

## A PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A INSERÇÃO LÚDICA NA ATIVIDADE DO SABER APRENDER

Pollynany Pereira Martins<sup>1</sup>

**Resumo:** Este relato de experiência aborda sobre a construção de jogos pedagógicos e utilização destes nas aulas de geografia enquanto atividade construtiva de aprendizagens. O objetivo da elaboração deste relato deve-se, a necessidade de compartilhamento de ideias e maior envolvimento no processo de divulgação e discussão das práticas metodológicas inseridas no ensino escolar na contemporaneidade, bem como, mostrar a utilização de recursos enquanto técnicas de aprendizagem. Os jogos pedagógicos é uma alternativa para minimizar as defasagens e dificuldades de compreensão e aprendizagens dos alunos, propiciando melhor apropriação e entendimento de conceitos e desenvolvimento afetivo entre professor-aluno. Desta maneira, para a aplicação deste recurso nas aulas de geografia em turmas de ensino fundamental, fez se levantamento e orçamento dos materiais necessários para construção dos jogos; alguns destes foram adquiridos pelos alunos e outros pela docente. Todos os jogos foram produzidos em sala de aula com acompanhamento e registro dos momentos. Após o término dos jogos, os alunos fizeram o teste em sala de aula, e depois, escolhido um dia da semana para que, cada turma realizasse a exposição e aplicasse o jogo com os demais alunos e funcionários da escola. A avaliação foi aplicada em todos os processos/etapas de seleção, produção, aplicação e amostra dos jogos. O uso de jogos, se bem orientado traz resultados satisfatórios na aprendizagem, e proporciona momentos de ansiedade, pesquisas, construção de pontos conceituais e culturais, cooperação, descontração, euforia, aproximação, e envolvimento no processo-ensino aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino. Geografia. Jogos pedagógicos.

### THE PRODUCTION OF PEDAGOGICAL GAMES IN THE TEACHING OF GEOGRAPHY: THE PLAYFUL INSERTION IN THE ACTIVITY OF KNOWING HOW TO LEARN

**Abstract:** This experience report discusses the construction of pedagogical games and their use in Geography classes as a constructive learning activity. The purpose of the elaboration of this report is due to the need for sharing ideas and greater involvement in the process of dissemination and discussion of the pedagogical practices inserted in school learning in the contemporariness, as well, show the use of resources as learning techniques. The pedagogical games is an alternative to minimize the lags and difficulties of comprehension and learning of the students, providing a better appropriation and understanding of concepts and affective development between teacher and student. In this way, for the application of this resource in Geography classes in elementary classes, it was made evaluation and budget of the necessary materials for the making of games; some of these were acquired by students and others by the teacher. All the games were produced in classroom with attendance and record of moments. After finishing games, the students took the test in classroom, and then, one day a week was chosen so that each class would perform the exhibition and play the game with the other

<sup>1</sup> Mestra em Geografia pela Universidade Federal de Goiás - Regional Jataí-GO. Professora no Curso de Licenciatura em Geografia, Campus Universitário do Araguaia, Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: pollyanypmartins@gmail.com



students and school staff. The evaluation was applied to all processes/stages of selection, production, application and sample of games. The use of games, if well oriented, brings satisfactory learning outcomes, and improve moments of expectations, researching, construction of conceptual and cultural points, cooperation, relaxation, euphoria, approach, and involvement in the teaching-learning process.

**Keywords:** Teaching. Geography. Pedagogical games.

## 1. Introdução

A produção e uso de jogos pode fazer com que os alunos sejam ativos e participantes do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo atitudes de valores numa possibilidade motivadora para o aluno, e valorização dos conteúdos geográficos estudados. É importante pensar no tipo de jogo a ser escolhido, e que, esse possa atender aos objetivos e ao conteúdo abordado, ao número de aluno por sala, a organização para produção, a seleção dos materiais apropriados com antecedência, esclarecimento dos objetivos de se produzir o jogo e a função do mesmo na apropriação de conceitos e princípios.

Tal concepção foi adquirida a partir de reflexão teórica pautadas em leituras de autores da educação e outros específicos ao ensino de Geografia, que exemplificam as possibilidades e condições deste ensino por meio de jogos pedagógicos e abordam meios interativos de aprendizagem na construção de conhecimentos geográficos, dentre eles destaco: Antunes (2009), Almeida (2015), Breda (2013), Castriiovanni (2006), Cavalcanti (2010), Castellar (2010), Piaget (1978), Kaercher (1999), Selbach (2010), Zóboli (1997).

Os resultados compartilhados neste relato são atributos de aplicação prática, realizada no ano de 2017 na escola Estadual José Ângelo dos Santos; localizada na cidade de Barra do Garças no Estado de Mato Grosso. A escola está organizada por ciclos de formação humana, portando, os jogos foram desenvolvidos com alunos do terceiro ciclo, que corresponde no sistema seriado a turmas de 7º (sétimo) a 9º (nono) ano. Várias foram às leituras realizadas sobre o uso de jogos no ensino, contudo, as bibliografias sobre a produção de jogos e de novos modelos para conteúdos específicos de conhecimento geográfico ainda são poucos.

Sendo assim, o objetivo de escrever esse relato de experiência está em divulgar uma situação de ensino aprendizagem positivo na disciplina de geografia, com a produção e uso de três modelos de jogos: a trincheira geográfica, o dominó geográfico e a trilha do conhecimento. Bem como, discutir o objetivo de ter desenvolvido os jogos e a importância destes como



alternativa para minimizar as defasagens e dificuldades de aprendizagens dos conteúdos de geografia de modo dinâmico.

Ao tomar propriedade teórico sobre jogos pedagógicos, pensou-se, num tipo/modelo a ser aplicado em cada turma, levando em consideração os conteúdos previstos nos currículos nacionais, os objetivos de aprendizagem disponibilizados aos professores pela Secretaria de Estado de Educação por meio do sistema SigEduca, e as orientações curriculares para o Estado de Mato Grosso, no que se refere aos objetivos da área de ciências humanas numa organização de capacidade e descritores.

Logo fez se, levantamento e orçamento dos materiais necessários para produção sendo que, alguns destes foram adquiridos pelos alunos e outros adquiridos pela docente. Todos os jogos foram produzidos em sala de aula com acompanhamento docente e registros dos momentos.

Após o término dos jogos os alunos fizeram o teste em sala de aula, e depois, escolhido um dia da semana para que cada turma realizasse a exposição e aplicassem o jogo com suas regras aos demais alunos e funcionários da escola. A avaliação foi aplicada em todos os processos/etapas de seleção, produção, aplicação e amostra dos jogos.

Entendemos que com o avanço da informática, está disponível um quantitativo considerável de jogos online (ou games) que podem ser utilizados ao ensino de geografia, também muito interessante no processo de aprendizagem. Porém, observa-se que esses jogos apresentam alguns inconvenientes, principalmente se for considerado a dificuldade de se trabalhar coletivamente, o quantitativo de computadores disponíveis nas escolas, a capacidade de armazenamento destes equipamentos e de internet, e a dificuldade de manuseio desta ferramenta por alunos que vivem em condição desfavorável de renda e acesso à tecnologia.

Por outro lado, esses jogos limitam a ação do jogo entre apenas o aluno jogador e o manuseio do software, programa e aplicativo, havendo um processo individual na ação de aprender. A insuficiência de computadores e da capacidade de internet (realidade na grande maioria das escolas públicas) impossibilita a ação pedagógica dentro do tempo da aula (entre 50 a 60 minutos), sendo necessário estender o processo que dependendo do número de alunos, pode estabelecer uma situação de desinteresse.

Todavia, se a proposta é construir o saber a partir de objetos, figura de linguagens e ferramentas pedagógicas junto com os alunos, produzir jogos onde os mesmos possam manusear, ver o processo de construção, criar, pensar, estabelecer regras e aplicar a aprendizagem, esses modelos aplicados e outros que haja planejamento e interatividade



coletiva, de fato estimula o pensamento e, principalmente, estabelecem as dimensões afetivas e cognitivas, criando um estado de vibração e euforia.

## 2. Construindo aprendizagens utilizando jogos pedagógicos

O uso de jogos no ensino é uma ideia que foi difundida principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos métodos ativos. Portanto, de acordo com Zobóli (1994) essa ideia não é tão nova, nem tão recente, visto que em 1632 Comenius em sua obra “Didática magna” recomendava a prática de jogos, Rousseau e Pestalozzi no século XVIII salientaram a importância dos jogos como instrumento formativo, Froebel 1852, pregava uma pedagogia da ação.

Ensinar e motivar alunos a querer fazer parte do processo de ensino-aprendizagens são importantes tarefas que necessariamente precisam ser mais articuladas no decorrer das aulas de geografia. Atualmente a interatividade informacional, e os meios de comunicação tornaram-se elementos de atração em rede para as pessoas de diversas idades, níveis de conhecimento e classes sociais.

Para Breda (2018), “o jogo faz parte da formação do indivíduo. Desse modo, acreditamos que eles devam ser parte do plano pedagógico de todas as etapas do ensino, e não apenas no Ensino Infantil o que é o mais comum nas escolas”.

Contudo, a produção de jogos didáticos pedagógicos é uma atividade alternativa que pode trazer satisfação, autonomia, ansiedade ao retorno do que se produz enquanto resultado, esforço espontâneo se bem orientado, e prazer em estar na sala de aula e tomar conhecimento sobre o assunto estudado. Conforme Ronca e Escobar (1984), “o professor deve usar sua inventividade para criar seus próprios jogos, de acordo com os objetivos de ensino-aprendizagem que tenha em vista e de forma a adequá-los ao conteúdo a ser estudado”.

Sobre o ato de envolver se por meio do jogo, Zóboli (1994) argumenta: “O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve”. Para a autora o jogo é um elo integrador, que promove relações sociais. “a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais, respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, sendo de responsabilidade iniciativa pessoal e grupal”.

Nesse seguimento de pensamento, Mauri (2002) fala da natureza ativa e cultural do conhecimento, que surge a partir do processo de elaboração das diversas atividades humanas, dentro de diversas posturas as quais se alude no desempenho escolar. Para a autora “é



importante sabermos que nossas atividades estão “imbuídas” de instrumentos culturais, mas que isso é muito importante [...] o uso deles transforma a própria atividade e permite que os alunos exerçam progressivamente um domínio consciente e voluntário sobre ela”.

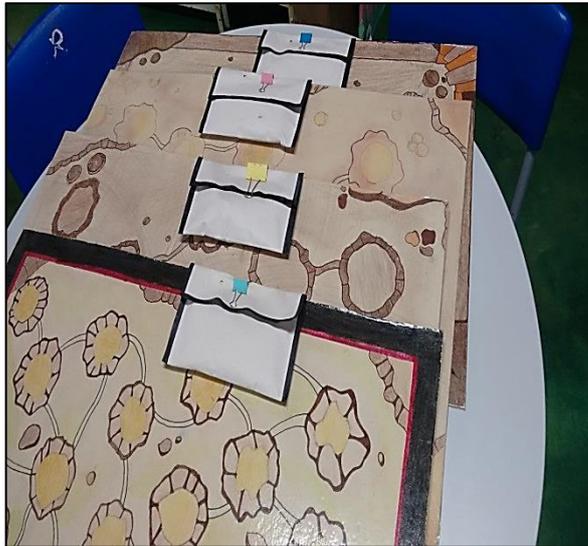
No contexto de buscar aprimorar os materiais didáticos pedagógicos existentes e ofertados na escola, e ao mesmo tempo proporcionar aulas de geografia mais dinâmicas com interação entre alunos e maior envolvimento ativo por parte destes, primeiramente fez-se a proposta aos alunos quanto à possibilidade de aprender com produção dos jogos, foi pontuado quais seriam os reais objetivos, e foi deixado que os mesmos estabelecessem seus modelos de tabuleiros (caso da trincheira geográfica e da trilha do conhecimento).

O jogo intitulado como “TRINCHEIRA GEOGRÁFICA” (figuras 1 e 2) é um modelo de jogo adaptado para ser trabalhado com turmas de 9º (nono) ano tanto com a disciplina de geografia como de História, ao ser ministrado conteúdos sobre primeira e segunda Guerra Mundial, Guerra fria, outros a respeito da geopolítica mundial e economia respectivamente. Para a produção das trincheiras dividiram-se, duas salas de nono ano em dois grupos grandes; visto que o jogo é composto por um tabuleiro com 40 fichas de perguntas/respostas, 32 (trinta e duas) fichas granadas, 16 (dezesesseis) soldados 1 (um) dado, e regra anexa no verso do tabuleiro.

É válido ressaltar que alunos da etnia xavante apresentam dificuldade para socializarem com os demais alunos devido à questão cultural; e na produção da trincheira participaram e desenharam os soldados conforme suas visões culturais e simbólicas do sujeito “soldado”.

**Figura 1. Tabuleiros prontos**

**Figura 2. Regras no verso do tabuleiro**



FONTE: MARTINS, 2017



FONTE: MARTINS, 2017

Assim, foi possível observar que alunos não indígenas, juntamente com os indígenas que apresentavam defasagem de aprendizagem, ampliaram o nível de participação, além de demonstrarem estarem motivados a apreenderem os conteúdos de geografia por meio da atividade desenvolvida.

Castellar (2005), ao referir-se sobre a aprendizagem psicológica afirma que a “aprendizagem com base na construção do conhecimento sustenta que o aluno é o sujeito mentalmente ativo na aquisição dos saberes, estabelecendo-se como objetivo prioritário a potencialização e suas capacidades de pensamento”.

Embora o tabuleiro de jogos confeccionado com materiais não digitais possa parecer pouco atrativo, a análise extraída desta experiência é que, dependendo do contexto social em que um determinado grupo de alunos esteja inserido, a correta orientação de manuseio deste recurso e o envolvimento dos alunos no processo, pode torna-lo tão divertido, quanto manusear sozinho um jogo no aparelho celular. Conforme pode ser percebido nas figuras (3 e 4) estarem “disputando” coletivamente o jogo, e mostrarem o mesmo aos que não sabiam e nunca tinham jogado foi um momento cativante.

Nesta perspectiva, “o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações e conhecimento teórico e conceitual” (Kishimoto, 1996).

Figura 3. Momento de teste

Figura 4. Exposição para todos da escola



FONTE: MARTINS, 2017



FONTE: MARTINS, 2017

Antes do processo de elaboração dos jogos os conteúdos já haviam sido ministrados, e a apropriação destes pelos alunos ocorrido de modo suficiente para o desenvolvimento dos jogos e elaboração de questões para os cartões de perguntas/respostas, que foram “lapidados” pela docente regente.

A trincheira geográfica comporta seis jogadores que deve movimentar seus soldados nas trincheiras de acordo com as regras a priori estabelecidas, e um intermediador que geri as cartas com perguntas e respostas durante o jogo, permitindo ao jogador escolher a cor da carta que deseja responder para em caso de acerto, ocupar a trincheira que deseja a fim de chegar ao final do percurso com as granadas dos demais jogadores; os soldados e granadas são divididas igualmente entre os jogadores.

Outro aspecto que pôde ser observado na produção de jogos, foi à reação dos alunos perante o desenvolvimento e aplicação dos jogos, que variou muito conforme a idade e nível de aprendizagem e apreensão do conteúdo estudado na aplicação do jogo.

O jogo intitulado “DOMINÓ GEOGRÁFICO” (figuras 5 e 6) é uma adaptação didático pedagógico do clássico dominó com pontos (chinês). O dominó geográfico tem 27 (vinte e sete) peças, a mesma quantidade e peças que o dominó “chinês”, porém neste, será trabalhado os estados e capitais brasileiras, sem recair no tradicional modo decorativo.

De um lado da peça tem-se a bandeira do estado que deve ser ligada a respectiva capital e vice-versa, utilizando sempre os dois lados da peça, que foi confeccionada com folha de isopor de 2,5 mm. As bandeiras foram impressas para que os alunos pudessem colori-las, depois pesquisaram as respectivas capitais dos estados as quais as bandeiras representavam.



Este foi um jogo desenvolvido por alunos de 7º (sétimo) ano e a turma foi dividida em três grupos.

O dominó geográfico está disponível para ser comprado em sites e lojas em todo o Brasil, mas, dificilmente encontrado em escolas da rede pública de ensino. E na escola José Ângelo dos Santos não foi diferente, atendendo apenas um público de ensino fundamental, apresentava e ainda apresenta carência de materiais de apoio didático pedagógico, principalmente, se tratamos de jogos para áreas de ciências humanas. Tal situação deve-se ao reduzido valor de repasse efetuado pelo governo do Estado; um valor que deve ser distribuído primeiramente a materiais de primeira necessidade e reparos que a escola sofre constantemente, por tratar-se de um prédio antigo e em estado de deterioração.

**Figura 5. Teste com dominós**



FONTE: MARTINS, 2017

**Figura 6. Caixas com peças**



FONTE: MARTINS, 2017

Contudo, a falta de recurso didático pedagógico jamais deverá ser justificativa pela falta de uso de recursos nas aulas, seja de geografia ou de qualquer outra disciplina. Enfrentar a realidade precária de muitas escolas brasileiras é a primeira tarefa de um bom professor disposto a fazer da aprendizagem um momento de construção e realização.

Muito conhecido e ainda apreciado por crianças e pré-adolescentes quando bem orientado e manuseado conforme as regras, a “TRILHA” ou “TRILHA DO

CONHECIMENTO” (figuras 7 e 8) também é um jogo interessante de se produzir com os alunos e que possibilita uma fixação de informações sobre o conteúdo de maneira extrovertida.

No mesmo caso do dominó geográfico, as trilhas são pouco encontradas entre os materiais didáticos pedagógicos disponíveis na maioria das escolas públicas. Para a produção da trilha geográfica os alunos do 8º (oitavo) ano, foram divididos em quatro grupos. Eles quem escolheram os títulos de seus tabuleiros, a quantidade de casas para as fichas com perguntas e os símbolos que representassem os países do Continente Americano, visto que a intenção da construção deste jogo foi facilitar a compreensão sobre os aspectos econômicos, político, históricos, físicos dos países deste vasto continente.

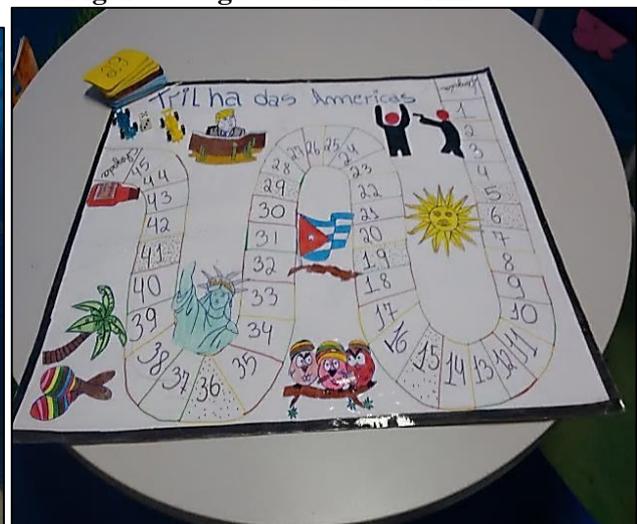
Cada tabuleiro foi organizado quantidade de casas e desenhos conforme a criatividade dos membros de cada grupo, do mesmo modo, o total de cartas com perguntas e respostas e as cartas com surpresas, estando a docente apenas acompanhando e observando possíveis erros conceituais.

Figura 7. Construção tabuleiro de trilha



FONTE: MARTINS, 2017

Figura 8. Jogo tabuleiro de trilha



FONTE: MARTINS, 2017

Por meio do jogo eles puderam também explorar questões de contexto populacional, e critérios de regionalização. Comporta até quatro jogadores e um intermediador; em pares para responder as perguntas das fichas, os alunos interagem e compartilham conhecimento.



Tal proposta pedagógica agrega condutas ativas aos alunos, motivação, aproximação entre eles e maior afetividade professor-aluno. O que vem de encontro com os argumentos de Sawczuk e Moura (s/d) ao afirmarem que:

As atividades com jogos rompem com as práticas tradicionais mantidas pelos professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

Contudo, após análise reflexiva dos apontamentos teóricos e da aplicação prática desenvolvida, conclui-se que, para ter um bom resultado utilizando jogos no processo de construção da aprendizagem, deve ser bem orientado e estabelecido às regras do jogo, os objetivos de construí-los devem estar claro a todos, e necessariamente, pensar um jogo que possa alcançar os conceitos e pontos principais de um conteúdo, entendendo que este deverá estar em conexão com os objetivos formativos de habilidades e capacidades dos alunos(as).

### 3. Considerações Finais

A sala de aula em si, tem se tornado um lugar pouco acolhedor, o simples fato da sala de aula em seu aspecto físico ser um ambiente fechado, cadeiras com pouco conforto alinhadas ou em círculo, paredes quase sempre precisando de reparos, janelas em grade com pouca circulação de ar, ou lacradas quando estas são climatizadas, em alguns casos com iluminação insuficiente, tetos com forros soltos ou faltando partes, ou seja, as salas apresentam quase sempre pouca infraestrutura física e ambiente pouco atrativo (trata-se da realidade de muitas das escolas públicas brasileiras).

Tais salas são ocupadas por uma heterogeneidade de alunos com modos diferentes de acesso a informação, cultura diversa e tempos de aprendizagem diferentes, estes, geralmente receptores de conhecimento emitido por um único dispensor (o/a professor/a), o que torna muitas vezes, o momento de estar em sala de aula desolador.

Portanto, é extremamente necessário na escola dos dias atuais que o espaço da sala de aula torne-se um ambiente agradável e que as informações e conhecimentos sejam



compartilhados e ouvidos, no sentido de dar ao aluno o livre arbítrio de estar envolvido, ativo no processo de buscar o conhecimento.

Os jogos em tabuleiros e outros, bem como a produção destes, devem ser um recurso didático e pedagógico mais utilizado principalmente em séries finais do ensino fundamental, até mesmo para mostrar meios interessantes de aprender sem requerer sempre pela necessidade digital dos quais os alunos estão demasiadamente acostumados.

É certo o reconhecimento de que a tecnologia é algo que compõem o modo de vida destes alunos, e que estão conectados por redes que trazem uma infinidade de informação instantânea; mas, há a necessidade de socialização física e do contato afetivo direto, que só ocorrem por meio do diálogo, dos olhares, sorrisos, brincadeiras, críticas, e sugestões. Os sentidos da corporeidade precisam fazer parte desse processo de formação do humano.

É importante que o jogo além de ser inserido, seja produzido pelos próprios alunos, reproduzido, criado e inventado, é bom que professor e alunos explorem o máximo a imaginação e a criatividade para aquisição de um novo modelo de material didático, que a técnica esteja tão presente quanto à tecnologia nas salas de aula, promovendo um espaço onde pelo menos, se a infraestrutura não contribuir, as relações humanas sejam prazerosas, e o ensino aprendizagem seja visto e entendido, como processo onde devem existir ação e reação, independente do tempo de aprendizagem de cada um, o importante é buscar identificar as múltiplas habilidades que só é possível fazendo uso de diversos recursos didáticos pedagógicos.

#### 4. Referências

ALMEIDA, Paulo. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São João: Loyola, 2000.

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos na sala de aula: Ensino fundamental**. Rio de Janeiro: Wak, 2015.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. UNESP, 2002. Disponível em: <[www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf](http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf)>. Acesso em: 20 maio 2019.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; COSTELLA, Roselane Zordan. **Brincar e cartografar com os diferentes mundos geográfico: a alfabetização espacial**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

ANAIIS DO I SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO DO ARAGUAIA – Junho de 2019.

Diálogos e Reflexões sobre Práticas Educativas e Pesquisas Acadêmicas na Educação Básica

REVISTA FACISA ON-LINE (ISSN 2238-8524) |

vol. 09 | n. 1 | p. 24-34 | Ed. Especial - 2020 | BARRA DO GARÇAS - MT



MAURI, Teresa. O que faz com que o aluno e a aluna aprendam os conceitos escolares? *In*: COLL, César et al. **O construtivismo na sala de aula**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2002.

RONCA, Antônio Carlos Caruso; ESCOBAR, Virgínia Ferreira. **Técnicas Pedagógicas: domesticação ou deságio à participação?** São Paulo: Vozes, 1984.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos pedagógicos para o ensino da Geografia. *In*: **Cadernos PDE- Secretaria de educação do Paraná**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/>>. Acesso em: 27 ago. 2019.

SILVA, Solimar. **Avaliações mais criativas: ideias para trabalhos nota 10!** Petrópolis: Vozes, 2018.

ZÓBOLI, Graziella. Recursos pedagógicos de estudo e criação. *In*: ZÓBOLI, Graziella. **Práticas de ensino subsídios para a atividade docente**. São Paulo: Ática, 1997.