pensarmos em estratégias diferenciadas. Entra aí a criatividade do professor.

Vivemos em um mundo cada vez mais digital, onde a internet e os dispositivos eletrônicos chamam mais atenção do que o conteúdo em sala de aula. Prender a atenção dos alunos, despertar neles a curiosidade e a vontade de aprender, se torna cada dia mais difícil. O ato de ensinar cada vez fica mais desafiador.

A utilização de dispositivos pedagógicos como os jogos, não vem a substituir o quadro, o livro didático ou o mapa, por exemplo. Mas pode ser uma importante estratégia para complementar o conteúdo desenvolvido pelo professor e despertar a atenção e o gosto dos estudantes pela Geografia.

Vimos nesse trabalho que as atividades lúdicas como os jogos ou qualquer outra atividade precisa vir com planejamento para que não se torne apenas um passa tempo. Existem muitos jogos no mercado que podem ser adaptados de acordo com a faixa etária, com os objetos do conhecimento e de acordo com a turma a ser trabalhada. Muitos jogos, podem ser construídos pelo professor e serem facilmente aplicados na turma.

Muitos desses jogos, não requer computadores, rede de internet ou recursos expressivos para a aquisição ou montagem deles. Sabemos que diversas escolas, principalmente na rede pública, têm sérias dificuldades. Faltam equipamentos, não tem rede de internet ou ela muitas vezes tem, mas é precária e/ou limitada. O professor ao ingressar na carreira, irá se deparar com essa realidade. Portanto, ele precisará se adaptar à realidade da escola.

Utilizamos dois exemplos de jogos, que puderam ser facilmente adaptados a turma e aos conteúdos trabalhados em Geografia. Baseado no que foi aplicado e ouvindo a opinião dos alunos, percebeu-se que teve uma boa aceitação por parte da turma. Houve interação entre os alunos e interesse em participar da atividade, o que foi bastante positivo e mostrou ser bastante positivo.

Não tivemos, nesta pesquisa, a intenção de trilhar um caminho único metodológico, nem mesmo de esgotar o assunto relativo à utilização dos jogos em sala de aula. Trouxemos como objetivos compreender como os jogos lúdicos podem auxiliar no ensino da Geografia, de forma a estimular os estudantes ao gosto e ao interesse nas aulas. Vimos que é possível atrair a atenção dos alunos por meio de jogos, pelo menos dos dois que apresentamos e analisamos. Os jogos realmente estimulam a imaginação pelo envolvimento e pela busca da competição e interação. Não utilizamos jogos virtuais, mesmo sabendo que os estudantes têm uma maior facilidade e fascínio por eles, buscamos algo simples, de baixo custo e que não dependa da infraestrutura tecnológica das escolas.

## REFERÊNCIAS

- ARROYO, Miguel. **Ofício de mestre: imagens e auto-imagens**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação – MEC. **Plano Nacional de Educação 2011-2020**. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=71116-pl-pne-2011-2020&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=71116-pl-pne-2011-2020&Itemid=30192). Acesso em nov.2023.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1998.
- COSTELLA, Roselane Zordan. **Movimentos para ensinar Geografia – deslocamentos**. Porto Alegre, CeA Alfa Comunicação.
- COSTELLA, Roselane Zordan; MENEZES, Victória Sabbado. **Por entre Memórias da vida Escolar e Acadêmica: a formação docente em Geografia em questão**. Revista Tamoios, ano 15, n2, pág. 195-205, jul-dez.2019, São Gonçalo RJ, 2019.
- COSTELLA, Roselane Zordan. **Nossas práticas, nossos desafios: a Geografia do custo zero em sala de aula**. Forum Internacional de Pedagogia, Santa Maria/RS. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/6440>. Acesso em jan.2024.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Cotidiano, Mediação Pedagógica e Formação de Conceitos: uma contribuição de Vigotski ao ensino de Geografia**. Campinas, 1988. Cad. Cedes, vol.25. n 66, p.185-207, maio/ago.2005. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em nov.2023.
- DINIZ, Sara Priscila. **Os jogos no processo de ensino da Geografia**. Ouro Preto/MG, Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Ouro Preto, 2021
- FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia, não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo: Olho d'Água, 1997.
- PEREIRA, F. L. F.; ARAÚJO, S. de L.; HOLANDA, V. C. C. As Novas Formas de Ensinar e Aprender Geografia: os Jogos Eletrônicos como Ferramenta Metodológica no Ensino de Geografia, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 34-47, jan./ jul. 2011. Disponível em <http://www.geosaberes.ufc.br>>. Acesso em novembro de 2023.
- FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de Geografia**. 2004. Disponível em: <http://www.diadiadaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: Dez.2023.
- KAERCHER, Nestor André. Práticas geográficas para ler/pensar o mundo, converentendersar com o outro e entenderscobrir a si mesmo. In: REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos; KAERCHER, Nelson André. **Geografia: práticas pedagógicas para o Ensino Médio**. Porto Alegre: Artmed, 2007. P.15-33.



KLIMECK, R.L.C. **Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações problema.** In: PASSINI, Elza Yasuko (Org.), *Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado*. São Paulo, Contexto, 2007.

MARTINS, Regina Borges Parente. **O uso de Jogos no Ensino da Geografia: Revisão da Literatura.** Trabalho de Conclusão de curso, Geografia, Universidade Federal do Tocantins, 2021.

OLIVEIRA, Tais Pires de; LOPES, Claudivan Sanches. **O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica.** In: *Ateliê Geográfico*, [S. l.], v. 13, n.3, p. 66–83, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/atelie/article/view/55143>. Acesso em: Dez. 2023.

PEREIRA, F.L.F; ARAÚJO, S. de L; HOLANDA, V.C.C. **As novas formas de ensinar e aprender Geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de Geografia.** *Geosaberes*, v.2, n.3.

SANTOS, Joanna Luísa Barros dos. **Jogos Digitais no Ensino da Geografia: o histórico da Educação Lúdica e os Desafios da atualidade.** 2021. Monografia (Especialização) – Curso de Geografia, Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2021.

SANTOS, Gabriel Reali. **Jogos Digitais e suas potencialidades para a Geografia Escolar.** Trabalho de Conclusão de Curso, Porto Alegre, UFRGS, 2023.

**APÊNDICE A – Questionário aplicado após a atividade.**

**QUESTIONÁRIO**

Nome: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

1. Qual jogo você jogou?  
( ) Identidade oculta ( ) GeoMundo

2. O que você achou do jogo? O que gostou e o que não gostou?  
\_\_\_\_\_

3. O que você pensa sobre a utilização de jogos, seja eletrônico ou de tabuleiro, nas aulas de Geografia?  
( ) Produtivo ( ) Não produtivo ( ) Indiferente

4. O conhecimento adquirido nas aulas de Geografia, ao longo do anos/séries anteriores, te ajudaram na hora de responder as perguntas e os desafios do jogo?  
\_\_\_\_\_

5. Você achou fácil ou difícil o jogo?  
\_\_\_\_\_

6. Você costuma jogar em casa ou com amigos, jogos de tabuleiro ou algum jogo eletrônico? Cite algum que você conheça.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_