



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE PORTO NACIONAL-TO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA**

PAULA REGINA BORGES PARENTE MARTINS

USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: REVISÃO DA LITERATURA

PORTO NACIONAL - TO

2021

PAULA REGINA BORGES PARENTE MARTINS

USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: REVISÃO DA LITERATURA

Artigo foi avaliado e apresentado à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Porto Nacional, Curso de Geografia para obtenção do título de Bacharel em Geografia e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Orientadora: Prof^a Dr^a Rosane Balsan

PORTO NACIONAL - TO

2021

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

B732u Borges Parente Martins, Paula Regina.
 USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: REVISÃO DA
 LITERATURA. / Paula Regina Borges Parente Martins. – Porto
 Nacional, TO, 2021.
 25 f.

 Artigo de Graduação - Universidade Federal do Tocantins –
 Câmpus Universitário de Porto Nacional - Curso de Geografia, 2021.
 Orientadora : Rosane Balsan

 1. Uso. 2. Jogos. 3. Ensino. 4. Geografia. I. Título

CDD 910

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

PAULA REGINA BORGES PARENTE MARTINS

USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: REVISÃO DA LITERATURA

Artigo foi avaliado e apresentado à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Porto Nacional, Curso de Geografia para obtenção do título de Bacharel em Geografia e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: ____ / ____ / ____

Banca Examinadora

Prof^a Dr^a Rosane Balsan
- Orientadora - UFT / Porto Nacional – TO

Prof^a Dr^a Ana Kleiber Pessoa Borges
Examinadora - UFT / Porto Nacional – TO

Prof Dr Valdir Aquino Zitzke
- Examinador - UFT / Porto Nacional - TO

Prof^a Dr^a Maria Ecilene Nunes da Silva
- Examinadora - UFT / Porto Nacional – TO

PORTO NACIONAL-TO

2021

Dedico primeiramente a Deus e aos meus pais Edson Ribeiro Parente, Madalena Borges Parente, a meu marido Horly Barbosa Martins, meus irmãos Ledson Borges Parente, Idelfonso João Borges Parente, sobrinhos (Mariana e Isaac) e a Ana Kleiber P. Borges, que sempre acreditaram no meu potencial e contribuíram com essa conquista. Amo vocês mais que tudo.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de deixar o meu profundo agradecimento a todos os professores do curso de Geografia da UFT Porto Nacional-TO, em especial a minha professora e orientadora Prof^a Dr^a Rosane Balsan, por toda dedicação e esforço durante essa caminhada.

A bióloga Prof^a Dr^a Ana Kleiber Pessoa Borges, pela co-orientação e apoio durante todo esse percurso do projeto.

Aos meus pais, marido, irmãos, sobrinhos e afilhados.

A todos os meus amigos, em especial a meu marido Horly B. Martins, e mãe Madalena Borges Parente.

Sou grata a todos vocês por todo incentivo, apoio e força durante essa jornada da minha vida.

RESUMO

Os jogos no ensino da geografia contribuem para o processo de ensino e aprendizagem de nível fundamental e médio, estimulam o aprendizado porque pode despertar curiosidades e um esforço de vencer novos desafios. Esta pesquisa teve como objetivos verificar se existe uso de jogos no ensino da Geografia e apontar a sua eficácia prática para a disciplina. Este estudo foi realizado através de uma revisão da literatura, entre março 2020 a março de 2021, através de pesquisas no banco de dados das plataformas: Google Acadêmico e Scielo. Foram utilizadas as seguintes palavras-chave: uso, jogos, ensino, Geografia. As palavras buscadas deveriam estar no título ou resumo do artigo para que o mesmo fosse previamente selecionado pelos autores. Os artigos foram selecionados os publicados entre o período de 2009 a 2020. Os critérios de inclusão foram: artigos na língua portuguesa do período de 2009 a 2020. Foram encontrados 20 artigos, desses apenas 11 estavam disponíveis na íntegra online e na língua portuguesa. Foi verificado que existem o uso de muito jogos no ensino da Geografia, de acordo com o nível de ensino fundamental e médio no Brasil e que são extremamente eficazes. Os principais tipos de jogos no ensino da Geografia encontrados nesta pesquisa foram: 1) dominó geográfico “revolução industrial”; 2) baralho dinâmica climática; 3) jogo de tabuleiro “industrialização brasileira”; 4) jogo da memória “recursos minerais” 5) jogo de tabuleiro “estrutura interna da terra” e 6) quebra-cabeça das regiões do Brasil.

Palavras-Chave: Uso. Jogos. Ensino. Geografia.

ABSTRACT

Games in the teaching of geography contribute to the teaching and learning process of elementary and high school, stimulate learning because it can awaken curiosities and an effort to overcome new challenges. This research had as objectives to verify if there is use of games in the teaching of Geography and to point out its practical effectiveness for the discipline. This study was carried out through a literature review, between March 2020 and March 2021, through searches in the database of the platforms: Google Acadêmico and Scielo. The following keywords were used: usage, games, teaching, Geography. The words searched should be in the title or abstract of the article so that it was previously selected by the authors. The articles selected were those published between the period 2009 to 2020. The inclusion criteria were: articles in the Portuguese language from the period 2009 to 2020. Twenty articles were found, of which only 11 were available in full online and in the Portuguese language. It was verified that there are a lot of games used in the teaching of Geography, according to the level of elementary and high school in Brazil and that they are always effective. The main types of games in the teaching of Geography found in this research were: 1) geographic dominoes "industrial revolution"; 2) climatic dynamic deck; 3) board game "Brazilian industrialization"; 4) memory game "mineral resources" 5) board game "internal structure of the earth" and 6) puzzle of the regions of Brazil.

Keywords: Usage. Games. Teaching. Geography.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Resultado de pesquisa de Silva e Junior (2018), aplicado dentro da sala de aula.....	19
Figura 2. Visualização de alguns jogos encontrados na pesquisa	20
Quadro 1. Dados dos artigos incluídos no estudo	15

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	METODOLOGIA	12
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
4	RESULTADOS E DISCURSÃO	15
5	CONSIDERAÇÃO FINAIS.....	22
	REFERÊNCIAS.....	23

1 INTRODUÇÃO

Repensar continuamente sobre estratégias de ensino e aprendizagem que possam ser pertinentes é papel do professor consciente e interessado em uma prática pedagógica cada vez mais eficaz, que reflète sobre conteúdos e ferramentas que concorrem para um desenvolvimento educacional integral e harmonioso principalmente quando se refere em ensino envolvendo crianças e adolescentes.

Na concepção de Silva (2019), quando a criança é estimulada a desenvolver seu próprio conhecimento é preciso inovar na forma de ensinar, pois no processo de ensino e aprendizagem, o professor e o livro didático não são mais os únicos, mas parte de um todo. Isso porque cada aluno já traz para a escola uma experiência de vida com muitas informações provenientes do meio em que vive, e das novas tecnologias que estão ao alcance da maioria dos alunos, como as redes sociais, que são inevitáveis na atualidade e podem trazer conteúdos importantes, para a formação dos alunos, e podem ser utilizadas estrategicamente pelos educadores.

Essa reflexão torna-se ainda mais necessária quando se trata do ensino de Geografia, visto que antes de ensinar deve-se ter uma formação crítica e assim será formado o processo de aprendizagem de um cidadão. Isto significa pensar sobre estratégias didáticas e práticas que contribuam para o desenvolvimento espacial e das categorias e conceitos que fundamentam a Geografia, de modo que articule o ensino a metodologias que integram seus conteúdos. “Considera-se que as atividades lúdicas de modo geral e, sobretudo, os jogos podem ser utilizados pelo professor como um estímulo para a construção do conhecimento pelos alunos em sala de aula”. Oliveira e Lopes (2016, p.173),

Deste modo Oliveira e Lopes (2016), afirmam que são muitas as discussões que, no campo do ensino de Geografia, apontam a necessidade de se trabalhar os conteúdos em sala de aula a partir de circunstâncias práticas educativas, correspondendo aos anseios dos alunos, hoje mais inquietos e questionadores. Almeja-se estimular, nos estudantes, uma visão crítica e mais participativa por meio da criação de situações didáticas atraentes e marcadas por estratégias diversas.

Neste sentido para Sawczuk e Moura (2012), a metodologia do ensino possui vários caminhos pedagógicos, nos quais fazem com que o aluno pense em várias hipóteses, razões ou dúvidas em relação ao objeto estudado, fazendo ainda com que o professor faça questionamento direcionando-o a aprendizagem crítica ante o problema exposto, promovendo assim uma didática utilizando por meios práticos.

Por outro lado, como parte integrante do currículo escolar de nível fundamental verifica-se a importância da disciplina de geografia na educação básica para o crescimento do aluno como cidadão, bem como o amadurecimento de seu senso crítico, pois a geografia permite trabalhar diversos aspectos em uma visão multidisciplinar, além da abordagem escalar do local ao global. Contudo essa potencialidade propiciada pela ciência muitas vezes não é usufruída, seja pela falta de novas estratégias pedagógicas por parte do professor ou pela falta de interesse do aluno (Jesus, Passos e Nobre, 2015).

Diante dos avanços da tecnologia, é de suma importância novos métodos e recursos didáticos para o ensino da Geografia, para Sousa (2012) é necessária a aplicação de metodologias que estimule o aluno no ensino e aprendizagem. Na ciência geográfica requer aplicações de métodos atrativos para que o ensino se torne motivador, e quando o assunto é jogo é indispensável o conhecimento e a eficácia com que ele será utilizado e não apenas como uma distração ou passa tempo. O jogo é uma incitação para melhor concepção dos conteúdos aplicados de maneira que o aluno é o sujeito ativo nessa formação do saber.

Diante do exposto, o presente estudo objetivou verificar se existe uso de jogos no ensino da Geografia e apontar a sua eficácia prática para a disciplina. Tratou-se de uma revisão de literatura conceitual embasada em artigos científicos publicados entre 2009 a 2020, no qual o método empregado foi o dedutivo, para obter uma conclusão a respeito do tema proposto dentro de uma abordagem qualitativa.

2 METODOLOGIA

Este estudo trata-se de uma revisão da literatura, esta foi realizada entre março 2020 a março de 2021, através de pesquisas no banco de dados das plataformas: Google Acadêmico e Scielo. Foram utilizadas as seguintes palavras-chave: uso, jogos, ensino, Geografia. As palavras buscadas devem estar no título ou resumo do artigo para que o mesmo fosse previamente selecionado pelos autores. Os artigos foram selecionados e publicados entre o período de 2009 a 2020. Os critérios de inclusão foram: artigos na língua portuguesa do período de 2009 a 2020.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na atualidade um dos maiores desafios para professores dentro da sala de aula, diz respeito à adoção de práticas pedagógicas que cativem e chame a atenção dos alunos, despertando interesse pelas aulas. Desta forma Silva e Junior (2018) alertam sobre a necessidade de o professor inovar em suas práticas em sala de aula e de se promover mudanças no ensino e na transmissão dos conteúdos. Para isso deve-se pensar em estratégias práticas para que seja desenvolvido o ensino e aprendizagem de forma eficaz, porém, a maior parte dos profissionais de educação ainda encara as novas estratégias de ensino como um verdadeiro paradigma, opondo, por vezes, resistência a novas metodologias, efetivando-se a manutenção das antigas e monótonas aulas puramente expositivas.

Com isso Moraes e Castellar (2018) afirmam que as metodologias ativas amplamente difundidas têm se apresentado como eficazes, por serem estratégias que minimizam ou solucionam alguns dos problemas encontrados no espaço escolar. Entre suas potencialidades estão a de impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, como o uso de jogos, e partir de situações vivenciadas por eles para tratar de temas como cidade ou meio ambiente. “Essas metodologias são apontadas como um caminho que pode ser trilhado pelo professor a fim de obter resultados mais satisfatórios no processo de ensino e de aprendizagem”. Moraes e Castellar (2018, p. 423)

Neste mesmo sentido Verri e Endlich (2009) afirmam que dentre as muitas possibilidades existentes para inovar no ensino, para melhor compreensão dos alunos no processo de aprendizagem, de modo que o conhecimento resulte em habilidades e atitudes no sentido da formação dos mesmos como seres humanos, o uso de jogos são uma estratégia metodológica eficaz que visa avaliar de forma concreta e estimula a reflexão dos alunos, especialmente para o ensino de Geografia, visto que pode ser criado vários cenários geográficos em diferentes tipos de jogos.

A atividade com jogos na concepção de Sawczuk e Moura (2012) rompe com as práticas comuns mantidas pelos professores dentro da sala de aula, tirando o aluno da inércia, dando a chance de aprimorar a sua capacidade reflexiva, estabelecendo um raciocínio lógico, tornando assim o processo de aprendizagem mais significativo. Com a cooperação do aluno na produção do material educativo, a visualização e o contato com grupo produzem a maturidade intelectual, a concentração, o respeito e as noções de espaço geográfico, entendendo o que se passa no mundo, relacionando situações do cotidiano com a realidade.

Para Sousa (2012, p. 28) “os jogos eletrônicos no ensino em Geografia fazem parte do

mundo atual, sendo uma ferramenta útil para o professor no ensino aprendizagem”, no qual estimula o senso crítico dos alunos visto que prendem sua atenção e levantam idéias, gerando certo interesse na resolução dos prolemas propostos nos jogos. Ademais o autor faz uma crítica afirmando que “embora não preencha todos os requisitos na educação, mas o jogo é um aliado e pode ser utilizado com uma nova proposta para estimular o aluno”. Sousa (2012, p. 28)

A utilização dos jogos na escola para Araújo, Leal e Evangelista (2014), deve ser requerido um entendimento especial por parte do professor no que diz respeito à utilização destes recursos. É imprescindível um trabalho planejado e organizado para se alcançar os objetivos propostos. Primeiramente, é preciso que haja uma preparação prévia do instrumento, para que possa se comprovar a sua eficácia diante das aulas e conteúdos referentes à disciplina. Em seguida, se faz necessária adequação aos assuntos e a aplicação na escola de forma atrativa para os alunos.

Já para Breda e Picaço (2013), 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, principalmente quando visar trabalhar algum conteúdo escolar, ou quando dentro do ambiente da escola. Deve-se evitar, por exemplo, que a atividade possa se tornar um material que desperte uma competição negativa, ou que se constitua numa mera atividade recreativa. A competição 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 da Geografia como a correlação e análise/localização.

Contudo, é preciso resgatar o lugar da criatividade na sala de aula. Deste modo para Giroto e Santos (2017) faz-se necessária reafirmar a autonomia da escola e do docente na proposição, elaboração e execução de materiais e ações didáticas que possibilitem aos estudantes se apropriarem do mundo atual, em suas diferentes escolas. Para isso, encontramos no uso de jogos e filmes importantes elementos de mediação didática para a construção do raciocínio geográfico.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram encontrados 20 artigos, desses apenas 11 estavam disponíveis na íntegra online e na língua portuguesa. Assim 11 artigos compuseram os dados desse trabalho (Quadro 1). Os 11 artigos foram publicados entre 2009-2019: sendo 1 artigo em 2009, 2 artigos em 2012, 1 artigo em 2013, 1 artigo em 2014, 1 artigo em 2015 e 1 artigo em 2016, 1 artigo em 2017, 2 artigos em 2018 e 1 artigo em 2019.

No Quadro 1 estão dispostos os artigos usados na confecção da discussão desta pesquisa, foram evidenciados os objetivos, abordagem metodológica, e Jogo(s) estudado(s) de cada trabalho para melhor correlação com o tema abordado nesta pesquisa.

QUADRO 1 - Dados dos artigos incluídos no estudo

Ano	Autor(es)	Título	Objetivo(s)	Abordagem Metodológica	Jogo(s) estudado(s)
1- 2009	VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M.	A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia	Contribuir com reflexões acerca do ensino de Geografia, Norteado pela preocupação de que o aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outras habilidades.	Revisão da literatura e com experiência na prática em uma escola estadual.	Jogo de tabuleiro.
2- 2012	SAWCZUK, M. I. L. MOURA J. D.P.	Jogos pedagógicos para o ensino da Geografia.	Utilização dos jogos educativos para a assimilação de conteúdos, desenvolvendo o espírito de cooperação, respeito entre colegas e professor.	Relato da experiência sobre Os Jogos no Ensino e Aprendizagem da Geografia, realizada em uma turma de 7º ano em uma escola estadual.	Jogo quebra-cabeça: Batalha Naval, intitulado “Batalha Geográfica”.
3- 2012	SOUSA, Z. R.	Jogos no ensino em Geografia: ferramentas que contribuem no ensino-aprendizagem	Compreender o papel dos jogos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, tendo em vista a relação entre o virtual e o real do aluno no seu cotidiano.	A fim de demonstrar como os jogos podem auxiliar o ensino-aprendizado em geografia escolheu-se desenvolver um trabalho junto aos alunos do 5º ano da turma A e B do período matutino da Escola Municipal.	Jogo simcity.
4- 2013	BREDA T. V. e PICANÇO D.A.	O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia escolar.	Analisar a contribuição de jogos como materiais didáticos para a aplicação de conteúdos de Geografia dentro do ambiente escolar, principalmente quanto ao	Foram elaborados com materiais e dinâmicas atrativas e de fácil aplicação, confeccionados em programas computacionais de desenho tendo como	Quebra-cabeças, jogo da memória e jogo de tabuleiro.

			desenvolvimento das competências e habilidades da Geografia como a correlação e análise/localização.	base mapas e imagens de sensoriamento remoto do espaço vivido do aluno. Estes jogos incluem: quebra-cabeças, jogo da memória, jogo de tabuleiro e duas diferentes versões de dominós. optou-se por aplicar os questionários em todos os alunos que estavam no sétimo ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental	
5- 2014	ARAÚJO, T. H. LEAL, J. M. EVANGELISTA A. M.	A utilização de jogos eletrônicos no Ensino de Geografia no Contexto da Tecnologia Educacional.	Descrever a viabilidade dos jogos eletrônicos, particularmente o estudo que vem sendo feito com o Simcity 5, entendido como um artefato didático bastante interessante para o ensino de Geografia no Ensino Médio.	O jogo no Ensino de Geografia, pode despertar no aluno um interesse espontâneo e que facilita o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula ou fora dela, sendo, portanto uma opção divertida para o aprendizado.	Jogo computacional Simcity 5
6- 2015	JESUS R. J. PASSOS M. L. S. NOBRE I. A. M.	O Uso do Jogo Migrando e do Google Earth no Ensino de Geografia para alunos do Ensino Médio.	Verificar a sua percepção sobre a utilização do jogo Migrando aplicado ao software Google Earth.	A presente pesquisa teve como objetivo principal analisar o uso do jogo Migrando como apoio ao processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Geografia para alunos do primeiro e segundo ano do ensino médio.	Jogo Migrando e o Google Earth.
7- 2016	OLIVEIRA, T. P. e LOPES S. C.	“Acertando as horas”: Jogo cartográfico como recurso didático no ensino de fusos horários.	discutir possibilidades do uso de jogos cartográficos como recurso didático impulsor da melhoria do processo de ensino e aprendizagem do conteúdo fusos horários no ensino de Geografia.	A pesquisa se iniciou com a realização de levantamento bibliográfico e análise de obras que discutem a utilização de jogos, principalmente os jogos cartográficos como recurso didático para o ensino de Geografia com a finalidade de refletir sobre o uso dos jogos em sala de aula, em uma escola da rede particular.	Jogo “Acertando as Horas”
8- 2017	GIROTTI, E. D. SANTOS, D. A.	O uso de jogos e filmes no ensino de geografia: um estudo de caso com alunos do 3º ano do	contribuir para a ressignificação dos mesmos, visto que eles estão presentes no cotidiano de muitos alunos e alunas. Além disso, carregam e	os discentes passaram a compreender as diferentes dimensões escalares das estratégias geopolíticas, entendendo, inclusive, o papel dos	Jogo de tabuleiro e filmes.

		ensino médio.	divulgam visões geográficas de mundo, em diferentes escalas de representação, repletas de interesses, intencionalidades e estratégias que precisam ser desvendadas e compreendidas, principalmente em um mundo no qual os diferentes meios de comunicação encontram-se concentrados e diretamente vinculados ao poder econômico e político.	jogos e filmes na difusão de certa visão geoestratégia de mundo. Com isso, é possível perceber um processo de construção do raciocínio geográfico que pressupõe uma mudança de olhar a partir da vida cotidiana e que se dá também na apropriação que os alunos e alunas fazem dos conceitos fundamentais da geografia, como território, região, espaço, para nomear diferentes fenômenos.	
9- 2018	SILVA. J. P. e JÚNIOR C.J.S.	Extensão universitária em Geografia: Uso de jogos pedagógicos em sala de aula.	Aplicação de jogos didáticos e brinquedos pedagógicos como ferramentas de estímulo à aprendizagem de assuntos da disciplina de Geografia e tiveram como objetivo servir de alternativa aos processos tradicionais de construção do conhecimento comumente empregados em sala de aula, visando despertar o interesse dos educandos pela matéria e conteúdos envolvidos.	Acredita-se que os jogos didáticos e os brinquedos pedagógicos são alternativas lúdicas eficientes e de fácil confecção, que podem agregar valor ao processo de transmissão e construção do conhecimento em sala de aula. Tais métodos podem ser utilizados tanto na disciplina de Geografia como em outras áreas do conhecimento e se mostram diferenciados e inovadores na medida em que se busca a consolidação de uma educação centrada em uma aprendizagem mais dinâmica e menos tradicionalista, desenvolvido com estudantes de uma turma do 9º ano de uma escola municipal de uma instituição de ensino fundamental localizada na região metropolitana da capital alagoana.	Jogo de tabuleiro, Jogo da Memória e Dominó Geográfico Baralho.
10- 2018	MORAES, J.V. e CASTELLAR S. M. V.	Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo	Validar com especialistas os jogos produzidos pelos futuros docentes os quais deveriam:	Entre suas potencialidades estão a de impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de	Ao meu lugar. Detetive geográfico Território. Jogo das

		centrado em jogos.	averiguar a sua potencialidade didática e inferir em que medida a construção desses jogos origina aprendizagem em quem os produz.	atividades lúdicas, como o uso de jogos, e partir de situações vivenciadas por eles para tratar de temas como cidade ou meio ambiente, foi realizada com alunos do curso de Pedagogia da Universidade Federal de São Paulo.	imagens Planetas em jogo Trilhagens.
11- 2019	SILVA, D.G.	O uso de jogos de tabuleiro como apoio para o ensino de Geografia.	Construir um material pedagógico para aulas de Geografia com a tentativa de possibilitar a melhor aprendizagem dos alunos para os temas abordados na disciplina, além de estimular a criatividade e proatividade no processo do ensino colaborativo.	A metodologia adotada neste trabalho é de origem exploratória de natureza qualitativa, pois nossa preocupação é abrir a discussão sobre a importância de novas metodologias, mas também levantar criticamente com os alunos a necessidade da busca de um conhecimento próximo e divertido, dessa forma, buscamos compreender os desdobramentos da prática e utilização de jogos em sala de aula, aplicados em turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II.	Jogo de tabuleiro.

Fonte: Org. MARTINS, P. R. B. P. 2021.

Na análise teórica verificou-se que os jogos são aplicados desde o ensino fundamental, passando para o médio e superior. Assim, pode-se inferir que o jogo didático caracteriza-se como uma importante e eficaz alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento aos profissionais e estudantes da área de Geografia e até de outras áreas, mostrando que pode-se ensinar a disciplina de Geografia de forma prática e que traga resultados satisfatório, mostrando aos alunos uma reflexão crítica.

Ao observar a pesquisa de Silva e Junior (2018) pode-se afirmar que no processo de aprendizagem deve-se sair do comum, onde o professor escreve no quadro e o aluno copia, mostrando ao estudante um conhecimento globalizante, de forma que este se envolva nas atividades propostas, aprendendo de forma prática e ativa, assim o professor passa a mediar a aula desenvolvendo o senso crítico dos alunos.

Os jogos didáticos e práticos analisados apresentam-se como ferramenta útil, tendo em vista que possibilitam uma abordagem do conteúdo que permite propor diferentes dimensões

estratégicas referentes ao ensino da geografia. Neste sentido, Silva e Junior (2018) fizeram uma pesquisa para demonstrar a utilidades dos jogos, dentro sa sala de aula, desenvolvendo a prática através da mediação dos professores. (Figura 1)

FIGURA 1 – Resultado de pesquisa de Silva e Junior (2018), aplicado dentro da sala de aula



Fontes: Silva e Junior (2018)

Esses jogos apresentados foram os resultados de pesquisas elaboradas pelos autores dentro da sala de aula. Na pesquisa feita por Silva e Junior (2018) foram aplicados aos alunos os jogos: 1) dominó geográfico “revolução industrial”; 2) baralho dinâmica climática; 3) jogo de tabuleiro “industrialização brasileira”; 4) jogo da memória “recursos minerais” e 5) jogo de tabuleiro “estrutura interna da terra”, eles relataram que os “jogos geográficos desenvolvidos

tiveram como foco servir de material pedagógico para a aprendizagem de diversos assuntos da disciplina de Geografia”. Foram aulas práticas desenvolvidas através da mediação dos professores que “visou-se, com a aplicação dos mesmos, a revisão e fixação dos conteúdos de forma a propor uma efetiva melhoria na aprendizagem”.

Silva e Junior (2018) observaram em sua pesquisa que com os jogos “a capacidade dos alunos de desempenhar tarefas com a ajuda dos demais companheiros de sala e o interesse dos mesmos em relação à atividade”. Com isso percebe-se o estímulo desenvolvido através dessa metodologia, os autores ainda pontuam que “foi evidente a capacidade de lidar com problemas e de traçar estratégias para superá-los, além da missão de colocar em prática o conhecimento adquirido por meio das aulas teóricas para vencer as atividades que foram propostas”.

Segundo Sawczuk e Moura (2016), os profissionais em Geografia têm buscado novos métodos para que os alunos tenham uma assimilação dos conteúdos mais prazerosa, sendo os professores responsáveis e preocupados em transmitir os conhecimentos de maneira sólida e eficaz mediante novas formas de aprendizagem para a melhoria de suas aulas. Desta forma as autoras desenvolveram uma pesquisa também dentro da sala de aula de aula (Figura 2)

FIGURA 2 – Visualização de alguns jogos encontrados na pesquisa



Fonte: Sawczuk e Moura (2016)

Neste sentido as autoras Sawczuk e Moura (2016) expõem que a aplicação dos jogos dentro e fora da sala de aula tiram os alunos da acomodação e identificação, tornando o processo de aprendizagem eficaz, dando a eles capacidade reflexiva de forma que possam contruir pensamentos lógicos:

A produção de jogos didáticos pelos alunos e sua aplicação em sala de aula e fora dela, é uma ferramenta eficaz, que tornará as aulas de Geografia mais próximas do conhecimento dos alunos. Com a utilização de jogos rompem-se com as práticas utilizadas por alguns professores, tirando o aluno da

acomodação para a assimilação, dando a ele a oportunidade de aprimorar sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Sawczuk e Moura (2016, p. 12)

Dentro da pesquisa realizada pelas autoras, Sawczuk e Moura (2016) A sala foi dividida em dois grupos: um grupo recortou as regiões do Brasil montando assim o quebra-cabeça do mapa regional do Brasil (Figura 2), o outro grupo teve um trabalho mais minucioso, além de recortar as regiões, também recortou os estados individuais, para depois montar o quebra-cabeça dos estados do Brasil (figuras 2).O jogo quebra-cabeça envolvendo os Estados das regiões brasileiras foi utilizado como um recurso estratégico para a percepção do aluno em relação a localização dentro do território brasileiro. O professor orientou os alunos durante o recorte, a respeitar os limites propostos no esboço dos mapas, para que no final todas as partes se encaixassem perfeitamente.

O resultado do trabalho foi além do esperado. Houve sempre uma grande receptividade por parte dos alunos na execução das atividades lúdicas e durante os jogos, houve um significativo aproveitamento. Os problemas de indisciplina praticamente inexistiram, foi necessário somente conter a euforia, devido a novidade de uma metodologia nova. Logicamente nem todos os alunos ficaram satisfeitos, mas, os resultados finais foram muito mais satisfatórios que os obtidos com métodos tradicionais muito utilizados pelos professores. Sawczuk e Moura (2016)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi verificada a existência de muitos jogos e que são eficazes no ensino da Geografia, de acordo com o nível do ensino fundamental e médio no Brasil. Os principais tipos de jogos no ensino de geografia encontrados nesta pesquisa foram: 1) dominó geográfico “revolução industrial”; 2) baralho dinâmica climática; 3) jogo de tabuleiro “industrialização brasileira”; 4) jogo da memória “recursos minerais” 5) jogo de tabuleiro “estrutura interna da terra” e 6) quebra-cabeça das regiões do Brasil.

Desta forma a função educativa do jogo é facilmente constatada com sua aplicação, possibilitando que ela favorece a aquisição e retenção de conhecimentos, em clima de alegria e descontração. Espera-se que os jogos de Geografia encontrados nessa revisão bibliográfica, contribuía não apenas para a apropriação de conhecimentos, mas também para sensibilizar os professores para a acuidade desses materiais, motivando a elaboração de novos jogos didáticos e utilização desses já elaborados.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, T. H.; LEAL, J. M.; EVANGELISTA A. M.A. Utilização de jogos eletrônicos no ensino de Geografia no contexto da tecnologia educacional. **Revista Percurso – NEMO**, Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.
- BREDA T. V; PICANÇO, J. L. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia Escolar. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**. Universidad de Vigo: Portugal. v. 17, n. 2, p.422-436, 2018.
- GIROTTI, E. D.; SANTOS, D. A.; O uso de jogos e filmes no ensino de Geografia: Um estudo de caso com alunos do 3º Ano de Ensino Médio. **Revista Ensino e Geografia**, Universidade Federal Uberlândia: Uberlândia, v. 21, 2017, n.3, p.98-109 – 2017.
- JESUS, R. J. PASSOS, M. L. S. NOBRE, I. A. M. O Uso do Jogo Migrando e do Google Earth no Ensino de Geografia para alunos do Ensino Médio. **CBIE-LACLO 2015 Anais do XXI Workshop de Informática na Escola**, Maceió: Alagoas, 2015, v 1. n 1, p. 167-176.
- MORAES, J.V. CASTELLAR, S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos **VII Congresso Brasileiro de Geógrafos (CBG): A AGB e a geografia brasileira no contexto das lutas sociais frente ao projeto hegemônicos**. Vitória: Espírito Santo, v 1. n 1.p. 1-10, 2014.
- OLIVEIRA. T. P. LOPES, S. C. “Acertando as horas”: Jogo cartográfico como recurso diático Geográfico no ensino de fusos horários- **Revista Tamoios**, São Gonçalo: Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189, jul/dez. 2016.
- SAWCZUK, M. I. L.; MOURA J. D.P. **Jogos pedagógicos para o Ensino da Geografia**, Paraná: Secretaria da Educação, v 1. n 1., p. 1-19, 2012.
- SILVA, D.G. O uso de jogos de tabuleiro como apoio para o ensino da Geografia. **14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia Políticas, Linguagens e Trajetórias** Universidade Estadual de Campinas: Campinas 2019, v 1. n 1. p..2922-2934.
- SILVA. J. P e JÚNIOR C. J. S. Extensão universitária em Geografia: Uso de jogos pedagógicos em sala de aula. **I Colóquio internacional de educação geográfica**, Maceió: Alagoas, v 1. n 1. p.1-12 – 2018.
- SOUSA, Z. R. **Jogos no ensino em geografia**: ferramentas que contribuem no ensino-aprendizagem, v 1. n 1. p. 1-43, 2012. Monografia do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Brasília – Universidade de Brasília.
- VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percurso - NEMO** Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.