

## **ENSINO DE GEOGRAFIA: ALUNOS COMO COAUTORES NA PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>**

### *THE TEACHING OF GEOGRAPHY: STUDENTS AS CO-AUTHORS IN THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAMES IN ELEMENTARY SCHOOL*

**Andressa Pozzobon<sup>2</sup> e Valdemar Valente<sup>3</sup>**

#### **RESUMO**

Atualmente, novas tendências educacionais multiplicam-se, buscando responder aos anseios de uma sociedade. A ludicidade é uma ferramenta que pode beneficiar e auxiliar nas necessidades de dinamicidade, já que oferece condições para o aluno vivenciar situações-problemas, experiências com a lógica e o raciocínio, atividades físicas e mentais que favoreçam a sociabilidade e estimulem as reações afetivas, sociais, morais, cognitivas, culturais e linguísticas. O presente estudo pode ser considerado descritivo quanto à forma de abordagem, caracterizando-se por ser uma pesquisa qualitativa, uma vez que busca interpretar as contribuições de jogos no ensino de Geografia. O método empregado foi o dedutivo, ou seja, a partir de análises gerais foram realizadas referências globais. O desenvolvimento do trabalho proporcionou aos alunos a coautoria de suas próprias aprendizagens. Isso porque foi possível observar que, em clima de descontração, a proposta favoreceu o aluno na aquisição do conhecimento do conteúdo trabalhado; assim, o professor pode aliar tanto os aspectos cognitivos quanto os da aprendizagem. Além disso, o jogo auxiliou-os até no fato de obedecerem a regras, já que os estudantes deveriam seguir os passos estipulados no jogo. A proposta de trabalho permitiu concluir que os jogos são excelentes ferramentas de motivação para a aprendizagem de Geografia, contribuindo para a capacidade de tomar decisões, facilitando a análise do processo de organização espacial, além do espírito de grupo e de capacidade criativa e crítica. Logo, essa oportunidade foi capaz de comprovar aos alunos e aos professores que é significativa e oportuna a inclusão de jogos como parte integrante do processo de aprendizado para o ensino de Geografia.

**Palavras-chave:** educação, ensino de Geografia, jogos.

#### **ABSTRACT**

*New educational trends have multiplied in order to respond to society's needs. Thus, playfulness may benefit and contribute to the needs of dynamicity since it provides the students with conditions to face challenging situations, logic and reasoning experiences, physical and mental activities that promote sociability and stimulate affective, social, moral, cognitive, cultural and linguistic reactions. In terms of methodology, this is a descriptive study which follows a qualitative research method and aims to interpret the contributions of games to the teaching of Geography. By developing this work, the students became co-authors of their own learning. Therefore, it was possible to notice that the proposal itself encouraged them to develop knowledge, based on the content previously worked, in a relaxed atmosphere. Consequently, the teacher in charge of the class was able to combine both cognitive and learning aspects. In addition, the game helped the students even to obey the rules of the game since they had to follow its predefined steps. The study showed that games are excellent motivational tools for learning Geography, thus contributing to the students' capacity to make decisions, facilitating the analysis of the spatial organization process, and developing team spirit as well as*

---

<sup>1</sup> Trabalho Final de Graduação - TFG.

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Geografia (Licenciatura) - Centro Universitário Franciscano. E-mail: pozzobonrs@hotmail.com

<sup>3</sup> Orientador - Centro Universitário Franciscano. E-mail: vvalente\_unifra@yahoo.com.br

*critical and creative thinking. Therefore, this opportunity proved to both students and teachers that including games as an integral part of the learning and teaching process of Geography is meaningful and convenient.*

**Keywords:** *education, teaching Geography, games.*

## INTRODUÇÃO

A Geografia, segundo Lacoste (1988), é uma ciência que, na sua origem, apresentava um forte caráter tradicional na sala de aula. Isso se devia implicitamente ao fato de que era mais conveniente que a maioria das pessoas pensasse que a Geografia era uma ciência inútil e sem importância. Assim, elas não poderiam ter seus próprios posicionamentos diante do que lhes era imposto, permitindo que apenas uma minoria tivesse autonomia e estivesse à frente das decisões. A Geografia tradicional servia ao Poder, e sua forma descritiva da realidade camuflava a sua importância.

Essa prática tradicional de ensino foi se difundindo, sendo possível encontrar seus vestígios na sociedade atual, quando a própria ciência geográfica já passou por profundas modificações, mas a práxis pouco ou nada mudou.

Isso acaba por distanciar a Geografia da realidade, que é o seu principal papel, ficando nas mãos de poucos o seu verdadeiro significado. Dessa maneira, Castrogiovanni (2007, p. 42) comenta que “muitos ainda acreditam que a geografia é uma disciplina desinteressante e desinteressada, elemento de uma cultura que necessita da memória para reter nomes de rios, regiões, países, altitudes, etc. [...]”.

Dentro desse contexto, surge o desinteresse dos alunos em estudar e em aprender Geografia. Então, é imprescindível que a ciência acompanhe as mudanças da sociedade e que seja causadora também de mudanças, promovendo transformações para a realidade da sala de aula, no que tange à formação de cidadãos conscientes e interessados pela realidade social que os cerca. Para que isso aconteça, é necessário acabar com a educação bancária no Ensino de Geografia. Conforme Freire (1996), nessa educação, o professor deposita conhecimento nos educandos, que memorizam e meramente repetem nas provas. O conhecimento torna-se, assim, simplesmente uma transposição de ideias que, na verdade, não são dos alunos.

Assim, jogar resulta útil no crescimento da personalidade infantil, porque, em seu contexto, tomam-se decisões, abordam-se situações problemáticas e se elaboram estratégias de ação frente a elas. Jogar promove a construção de relações e que condensa em si duas ideias de especial relevância: por um lado, seu papel como instrumento de socialização; por outro, a necessidade de interação social positiva na base da brincadeira, ou seja, a dependência social do jogo para que este se desenvolva.

É nesse sentido que o professor precisa construir novas metodologias de ensino para a sala de aula, deixando de trabalhar somente com o livro didático e com assuntos que não possuem conexões com a realidade dos alunos. Portanto, buscou-se uma proposta em que os alunos não sejam meros espectadores e receptores, e sim coautores da sua própria aprendizagem.

Esta proposta teve como base a Disciplina de Produção Didática em Geografia, do Curso de Geografia, do Centro Universitário Franciscano, de Santa Maria/RS, quando foram confeccionados materiais lúdicos para serem utilizados no Ensino de Geografia e na disciplina de Estágio Supervisionado II, da mesma instituição. Então, ao invés de levar jogos prontos para a sala de aula e aplicá-los, propôs-se que também os alunos fossem construtores desta atividade, pois assim despertaria neles a criticidade, a criatividade, a contextualização, a valorização, a autoestima, a cidadania, a relação aluno-aluno e aluno-professor, o trabalho em equipe, entre outras categorias metodológicas.

Portanto, reconhecendo os benefícios que os jogos proporcionam ao aluno e, sobretudo, à forma como o conhecimento é trabalhado, ou seja, de maneira divertida, eles, juntamente com os tradicionais materiais didáticos, tornam-se uma ferramenta fundamental para os processos de ensino-aprendizagem, auxiliando nos processos de construção do conhecimento do aluno.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **EDUCAÇÃO HOJE: UM BREVE HISTÓRICO, UM NECESSÁRIO E OPORTUNO (RE) PENSAR DOCENTE**

Segundo Crestani (2002), os conhecimentos repassados às crianças diziam respeito, principalmente, ao mundo do trabalho artesanal, quando elas aprendiam, através da prática, a seguirem a profissão de seus pais ou outros ofícios que lhes garantissem um espaço no mundo. Com o passar do tempo, a tarefa de educar as crianças foi delegada aos cuidados da Igreja, organizando escolas que pudessem transmitir alguns conhecimentos universais e, principalmente, a doutrina religiosa.

Entretanto, o aluno de hoje se apresenta trazendo consigo uma contribuição nova, com experiências, saberes e reservas culturais diferentes daquelas que muitas vezes o educador carrega consigo desde a sua formação acadêmica, mas que pode ser obsoleta, indevida e inadequada aos moldes da educação do século XXI.

Com a evolução dos conhecimentos pelas revoluções científicas, houve uma nova visão do saber e uma nova imagem de mundo, que provocaram mudanças profundas na educação. Com o passar do tempo, segundo Freire (1996), surgiram novos modelos ideológicos e pedagógicos, a partir de novos pensadores, com ideias mais humanizadas, flexíveis e o emprego de técnicas. Mas, dessas ideias novas, o que prevaleceu, no processo educativo como finalidade pedagógica, foi aquela destinada a formar cidadãos e indivíduos socialmente mais ativos e responsáveis, mais conscientes, esclarecidos.

A relação entre Educação, Escola e Sociedade está sendo alvo de uma transformação contínua, que influencia o modelo vigente de educação, de escola e de sociedade. Assim, Crestani (2002) assinala que o professor representa a peça-chave de todo esse processo, como mediador entre o conhecimento e o ser humano, e ainda contribui para a formação de valores morais e éticos. O processo

de aprendizagem remete a um novo olhar, a novas perspectivas e utopias, que podem surgir do entendimento, do ponto de vista e da percepção do aluno.

Torna-se compensador descobrir os caminhos que os alunos percorrem ao elaborar e sistematizar seus conhecimentos e acompanhá-los em suas novas experiências, propondo questões, desafios e esperando que eles as compreendam e surpreendam, assim, com suas respostas. Crestani (2002) acredita que o espaço da sala de aula seja um ambiente de investigação, de curiosidades e de respeito, onde o educador e o educando expressem seus pensamentos, suas dúvidas, seus questionamentos, suas descobertas e construam vínculos entre educador-educandos, bem como educandos-educandos.

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo relatar uma experiência metodológica desenvolvida no ensino de Geografia, a qual teve o intuito de estimular a aprendizagem e a participação dos educandos em sala de aula, através da interação, da criatividade e da criticidade mediante a construção de jogos nas aulas de Geografia. Os alunos, juntamente com o educador, tornam-se coautores desta proposta didática, e, assim, estudaram o conteúdo de uma forma lúdica, mas também educativa.

## O ENSINO DA GEOGRAFIA

A passagem do século XX para o século XXI iniciou com expressivas mudanças no mundo que afetaram ou ainda afetam o planeta, assim já não se pode viver isolado; todos os povos e países estão interligados por meio da revolução tecnológica, das comunicações e da informação. Diante desse quadro, a escola, e principalmente a Geografia, tem analisado o estar e o agir em sociedade. Na concepção de Cavalcanti (2002), a Geografia tem procurado pensar seu papel nessa sociedade em mudança, indicando novos conteúdos, reafirmando outros, atualizando alguns outros.

Assim, a ciência geográfica pode contribuir para que os alunos compreendam, de forma mais ampla, a realidade, possibilitando que nela interfiram de maneira mais consciente e propositiva. Para tanto, porém, é preciso que os educandos construam conhecimentos, dominem categorias, conceitos e procedimentos básicos com os quais este campo de conhecimento opera e constitui suas teorias e explicações, de modo a poder não apenas compreender as relações socioculturais e o funcionamento da natureza às quais historicamente pertence, mas também conhecer e saber utilizar uma forma singular de pensar sobre a realidade, ou seja, o conhecimento geográfico.

Para que os alunos possam entender o espaço produzido, é necessário compreender as relações entre os homens, uma vez que tudo depende da forma como eles se organizam para a produção e distribuição dos bens materiais. Logo, os espaços que se produzem vão adquirindo determinadas formas que materializam essa organização no Ensino da Geografia, o qual deve visar à capacidade de apreender a realidade do ponto de vista da sua espacialidade. Ensinar Geografia para os educandos é justamente "... ajudá-los a formar raciocínios e concepções mais articulados e aprofundados a respei-

to do espaço” (CAVALCANTI, 2002, p. 24) e deve possibilitar aos alunos pensar e pôr em prática o que lhes é transmitido.

Por fim, o ensino torna-se um processo de conhecimento pelo aluno, mediado pelo professor e pela disciplina de ensino, no qual devem estar articulados componentes fundamentais, que são seus objetivos, conteúdos e métodos de ensino.

## O LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Assim, segundo Almeida (2009), caso se achasse confinado à sua origem, tal termo estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens, mas acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da Psicofisiologia, quando esta estuda o comportamento humano, os sentidos, os movimentos, as ações, as cognições, os sentimentos e as atitudes. Desse modo, a definição deixou de ser simples sinônimo de jogo, e as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Nesse sentido, a função educativa do lúdico oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber e sua compreensão de mundo. Para Friedman (1996), os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando, está executando regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Murcia (2005) ressalta, ainda, os jogos como fator de desenvolvimento da personalidade e inteligência emocional da criança. Como o ambiente de jogo é fictício, dentro dele, criam-se situações fictícias que o aluno terá que emocionalmente enfrentar. Perder ou ganhar, esperar sua vez de jogar, respeitar a opinião do colega, saber defender seu ponto de vista são algumas das situações que aparecem em momentos de jogo, nem sempre favoráveis àquele que joga. Cabe ao aluno elaborar estratégias para enfrentar esses desafios que, com certeza, culminarão em importantes aprendizagens.

Dessa forma, os argumentos em defesa do jogo como parte integrante do processo educativo são vários, pois se destaca sua contribuição como uma preparação para a vida. O jogo funciona como uma simulação de comportamentos tidos como desejáveis ou não para o aluno, então futuro cidadão, ressaltando a habilidade de conviver em grupo, em prol de um objetivo comum: o jogo e a consequente aprendizagem obtida através e com o jogo.

No processo de ensino-aprendizagem, as atividades lúdicas ajudam a construir uma *práxis* emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do saber em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. Sendo assim, o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e científico.

Ensinar Geografia usando linguagens e recursos diversos é, sem dúvida, um processo complexo que exige do professor competências para mediar metodologias e pesquisas, de forma que elas tenham importância didático-pedagógica para, além de informarem, possibilitarem ao aluno a oportunidade de (des)construir e reconstruir o conhecimento, pois a sociedade, atualmente, caracteriza-se por um modelo complexo na sua espacialidade fomentada pela mundialização, que dificulta ao cidadão compreender sua própria identificação no espaço geográfico. Dentro dessa perspectiva, Crestani (2002) assinala que o processo educativo passa por mudanças cotidianamente, quando se faz necessário renovar as práticas educativas.

Uma das formas de ensinar os conteúdos geográficos, de maneira crítica, significativa e interativa ao educando, é utilizar gincanas e jogos, entre outros. O colégio e as brincadeiras das crianças não podem ser constituídos de duas dimensões completamente incongruentes e estanques. O processo de ensino-aprendizagem, nas aulas de Geografia, tornar-se-á mais informal (CANDAU, 2000), a partir do desenvolvimento de jogos e de gincanas que envolvam o seu conteúdo. Entretanto, destaca-se que não é qualquer brincadeira ou jogo que poderá ser trabalhado no espaço escolar; ou seja, a atividade, além de ter um significado à aula e ao aluno, terá que ser planejada metodologicamente, com vistas ao objetivo que se quer chegar.

## A UTILIZAÇÃO DE JOGOS PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA

Com o atual crescimento e desenvolvimento tecnológico, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. A hipótese é que a aplicação de novos métodos tende a tornar o ensino mais eficiente e a utilização de jogos nesse processo possui um alto valor educativo e motivador. Portanto, quando se trata de jogos, é preciso cuidar o nível de conhecimento, a dinâmica e o grau de utilidade que irão proporcionar aos alunos, e não apenas aplicá-los como um “passatempo”.

O jogo surge como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno - fundamental, também, para atingir a responsabilidade e a maturidade. De acordo com Freire (1996), é mais uma forma de levar o conteúdo aos alunos, motivando-os a estudar de maneira envolvente. O jogo torna-se prazeroso e estimulante por ser algo diferente e inovador, e o estudar torna-se gratificante, pois proporciona ao aluno uma opção a mais de compreender os conteúdos.

O uso dos jogos proporciona, segundo Rego (2000, p. 79), ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto”, conquistando estágios mais elevados de raciocínio: “isso quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere que define, aliás, seu ‘ponto de chegada’”.

Para Rego (2000), é por meio do jogo que se liberam tensões, despontam a criatividade e a espontaneidade, pois o propósito dos jogos é que o aluno participe não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os educandos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação.

Outro aspecto que a aplicação de jogos pode proporcionar é a aproximação e a interação entre professor-aluno, e aluno-aluno, pois, em uma aula tradicional, há alunos desmotivados, desatentos, desestimulados e/ou envergonhados, que acabam se prejudicando, não assimilando o conteúdo e, consequentemente, ficando para trás em relação aos outros colegas e aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Para o ser humano, Jiménez e Gaité (1995) reforçam a ideia de que, além da aprendizagem, o desenvolvimento social é de extrema importância, principalmente em idade escolar, pois é quando ocorre o desenvolvimento cognitivo do ser. Assim, o jogo proporciona um ambiente de interação entre os participantes e promove alegria, diversão, prazer e descontração. Quando jogado, emerge a aprendizagem e auxilia no desenvolvimento das estruturas mentais de forma simples e rápida.

É também, neste momento, que o papel desempenhado pelo professor é fundamental. A maneira de controlar essa competitividade nos jogos tem de ser passada por ele, mostrando que o objetivo não é o de ganhar ou perder, mas sim - principalmente - de construir e poder repetir a ação/jogo quantas vezes forem necessárias para o entendimento e assimilação do conteúdo por parte dos alunos.

O professor deixa de ser apenas comunicador de conhecimento e torna-se, então, de acordo com Castrogiovanni (2000), o principal incentivador e mediador do processo de aprendizagem e de construção do saber pelo aluno. Irá interferir quando se fizer necessário, apresentando novas situações e reflexões para que o aluno “ande sozinho pelo caminho correto”. O professor deve respeitar o “tempo” que cada aluno leva para assimilar o conteúdo por meio do jogo.

Esse conjunto analisado demonstra ser o jogo especialmente adequado para o ensino-aprendizagem da Geografia, pois, além de ter um alto valor motivador, o aluno desempenha a construção do seu próprio saber ao realizar diferentes atividades e experiências, desenvolvendo, sem perceber, suas potencialidades.

## CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

No aspecto lúdico da Educação, o lugar do jogo ainda é um desafio a ser pensado. Os jogos no ambiente de sala de aula devem ser desenvolvidos e trabalhados com cautela, de forma a contribuir para o processo de ensino-aprendizagem da criança, do adolescente, principalmente quando o professor visa a trabalhar determinados conteúdos científicos, ou quando dentro do ambiente da escola.

Deve-se evitar que a atividade possa se tornar um material que desperte uma competição negativa, de revolta ou que se constitua numa mera atividade recreativa. A disputa durante o jogo

precisa ser sadia e natural, em que o aluno não busque tão-somente superar seus desafios, mas agregar conhecimentos a fim de obter o desenvolvimento das competências e habilidades que o Ensino de Geografia proporciona.

Devido a essas dificuldades e receios, as atividades lúdicas, mais especificamente o jogo (que se difere de brincadeira), têm uso restrito, não sendo totalmente explorado na Educação. Dentro dessa perspectiva, Lopes (2007, p. 111) salienta que os jogos e outras atividades lúdicas como recursos de ensino podem influenciar nos educandos fenômenos de aprendizagem, como a cognição, a socialização, a afeição, a motivação e a criatividade.

Sendo assim, o jogo no Ensino de Geografia pode despertar no aluno um interesse espontâneo, facilitando o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula ou fora dela, sendo, portanto, uma opção divertida para o aprendizado.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

O presente artigo pode ser considerado descritivo quanto à forma de abordagem, caracterizando-se por ser uma pesquisa qualitativa, uma vez que busca interpretar as contribuições de jogos no Ensino de Geografia. O método empregado foi o dedutivo, ou seja, a partir de análises gerais para as específicas. Este estudo está vinculado à linha de pesquisa do Curso de Geografia, do Centro Universitário Franciscano, denominada “Geografia, ensino e tecnologias”, a qual desenvolve, aprimora e divulga técnicas e recursos didáticos, contribuindo para o aperfeiçoamento do processo ensino-aprendizagem.

Com relação aos procedimentos metodológicos, primeiramente realizou-se uma pesquisa teórica sobre Ensino de Geografia e utilização de jogos na Educação. Após, foram definidos os conteúdos e construídos os jogos e suas regras com a turma. Assim, para a construção deste artigo, foram estabelecidos três tipos de jogos que inspiraram a ideia da pesquisa e que, segundo Piaget (1975), são os jogos de exercício, os simbólicos e os de regras.

O tipo de jogo utilizado pela classe foi o de regras. Conforme Piaget (1975), os jogos, para poderem se encaixar nesta categoria, devem ter como característica principal a inclusão de regras fixas. Essas são importantes para que o aluno possa assimilar a necessidade de seu cumprimento e, por conseguinte, vivenciar, criar, discutir, aceitar e adotar as normas da sociedade e da vida. Logo, os alunos puderam encontrar possíveis soluções para os problemas sugeridos, como também desenvolver estratégias de ação para sua resolução, seguindo as regras estabelecidas por eles mesmos, pois foram os coautores da proposta realizada.

O objetivo principal foi desenvolver um raciocínio lógico, afetivo e social. Os jogos de regras sociais trabalham as relações sociais, buscando no aluno o estabelecimento de tomada de



decisões, a análise, a lida com as perdas e ganhos, a interação e a relação sociedade/natureza. Isso tudo para que o aluno se tornasse apto a relacionar-se com o mundo e com as transformações que este mesmo sofre constantemente.

Foi preparado um breve debate entre os alunos para que pudessem analisar se, através da atividade, houve um melhor entendimento e compreensão dos conteúdos, pois, junto com o educador, eles foram coautores da proposta. Então, tiveram de aprofundar seus conhecimentos não só no ensino, mas também na elaboração de jogos e, conseqüentemente, de regras.

Os jogos foram aplicados a alunos do Ensino Fundamental da Turma sessenta e três, composta por vinte e dois alunos, da sexta série, da Escola Estadual de Ensino Fundamental General Gomes Carneiro, na Disciplina de Estágio Supervisionado III, do Curso de Geografia, do Centro Universitário Franciscano, na cidade de Santa Maria/RS. Por fim, os dados obtidos foram tabulados e analisados, gerando o texto final da pesquisa.

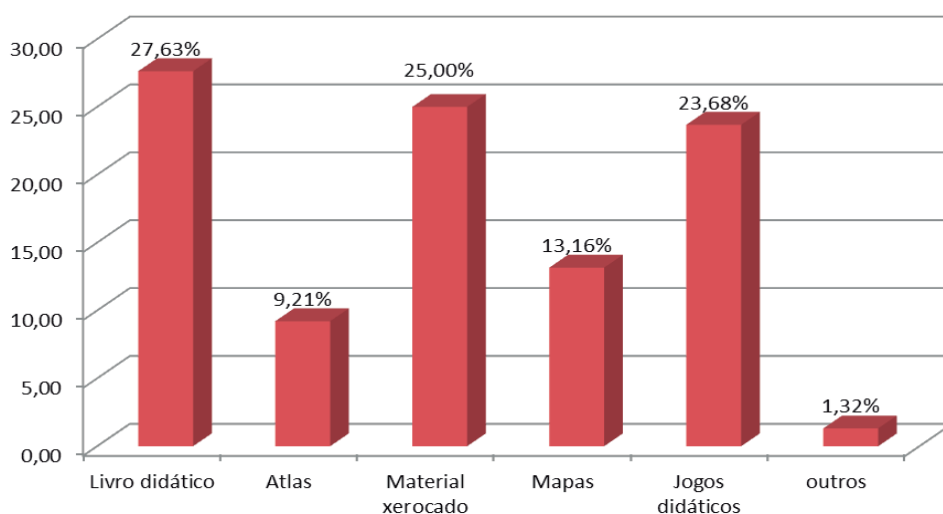
## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados obtidos, por meio do questionário semiestruturado para avaliação da atividade realizada, constituíram-se de questionamentos que envolveram os seguintes aspectos: a) perfil do(a) aluno(a) participante; b) gosta da disciplina de Geografia? c) recursos utilizados na aula de Geografia; d) ser coautor de jogos pedagógicos para auxiliar as aulas de Geografia; e) possibilidade de realização desta atividade em sala de aula; f) o que mais lhe chamou a atenção durante a atividade?

Diante da pergunta “você gosta da disciplina de Geografia?”, a resposta foi unânime entre os alunos, pois 100% responderam que gostavam da disciplina. O fazer gostar da disciplina é essencial no trabalho do professor à medida que essa empatia facilitará as ações do educador e educando. Dessa maneira, foi possível instigá-los sobre os principais recursos utilizados nas aulas de Geografia: constatou-se, conforme a figura 1, que o livro didático continua sendo o recurso mais utilizado pelo professor em sala de aula com 27,63%, seguido do material xerocado com 25,00%; jogos didáticos com 23,68%; mapas com 13,16%; atlas com 9,21%; e outros materiais 1,32%. Isso evidencia que o livro didático poderá estar sendo aos poucos substituído por outras propostas como jogos pedagógicos, seminário, com igual ou mais possibilidades de aprendizado.

Um aspecto positivo da atividade refere-se aos alunos serem coautores dos jogos e não meros receptores, percebendo-se que o empenho durante o desenvolvimento da tarefa deu-se de forma sadia e natural, pois o aluno não buscou tão-somente superar seus desafios, mas agregou conhecimentos, desenvolveu competências e habilidades que o ensino de Geografia proporciona. Essa empatia talvez tenha favorecido o comprometimento nas ações propostas pelo professor. Dessa forma, destaca-se que o trabalho em equipe foi de extrema importância para o melhor desempenho da atividade.

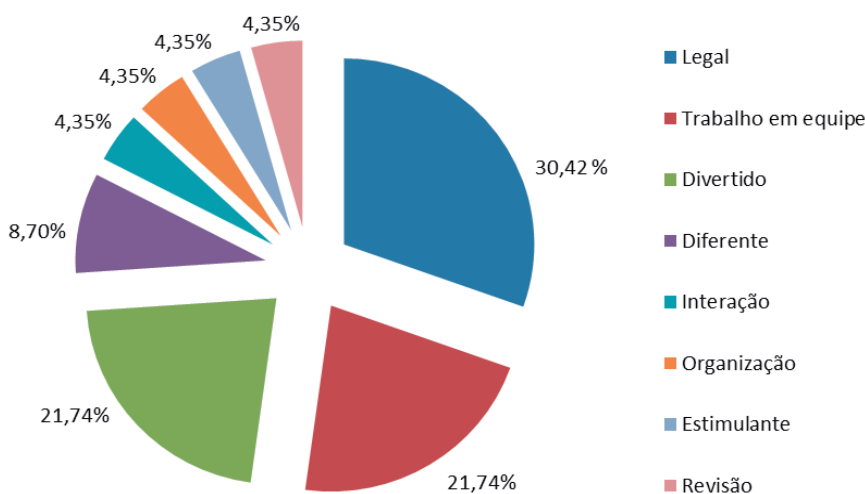
Figura 1 - Recursos didáticos mais utilizados nas aulas de Geografia.



Fonte: Questionário novembro/2014. Org.: autores.

Ao serem questionados sobre a importância de atuarem como coautores e não meros receptores da atividade, de acordo com a figura 2, os alunos responderam que o jogo e sua participação “foi legal” com 30,42%; já 21,74% ressaltaram o trabalho em equipe; 21,74% de que a atividade “foi divertida”; 8,70% “foi diferente”; 4,35% dos alunos disseram que, além da importância já citada, a atividade serviu como uma revisão; 4,35% que foi estimulante; 4,35% de que ocorreu organização e 4,35% dos alunos afirmaram que na atividade houve interação. No processo ensino aprendizagem, é fundamental a ação mediadora do professor, uma vez que a aula meramente expositiva pouco ou nada atrai o jovem educando.

Figura 2 - Justificativa dos alunos da importância de serem coautores da produção dos jogos pedagógicos.



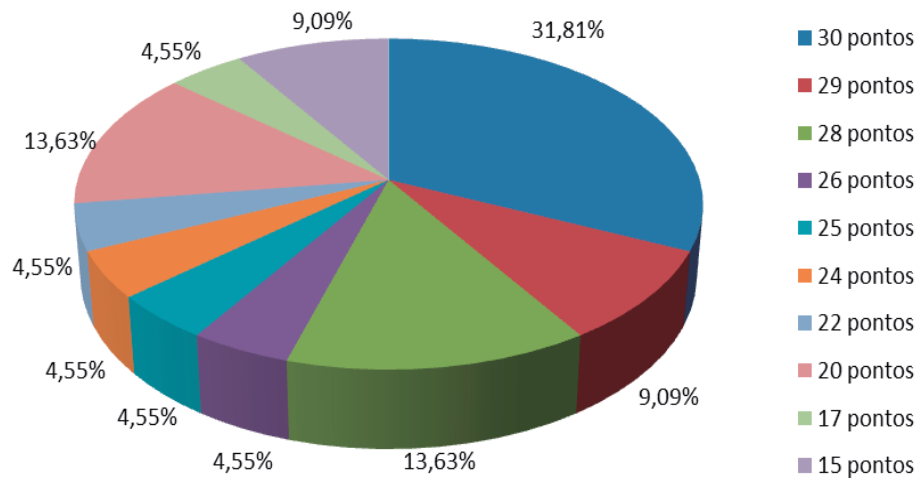
Fonte: Questionário novembro/2014. Org.: autores.

O jogo pelo jogo parece uma situação pouco estruturada e sem perspectiva dos processos de desenvolvimento dos indivíduos, mas pode usá-lo como recurso pedagógico, pois, no jogar, o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo. Assim, Callai (2005), ao discutir elementos do processo de ensino-aprendizagem, adverte que ao professor de Geografia não basta apenas utilizar diferentes metodologias, é preciso que tenha os referenciais teóricos e metodológicos da sua Ciência. Isto também se aplica ao lúdico, que deve estar contextualizado/relacionado com o conteúdo desenvolvido em sala.

No momento em que foram questionados: “caso você fosse o professor, que nota você se daria?”, destaca-se, na figura 3, certa imaturidade dos alunos, embora possuíssem qualidades de grande valia como interesse, participação, criatividade, colaboração entre outros, mas, para se auto avaliar, faz-se necessário ter responsabilidade de seus atos e a concepção de que o jogo não é uma brincadeira, um passatempo, muito menos pontos de graça. Essa imaturidade pode ser consequência do processo mal interpretado de ensino no Brasil cuja ideia básica é o professor dar aula e o aluno assistir sem estar comprometido, tendo em vista que a avaliação normalmente é quantitativa.

Assim, 31,81% dos alunos responderam que mereciam a nota máxima (30 pontos), máximo estabelecido na atividade, pois atenderam a todos os requisitos, ou seja, a participação, a criatividade, o trabalho em grupo, a criticidade, a colaboração, a elaboração dos jogos, entre outros. Já, para 13,63%, deveriam ganhar 28 pontos; 9,09%, 29 pontos; 4,55% responderam que sua nota deveria ser 26; 4,55% dos alunos mereciam 25 pontos; 4,55% responderam 24 pontos; 4,55% dos alunos 22 pontos; 4,55% afirmaram que 17 pontos; 13,63% dos alunos 20 pontos e 9,09% responderam que mereciam 15 pontos.

Mas, no decorrer da atividade, eles foram muito bem observados, e a avaliação não correspondeu com a nota dada por muitos alunos. Entretanto, eles deveriam justificar, e dessa forma, houve um rol de questões que foram levadas em consideração por eles, como: aluno “B” “mereço trinta pontos, porque fui bom aluno”; aluno “C” - “esforcei-me muito, colaborei, tive criatividade”; aluno “D” - “ajudei todos”; aluno “E” - “mereço a nota máxima porque fiquei quieto”; aluno “F” - “mereço vinte e oito pontos “porque conversei um pouco, mas não participei muito, mas sou criativo”; aluno “G” - “mereço vinte e seis pontos porque colaborei com o trabalho em equipe e sou boa aluna”; aluno “H” - “mereço vinte pontos porque conversei muito, porque acertei alguma coisa e, quando errei, percebi minha fragilidade”; aluno “I” - “mereço quinze pontos, porque estou me esforçando, aprendendo e também não ajudei muito”. Percebe-se, logo, que as justificativas pouco se sustentam em razão da carência de argumentação pertinente.

**Figura 3** - Auto avaliação dos alunos como coautores na produção de jogos pedagógicos.

Fonte: Questionário novembro/2014. Org.: autores.

Sabe-se que, em jogos, perdura uma ideia de competição, de rivalidade, de poder e de autonomia em querer ser o melhor da turma; dessa maneira, acredita-se que a auto avaliação deu-se de forma competitiva, regida pela realidade vivida pelos estudantes. Não obstante, levou-se em consideração o trabalho em equipe realizado e principalmente o esforço e a dedicação em toda a estruturação e a realização da atividade. Como evidencia Perrenoud (1999, p. 10), “é importante criar um novo modelo de avaliação que seja mais formativa do que seletiva [...], ou seja, que o educando seja capaz de formar opiniões e saiba valorizar essa avaliação”.

Com relação à opinião dos alunos relativa à utilização de jogos no ambiente escolar, constatou-se que 40,48% responderam que os jogos foram interessantes; 26,18% recreativos; 19,05% motivadores e 14,29% instigantes, ficando evidente, então, que o uso de jogos é, sim, uma importante ferramenta de ensino e que pode, sim, ser utilizada em sala de aula. Isso porque subsidia os estudos geográficos, melhora a relação professor-aluno e aluno-aluno, e, ainda, as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, tornando-se um instrumento de aprendizagem que favorece a construção do saber em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. Entretanto, tudo isso não garante que ocorra uma aprendizagem significativa.

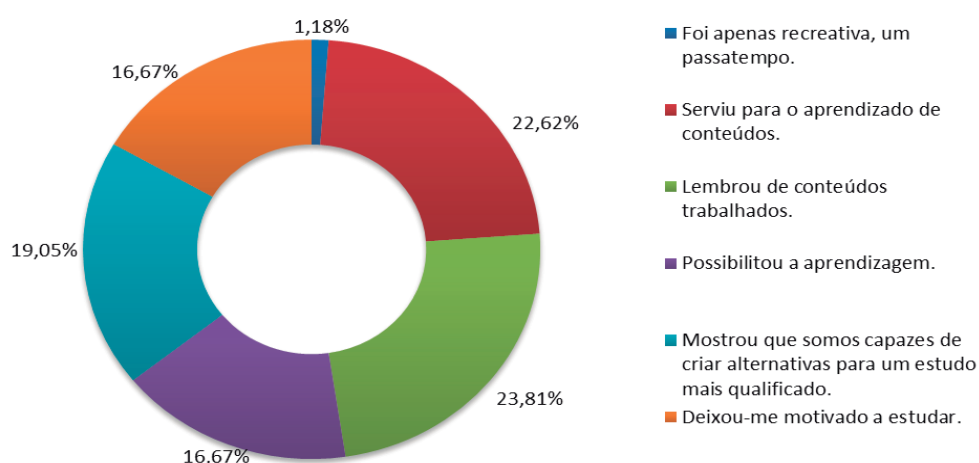
Desse modo, os jogos no ensino de Geografia proporcionaram conhecimento, assim como melhorou as relações entre os educandos, pois possibilitou a interação, a comunicação, a responsabilidade, o desenvolvimento social, entre outros. Assim, a utilização de diferentes metodologias poderá ser um fator decisivo e estimulador para que as aulas de Geografia sejam mais dinâmicas e interessantes. Kaercher (1999) menciona que é possível, de forma criativa, levar os alunos a perceber que os espaços geográficos podem ser dinâmicos e vivos. Mas será que garantiu aprendizado.

Sendo assim, a atividade conseguiu garantir subsídios para que os conhecimentos apreendidos contribuíssem na formação do aluno, enquanto sujeito que pode lutar pela transformação da realidade

em que está inserido, aproximando a Geografia do contexto em que ele vive. Se o conhecimento apreendido, construído e apropriado tiver sentido e significado para sua vida, será mais factível participar ativamente das aulas e, conseqüentemente, construir e reconstruir novos conhecimentos.

Dessa forma, fica evidente, conforme a figura 4, que a utilização dos jogos pedagógicos não é apenas um passatempo, mas sim auxilia no aprendizado, na revisão dos conteúdos, deixando o aluno motivado, interessado e reconhecido, pois garante a possibilidade de não só aprender, mas também de criar, construir, dialogar, questionar conhecimentos e atividades propostas. Enquanto 1,18% dos alunos responderam que a atividade do jogo “foi apenas recreativa, um passatempo”, 22,62% relataram que a atividade foi, sim, boa e “que serviu para o aprendizado de conteúdos”; 23,81% “lembrou-se de conteúdos trabalhados”; 16,67% disseram que a atividade “possibilitou a aprendizagem”; 19,05% afirmaram que “mostrou que somos capazes de criar alternativas para um estudo mais qualificado” e 16,67% disseram que os jogos “deixaram-me motivado a estudar”. A metodologia utilizada em sala de aula deve possibilitar condições mais prazerosas de aprendizagem. Por isso se justifica a demanda de um professor criativo e com elevado conhecimento.

Figura 4 - Participação do aluno como coautor na atividade.



Fonte: Questionário novembro/2014. Org.: autores.

Segundo Ferreira (2014), acredita-se que o lúdico seja uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, por meio de jogos, de música e de dança. O intuito é educar, ensinar, divertindo-se e interagindo com os outros. O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico (ensinar e aprender se divertindo) e está em todas as atividades que despertam o prazer. A ludicidade vai além de o simples brincar, jogar. Se bem definida, pode desenvolver saberes para a vida pessoal e profissional, com o intuito de o aluno interagir e intervir em seu meio social de forma prazerosa, significativa e contextualizada.

Foi constatado que o jogo torna-se “prazeroso” e estimulante por ser algo diferente e inovador, e, ao estudar, torna-se gratificante, pois proporciona ao aluno uma opção a mais de compreender

os conteúdos trabalhados em sala de aula. Dessa maneira, os jogos apresentados foram, principalmente criativos, interessantes e motivadores. Assim, 23,40% dos alunos disseram que os jogos foram criativos; 13,56% que foi dinâmico; 3,70% que os jogos foram complexos; 26,00% afirmaram que foram interessantes; 6,20% de que foi emocionante; 1,25% de que foi simplório; 17,25% de que foi motivador e 8,64% de que os jogos foram instigantes.

A ludicidade trabalhada em sala de aula, segundo Negrine (1994, p. 13), “atende algumas possibilidades com a introdução e o desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão, estratégias de resoluções de problemas, significação de conceitos, a participação do aluno na construção do seu conhecimento”. Com isso, o lúdico favorece a interação social entre os alunos e a conscientização do trabalho em grupo, reforçando o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da competição “sadia” e da observação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levar à sala de aula propostas de trabalho centradas na ludicidade educativa desperta curiosidade nos educandos. Este fato, por si só, já motiva o professor a desenvolver tal trabalho. Diante do jogo, o desafio, o improvável, a incerteza do resultado final, aguça alunos e professor a efetivamente inserirem-se no contexto de tal forma que a integração entre sujeitos e conteúdos acontece de maneira quase sempre prazerosa, alegre e descontraída, além de altamente interativa.

São muitos os recursos e os materiais didáticos que estão disponíveis aos professores para serem utilizados nas aulas de Geografia. Entretanto, o lúdico liberta os alunos do anonimato e da passividade, pois, como reconhece Kimura (2008, p. 152), ao refletir sobre os fins e funcionalidades do lúdico: “[...] do ponto de vista do papel que cabe à escola, essa conquista é criadora se a brincadeira abre as portas e conduz ou chega a um conhecimento”.

A partir do exposto, conclui-se que, para a construção dos conceitos geográficos utilizando atividades lúdicas, é fundamental o docente gostar de desempenhar atividades como a relatada neste texto, visto que o trabalho de planejamento exige tempo e muita dedicação. Sendo assim, faz-se necessário uma organização de aula bem estruturada, interessante, desafiadora e, acima de tudo, produtiva; além disso, é primordial que os jogos didáticos a serem inseridos nas aulas de Geografia devem envolver, a pesquisa e o desenvolvimento de competências e habilidades, que a competição deve ser descartada e que o importante é que todos aprendam e compreendam os conceitos e construam seus próprios conhecimentos.

Ressalta-se, também, que os jogos são excelentes ferramentas de motivação para a aprendizagem de Geografia, contribuindo para a tomada de decisões, facilitando a análise do processo de organização espacial, bem como do espírito de grupo e de capacidade criativa e crítica que o trabalho demonstrou aos alunos, assim como a importância da inclusão de jogos como parte integrante do

processo de aprendizado para o Ensino de Geografia. A inclusão de novas metodologias e modelos didáticos pedagógicos pode auxiliar nas dificuldades encontradas no processo de ensino-aprendizagem. Eles contribuem para a participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, bem como são instrumentos no processo e não o processo em si.

Dessa maneira, destaca-se que, alcançaram-se, os objetivos da proposta e mostrou-se que a utilização de recursos didáticos para o ensino de Geografia contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, uma vez que possibilita a integração de conteúdos com a realidade em que o aluno está inserido. Assim, o lúdico recebe sua devida importância quando se percebe que ele facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, à construção do conhecimento, a comunicação e a expressão. Tudo isso são necessidades do ser humano que não devem ser observadas simplesmente, pois, segundo Murcia (2005), a criança é considerada um ser que constrói seu próprio conhecimento, e o meio é o agente facilitador dessa aprendizagem.

Finalmente, conclui-se que, durante a aplicação dos jogos, em todos os grupos, havia muita descontração e alegria, mas também aconteciam conversas paralelas, que atrapalhavam. Além disso, ao saírem da sala, havia riso e suavidade no olhar, comentando e falando das respostas, lamentando os erros e vibrando com os acertos; assim, pode-se afirmar que a atividade foi interativa, cognitiva e prazerosa.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Belo Horizonte: Positivo, 2009. Disponível em: <<https://goo.gl/chK0Xt>>. Acesso em: junho de 2014.

CANDAU, V. M. (Org.). **Reinventar a escola**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CASTROGIOVANNI, A. C. (Org.). Apreensão e compreensão do espaço geográfico. In \_\_\_\_\_. **Ensino de Geografia: Práticas e textualizações no cotidiano**. 2. ed. Rio Grande do Sul: Mediação, 2000. p. 11-81.

\_\_\_\_\_. Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de geografia na pós-modernidade. In: REGO, N.; CASTROGIOVANNI, A. C.; KAERCHER, N. A. **Geografia**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia e prática de ensino**. Goiânia: Alternativa, 2002.

CRESTANI, L. M. **Educação: ensaios reflexivos**. Santa Maria: Pallotti, 2002.

FERREIRA, A. B. de H. **Novo dicionário Aurélio: dicionário eletrônico**. Curitiba, PR: Positivo, 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/UgBFgZ>>. Acesso em: junho de 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

JIMÉNEZ A. M.; GAITE, M. J. M. G. **Enseñar Geografía - De La teoría a La práctica**. Madrid: Editorial Síntesis, 1995.

KAERCHER, N. A. **Desafios e utopias no ensino de Geografia**. 3. ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 1999.

KIMURA, S. **Geografia no ensino básico: questões e propostas**. São Paulo: Contexto, 2008.

LACOSTE, Y. **Cartografia temática**. São Paulo: AGB, 1988.

LOPES, O. R. **Jogo “ciclo das rochas”**: um recurso lúdico para o ensino de geociências. São Paulo: UEC, 2007.

MURCIA, J. A. M. (Org.). **Aprendizagem Através do Jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PERRENOUD, P. **Avaliação da excelência a regulação das aprendizagens. Entre duas Lógicas**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 1999.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

REGO, T. C. V. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 2000.