



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CENTRO DE EDUCAÇÃO ABERTA E A DISTÂNCIA
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA



OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA GEOGRAFIA

Sara Priscila Diniz

Ouro Preto – MG

2021

SARA PRISCILA DINIZ

OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA GEOGRAFIA

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Federal de Ouro Preto,
como requisito básico para a Conclusão do Curso de Licenciatura em Geografia.**

Orientador (a)

Avaliador (a)

Ouro Preto- MG

2021



FOLHA DE APROVAÇÃO

Sara Priscila Diniz

Os jogos no processo de ensino da Geografia

Monografia apresentada ao Curso de Geografia da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Geografia

Aprovada em 15 de dezembro de 2021

Membros da banca

Dr. Jacks Richard de Paulo - Orientador(a) Universidade Federal de Ouro Preto
Drª. Marta Bertin - Universidade Federal de Ouro Preto

Drª. Marta Bertin, Coordenadora do Curso de Geografia, certifica a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 09/06/2022.



Documento assinado eletronicamente por **Marta Bertin, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 09/06/2022, às 15:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0342354** e o código CRC **149C0625**.

LISTA DAS FIGURAS, QUADROS OU TABELAS

FIGURA 1 – Etapas Metodológicas.....	12
FIGURA 2 – Quebra-cabeça das Regiões e Estados Brasileiros.....	14
FIGURA 3 – Quebra-cabeça das Regiões do Brasil.....	14
FIGURA 4 – Jogo Batalha Geográfica.....	15
FIGURA 5 – Jogo de Tabuleiro sobre o Clima.....	15

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO.....	5
2 - DESENVOLVIMENTO.....	6
2.1 - A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE GEOGRAFIA.....	6
2.2 - A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA.....	10
2.3 - OS JOGOS PARA ENSINO DA GEOGRAFIA	13
3 - CONCLUSÃO.....	17
4 - REFERÊNCIAS.....	18

OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA GEOGRAFIA

Sara Priscila Diniz

RESUMO

Várias civilizações ao longo da história humana têm aplicado o conhecimento geográfico no seu dia a dia. A princípio seu conteúdo era restrito a descrição de paisagens, contudo, com o passar o tempo, ela, passou a ter como foco explicar as relações sociedade-natureza que modelam os espaços geográficos. Dentro da sala de aula, além da exposição do conhecimento e assimilação automáticos do mesmo pelos alunos, os professores de Geografia buscam implementar nas escolas métodos de ensino que desenvolvam a cidadania através de uma análise reflexiva sobre o conteúdo abordado. Por meio deste trabalho, buscou-se identificar qual a importância dos jogos no processo de ensino da Geografia. Para tal, realizou-se uma revisão de literatura com base em artigos que tratam sobre a temática em questão. Evidenciou-se por meio desta pesquisa que os jogos apresentam inextinguível importância para que os alunos tanto possam fixar melhor os conteúdos que estão sendo abordados dentro da sala de aula quanto aplicá-los em seu dia a dia. Por fim, desenvolvendo um senso crítico quanto aos aspectos sociais e econômicos que vivemos.

Palavras-chave: Geografia, Jogos didáticos, Sala de aula, Processo de ensino-aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O estudo da Geografia passou por várias transformações ao longo dos anos. Inicialmente, o foco era restrito a descrição de paisagens, contudo com o passar do tempo, ele mudou com intuito de explicar as relações sociedade-natureza que modelam o espaço geográfico (CASTRO; SOARES; QUARESMA, 2015).

Dentro da sala de aula, além da exposição de conteúdos e assimilação automáticos dos mesmos pelos alunos, os professores de Geografia buscam implementar nas escolas métodos de ensino que desenvolvam a cidadania, através de uma análise reflexiva sobre os conteúdos abordados. Ademais, conforme ressalta Gonçalves (2011), espera-se que com o processo de ensino e de aprendizagem de Geografia na contemporaneidade, que o aluno empregue e relacione o aprendizado ao contexto de sua vida pessoal.

Durante sua carreira, os professores têm muitos desafios, principalmente, o de promover a mediação pedagógica de forma significativa. Esta consiste de um processo no qual uma nova informação irá se correlacionar com um conhecimento prévio (MOREIRA,

1999). Portanto, pode-se inferir que uma das formas de se promover a mediação pedagógica dentro da sala de aula sob os preceitos anteriores é por meio do emprego de jogos didáticos.

Os jogos didáticos possibilitam o desenvolvimento das funções cognitivas do aluno que são necessárias para se entender e aplicar o conteúdo apresentado em sala de aula (FLEMMING, 2004). A utilização deles, como objeto de apoio, durante o processo de ensino-aprendizagem, aumenta a possibilidade de construção de conhecimento por meio de atividades lúdicas e prazerosas (MOYLES, 2002).

A inserção de jogos nas aulas de Geografia possibilita que o aluno aprenda e aplique os conteúdos de forma mais divertida. Firmino (2010), pontua que trabalhar com os jogos é uma forma eficiente de envolver o conteúdo educacional trabalhado diariamente com uma atividade agradável e motivadora.

Diante das considerações anteriores, buscou-se por meio desta pesquisa identificar qual a importância dos jogos para o processo de ensino de Geografia. Assim, nesta investigação de cunho eminentemente qualitativo e descritivo, procedeu-se uma revisão de literatura com base em artigos que tratam sobre a temática em questão. Para isto, contextualizamos inicialmente a importância do ensino da Geografia e demonstramos como ocorre a utilização dos jogos nas salas de aula. Por fim, correlacionamos o ensino da Geografia ao uso de jogos. Esta pesquisa foi realizada tendo com base uma revisão de literatura de caráter qualitativa e descritiva.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE GEOGRAFIA

Várias civilizações ao longo da história humana têm aplicado o conhecimento geográfico no seu dia a dia. A princípio seu conteúdo era restrito a descrição de paisagens, entretanto, com o passar o tempo, ela, passou a ter como foco explicar as relações sociedade-natureza que modelam o espaço geográfico (CASTRO; SOARES; QUARESMA, 2015)

A disciplina de geografia, no Brasil, foi incluída na grade curricular das escolas secundária em meados do ano de 1837, e eram endossados pelo ponto vista europeu, católico, branco e machista. Esta visão somente foi alterada a partir de 1940 (GONÇALVES, 2011).

A Constituição de 1934 instituiu a obrigatoriedade do ensino primário gratuito e foi responsável por mudar a concepção do ensino da Geografia, uma vez que, a realidade das crianças que faziam parte das instituições públicas era diferente. Neste momento, as disciplinas de Geografia e História foram importantes para a criação de um senso de ensino voltado as características nacionais (VLACH, 2006).

De acordo com Vesentini (2005), o ensino de Geografia foi renovado na década de 70, neste período uma quantidade notável de novas experiências, no intuito de renovar o ensino, foram desenvolvidas nas escolas de Educação Básica. De uma forma geral, a disciplina passou a ter como foco também a análise crítica sobre a sociedade e as mudanças constantes (NETO; BARBOSA, 2010).

Mudanças teórico-metodológicas ocorreram quanto ao ensino e concepção do conhecimento da Geografia. As reflexões sobre este assunto baseavam-se nas relações: espaço como formação e instância social; espaço como condição de reprodução das relações de produção; espaço mediando as relações de classes e poder; o espaço como estrutura de valorização do capital; e a sociedade como natureza socializada e a história naturalizada (CASTRO; SOARES; QUARESMA, 2015)

Ao longo das últimas décadas, grandes avanços foram adquiridos quanto a Geografia e sua importância dentro da escola, entretanto em 2018, sua retirada como disciplina obrigatória do Ensino Médio tem sido o foco de vários debates. A Geografia foi inserida na área de conhecimento “Ciências Humanas e Sociais Aplicadas”. Esta medida foi considerada um retrocesso por muitos, visto que independentemente do contexto, os conhecimentos relacionados a Geografia são necessários aos estudantes para uma leitura reflexiva do mundo contemporâneo (STRAFORINI, 2018).

O estudo da Geografia nos anos iniciais, possibilita que os alunos criem um senso espacialidade e com isto estejam aptos a compreender o mundo e o lugar em que vivem. Com isto, as crianças passam a ter a capacidade de compreender os espaços ao seu redor, estabelecendo relações e interpretações críticas (NETO; BARBOSA, 2010).

Dentro dos assuntos tratados em sala de aula, relacionados a Geografia, encontra-se os aspectos naturais e humanos dos espaços geográficos. Neste contexto, as aulas abordam temas

como relevo, vegetação, clima, população, êxodo rural, imigração, estrutura urbana, vida nas cidades, industrialização e agricultura (CALLAI, 2001).

Hoje, além da forma de aula expositiva, na qual o professor é o personagem principal dentro da sala de aula e o aluno mecanicamente adquire o conhecimento, busca-se implementar nas escolas métodos de ensino que possibilite o pleno desenvolvimento do educando.

A Geografia dentro da escola, como disciplina, além de trazer os aspectos básicos sobre o espaço, é capaz de incitar no aluno o desenvolvimento de leituras reflexivas e críticas do mundo, realizando um papel importante na formação de um cidadão crítico e transformador. Ela consegue trazer para dentro da sala de aula a realidade do mundo e por meio desta relacionar aos conhecimentos básicos (STRAFORINI, 2018).

O professor de Geografia, deve além do conhecimento e domínio da matéria, ser capaz de pensar de forma crítica, desvendando os mistérios sobre a real sociedade atual e propor formas para transformá-la. Como esta disciplina possui caráter estratégico, o professor deve trazer situações cotidianas para a sala de aula para construção do aprendizado. De acordo com Cavalcanti (2006, p. 66):

O que é a Geografia escolar na atualidade? Como ela se realiza? Como o professor a constrói? Quais os desafios da prática do ensino da Geografia? Quem são os alunos da Geografia? Como são esses alunos? Como praticam a Geografia do dia-a-dia? Como aprendem Geografia na escola? Que significados têm para os alunos aprender Geografia? Que dificuldades eles têm para aprender os conteúdos trabalhados nessa disciplina?

As dificuldades quanto ao ensino desta matéria, muitas vezes, relacionam-se a aspectos como a didática e a metodologia usada dentro de sala de aula. Um estudo realizado por Neto e Barbosa (2010) mostrou que, por vezes, esta disciplina é considerada chata e insignificante por parte dos alunos e que a mesma tem por função somente explicar assuntos relacionados a clima, solo, relevo, vegetação, plantas, entre outros de forma compartimentada.

Para mudar esta realidade, deve-se investir na relação aluno-professor e em metodologias de ensino mais didáticas que incitem a curiosidade por parte dos alunos, principalmente, nos anos iniciais de estudo. Para isto, métodos mais didáticos de ser inseridos

na rotina de ensino e como resultado as aulas serão mais dinâmicas e a relação aluno-professor irá mudar (NETO; BARBOSA, 2010).

As aulas de campo, por exemplo, elas contribuem para a formação de um conceito de Geografia viva. Seu maior objetivo consiste em construir práticas de vida, trazendo a junção entre os conteúdos tratados em sala de aula e o cotidiano do aluno. Este tipo de aula contribui para a formação de estudantes que compreendam o espaço em que vivem (OLIVEIRA; ASSIS, 2009).

Nas séries iniciais, o ensino de Geografia não fica restrito ao professor, ele advém da parceria escola, família e comunidade. Quanto as formas de ensino, o processo de aprendizagem desta matéria está em contínuo movimento. Para Santos e Souza (2010), mesmo nas séries iniciais, o processo de ensino-aprendizagem da Geografia compreende em deixar de lado as práticas meramente descritivas e aplicar situações que envolvam a realidade vivida pelos alunos aos princípios desta matéria.

Desde o início do ensino de Geografia, ali nas séries iniciais, antes mesmo do aluno ingressar no Ensino Fundamental, a prática de observar, descrever, representar e construir devem ser trabalhadas em sala de aula. Logo, no Ensino Fundamental, ele utilizará esta prática para descrever e identificar o meio em que vive, envolvendo aspectos culturais, sociais, naturais e históricos do mesmo (CALADO, 2012).

Este processo compreende muito mais que preparar o aluno para as séries seguintes, na verdade está envolvido no processo de tornar o aluno um cidadão que pensa de forma crítica sobre temas como a vida em sociedade.

No contexto histórico contemporâneo em que vivemos, o professor de Geografia deve empregar nas aulas novas metodologias, técnicas e ferramentas didáticas e tecnológicas para superar os desafios atuais e estimular a aprendizagem dos alunos (CALADO, 2012). A introdução de novas tecnologia e novas formas de apropriação da informação facilitam o processo de ensino-aprendizagem (NUNES e RIVAS, 2009).

A necessidade de se empregar recursos didáticos mais atuais na sala de aula, embora seja importante, não descarta o uso do livro. Ele é um instrumento essencial e indispensável para o ensino. O mesmo não tem como função somente levar informações, ele atua como uma ferramenta para construção de conhecimento (STEFANELLO, 2008).

Diversas metodologias podem ser empregadas no ensino da Geografia, entre elas encontra-se a utilização de recursos para implementação da linguagem gráfica, cinematográfica e cartográfica. Para tal o professor pode utilizar de gráficos, tabelas e croquis, realizar trabalhos de campo como trilhas em áreas urbanas e rurais, e visitas técnicas, incluir nas aulas imagens, fotografias, gravuras, vídeos e jogos pedagógicos, sempre objetivando a melhor compreensão da matéria (NETO; BARBOSA, 2010).

2.2 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA

Os professores enfrentam o desafio constante de ressignificar do processo de ensino aprendizagem, e os jogos se objetiva justamente nessa afirmação, pois é através dele, que as práticas tradicionais podem ser quebradas, e permitindo assim que os alunos tenham a oportunidade de aprimorar suas habilidades cognitivas, assimilar conceitos, estabelecer o raciocínio lógico e tornar o processo de aprendizagem mais significativo.

Jogar consiste em uma atividade voluntária, realizada dentro de um determinado limite de tempo e espaço, de acordo com regras obrigatórias previamente definidas, com um objetivo final, acompanhada de sentimentos de suspense e alegria (FORTUNA, 2000). O uso de jogos dentro das salas de aula tende a trabalhar a criatividade, o que compreende um novo pensar e agir sobre o novo, com isto, diante dos desafios advindos com os jogos, o aluno em sala de aula será incentivado a discutir e refletir sobre determinado assunto (FLEMMING, 2004).

O conceito de se introduzir os jogos nas salas de aula parte do pressuposto que durante o ato de brincar, os alunos se deparam com situações de conflito que culminam no surgimento de novas ideias a partir de um conhecimento pré-existente, ou instigando a curiosidade quanto a um assunto que ainda será tratado. Isto possibilita a construção de novos significados, o desenvolvimento da interação entre os alunos e a formação de representações (MONTIBELLER, 2003).

O desenvolvimento da criatividade ocorre através de quatro fases: abertura, focalização, disciplina e fechamento. A primeira, a abertura, consiste no momento em que o aluno se deixa levar pelo jogo e possibilita a entrada de informações que serão necessárias para a resolução do problema. A fase de focalização inicia-se quando o mesmo passa a visualizar a situação proposta pelo jogo de forma tridimensional (MIEL, 1993). A disciplina,

terceira etapa, compreende pela utilização do compromisso metodológico baseando no conhecimento pré-existente para se chegar ao resultado, ou objetivo do jogo. Por fim, a última fase é o fechamento, onde encerra-se o jogo (MIEL, 1993).

Os jogos didáticos possibilitam o desenvolvimento das funções cognitivas do aluno que são necessárias para se entender e aplicar o conteúdo apresentado em sala de aula. Os mesmos podem ser classificados de acordo com: tempo requerido para aplicação, material utilizado, conteúdo elaborado, grau de dificuldade e o momento de inserção na sequência didática (FLEMMING, 2004).

Castellar e Vilhena (2010, p.44) destacam que “os jogos permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos no jogo”. Eles consideram que “os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive”.

Os jogos visam promover o desenvolvimento da afetividade, da manipulação de objetos, das funções sensório-motoras e as interações entre os alunos. Eles podem promover o aprimoramento das atitudes dos alunos, introduzir, fixar conteúdos e desenvolver as relações interpessoais (MOYLES, 2002; FLEMMING e MELLO, 2003)

O professor pode adaptar ou criar jogos para fixar qualquer tipo de assunto. Estruturar os jogos pode ser uma difícil tarefa para o professor, pois ele deverá produzir jogos e dinâmicas que trazem os conceitos a serem trabalhados dentro do assunto estudado. Em outras situações, o docente pode propor que os alunos criem os jogos com base no tema a ser estudado, promovendo assim a criatividade (FLEMMING, 2004).

Para inserção de um jogo ou metodologia didática, inicialmente deve-se definir um objetivo a ser atingido pela atividade e a partir disto, dois caminhos podem ser tomados. Primeiro, caso já exista um jogo adequado para se alcançar os objetivos propostos, o passo seguinte será sua adaptação para a realidade da sala de aula, como, número de alunos, disposição de materiais e etc. O segundo caminho engloba a criação de um jogo adequado de acordo com os objetivos, já incluindo neste processo a adaptação dele para a realidade da sala de aula (FLEMMING, 2004).

Depois, o passo seguinte consiste em sua aplicação. O momento em que o jogo deve ser empregado, depende dos objetivos propostos anteriormente. Por exemplo, se o jogo for

utilizado para se introduzir um conteúdo, no qual deve ser empregado antes da aplicação do conteúdo em si, agora se o objetivo for fixar conteúdos, ele deve ser aplicado depois (FLEMMING, 2004).

Quanto a inserção do jogo como metodologia didática, deve se considerar as situações dentro de sala de aula que podem interferir em seu andamento. E por fim, avaliar se ele atingiu os objetivos propostos (FIG.1) (FLEMMING, 2004).

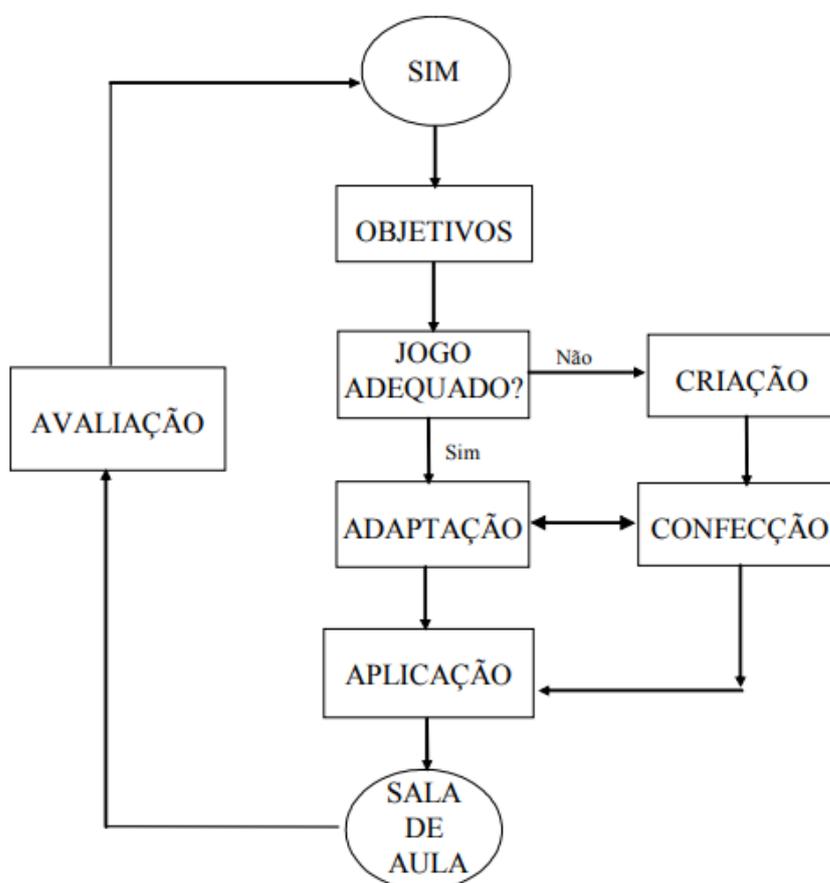


Figura 1: Etapas Metodológicas (FLEMMING, 2004).

O uso de jogos na prática escolar, favorece a participação ativa dos alunos. A partir disto, eles adquirem conhecimento de forma ativa, e não passiva. O emprego deste tipo de metodologia, não deve substituir técnicas mais tradicionais, mas complementá-las. Sabe-se que os jogos são uma importante ferramenta contra o baixo rendimento acadêmico e a falta de interesse dos alunos. Ambos são beneficiados neste processo, professor e aluno, uma vez que o processo de ensino-aprendizagem se torna mais eficaz com a utilização de jogos didáticos (SAWCZUK; MOURA, 2021).

2.3 OS JOGOS PARA ENSINO DA GEOGRAFIA

No ensino da Geografia, os jogos, são aplicados com o objetivo de tirar o aluno do comodismo do aprendizado por assimilação, e inseri-lo em contextos em que o raciocínio lógico e cognitivo é desafiado. Quando à participação no processo de confecção do jogo, a maturidade intelectual, a concentração, o respeito e as noções de espaço geográficos são desenvolvidas (SAWCZUK; MOURA, 2012).

A inserção de jogos nas aulas de Geografia possibilita que o aluno aprenda e aplique os conteúdos de forma mais divertida. Esta é uma forma eficiente de envolver o conteúdo educacional trabalhado diariamente com uma atividade agradável e motivadora. De uma forma geral, as atividades lúdicas, como os jogos, devem fazer parte do dia a dia na escola (FIRMINO, 2010).

Para Para Somole, Diniz e Cândido (2007), o ato de jogar pode ser considerado uma das formas mais prazerosas para promoção da socialização e aprendizagem. Isto ocorre por meio de jogos relacionados à memorização, ao reflexo rápido, às brincadeiras, a resoluções de problemas, sendo individual, em duplas ou em grupo.

Por exemplo, para aprendizagem da cartografia, inicialmente foi feito um relato sobre as regiões brasileiras, baseando-se nos conhecimentos prévios dos alunos, para se destacar as regiões no Brasil de acordo com suas características culturais, clima, solo e aspectos socioeconômicos (SAWCZUK; MOURA, 2012).

Posteriormente, em um segundo momento, as noções básicas quanto a cartografia brasileira foram desafiadas através da realização de uma atividade que incluía a montagem de quebra-cabeças. Esta metodologia foi aplicada como um recurso estratégico para percepção do aluno quanto a sua localização dentro do território brasileiro (FIG.2 e 3) (SAWCZUK; MOURA, 2012).



Figura 2: Quebra-cabeça das Regiões e Estados Brasileiros (SAWCZUK; MOURA, 2012).



Figura 3: Quebra-cabeça das Regiões do Brasil (SAWCZUK; MOURA, 2012).

A atividade não se encerrou neste momento, e uma terceira etapa foi realizada por meio da adaptação do jogo “Batalha Naval”, que dentro do contexto estudado, passou a se chamar “Batalha Geográfica”, que se baseou-se na resolução de perguntas sobre o assunto (FIG.4). Todas estas atividades realizadas por SAWCZUK; MOURA (2012), desenvolveram o senso de raciocínio lógico o que culminou na construção do conhecimento, e desta forma o princípio ensino-aprendizagem foi empregado.

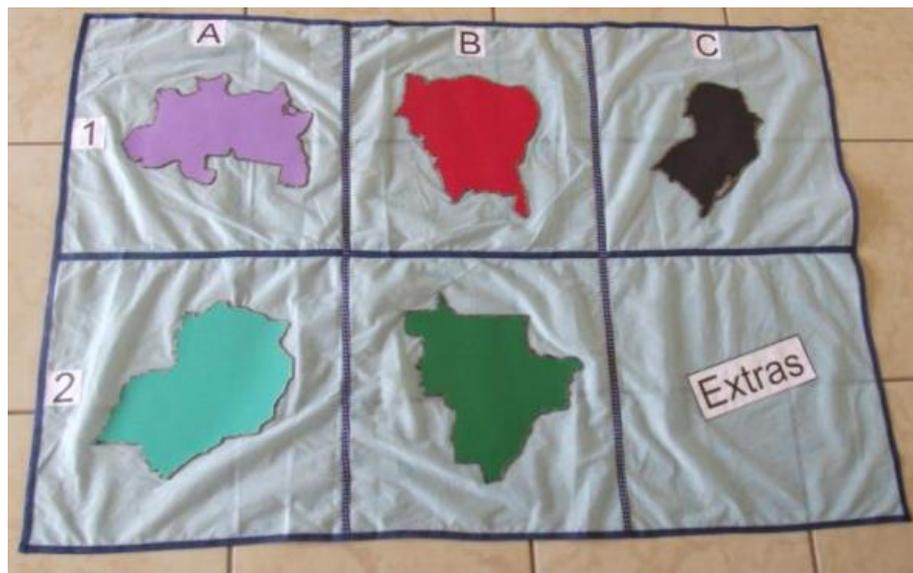


Figura 4: Jogo Batalha Geográfica (SAWCZUK; MOURA, 2012).

Outro exemplo de jogo desenvolvido para ensino da Geografia por descrito por SOUSA, BARBOSA e ANDRADE [s.d]. Ao perceber que os alunos não estavam participando ativamente da aula, foi proposto o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro nomeado de “Tô no Clima”. O jogo foi construído em 3 fases: a primeira consistia em desenvolver as dinâmicas do jogo; a segunda na elaboração do projeto; e a terceira no desenho do tabuleiro (FIG. 5). O jogo se baseou nas dinâmicas dos jogos de tabuleiro, no qual, os alunos iam avançando as casas à medida que respondiam as perguntas corretamente.

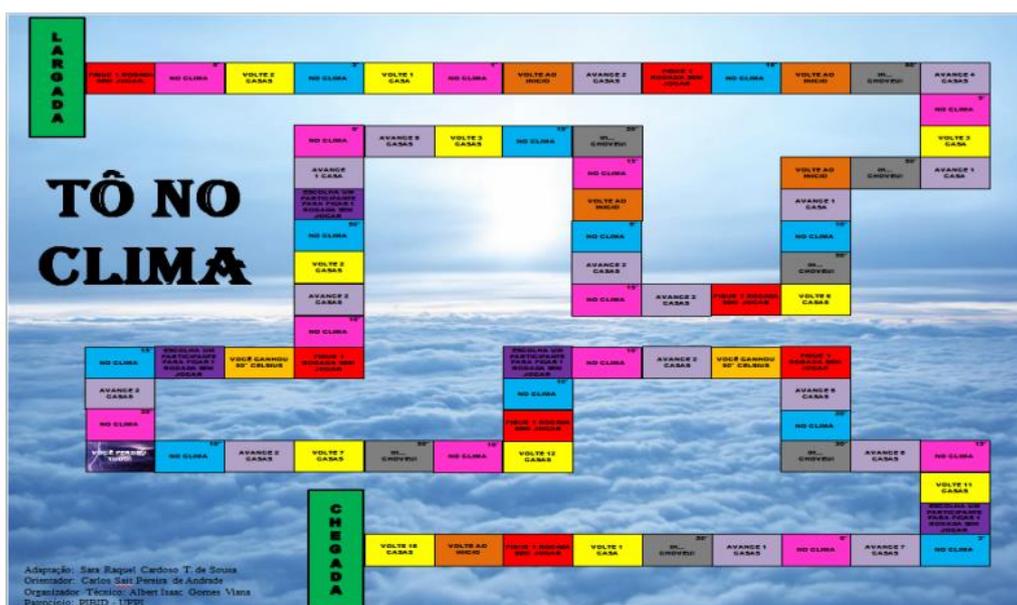


Figura 5: Jogo de Tabuleiro sobre o Clima (SOUSA; BARBOSA; ANDRADE, [s.d]).

No período em que vivemos, desde cedo as crianças manipulam equipamentos eletrônicos e isto possibilita a implementação de jogos tecnológicos como ferramenta metodológica para o ensino da Geografia. Dentre os jogos eletrônicos que podem ser utilizados dentro da sala de aula, podemos citar: “Montando o Brasil”, que tem por objetivo montar o mapa do país; “Os Gentílicos”, no qual deve-se descobrir onde o indivíduo nasceu com base nas características apresentadas como pista; “Os Blocos Econômicos”, que permite o desenvolvimento do conhecimento quanto os pertencentes de cada bloco econômico; entre outros (PEREIRA; ARAÚJO; HOLANDA, 2011).

Os jogos acima citados e outros não mencionados possibilitam que os conhecimentos tratados em sala de aula, de maneira apenas expositiva, sejam revisados e aplicados. Como os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes, a inserção do mesmo dentro da sala de aula pode ser uma excelente ferramenta metodológica. Vale a pena destacar que não somente jogos desenvolvidos unicamente para o ensino da Geografia devem ser utilizados, aquele cujo o objetivo seja diferente, mas que apresentem contextos que possibilitem a aplicação do saber, podem ser utilizados (PEREIRA; ARAÚJO; HOLANDA, 2011).

Os jogos criam ambientes desafiadores, e por meio deste clima de competição, estimulam o intelecto promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico. Isto demonstra que, muitas vezes, o saber e o conhecimento não dependem apenas do esforço individual, mas também depende do ambiente no qual o aluno está inserido. Aulas mais dinâmicas e desafiadores, resultam em maior formação do saber e aplicação do conhecimento no dia a dia (REGO, 2000).

Dentre as disciplinas existentes, a Geografia pode ser considerada uma que detém um maior campo para a aplicação de jogos nas atividades de articulação entre os conteúdos escolares e a vida cotidiana dos alunos. Ela é uma disciplina de caráter heterogêneo, pois alinha-se com as ciências da natureza e também com as ciências humanas. A Geografia se propõe a trabalhar o espaço de convívio imediato, abordando os aspectos físicos, econômicos e sociais (MENDONÇA, 2001).

De uma maneira geral, a geografia no âmbito escolar prioriza que aluno aprenda, compreenda e construa o conceito de espaço e tempo e por meio destes consiga ser crítico quanto as mudanças observadas no mundo (BREDA, 2013). Os professores de Geografia

devem, portanto, para alcançar este objetivo criar possibilidades para que os alunos desenvolvam o domínio destes conceitos, e assim consigam fazer leitura do espaço geográfico, compreendendo sua construção (CASTRIOVANNI et al., 2000).

3. CONCLUSÃO

Para se entender o meio em que vivemos e nosso papel na sociedade, se faz necessária a disciplina de Geografia. Por meio dela, conseguimos compreender aspectos sociais e econômicos importantes para nosso desenvolvimento com seres críticos prontos a questionar dogmas impostos e para mudar o ambiente e o mundo em que vivemos.

O uso de jogos e atividades lúdicas em sala de aula é uma prática que tem sido empregada a algum tempo. Normalmente os resultados obtidos com o uso desta metodologia são excelentes, visto que frente aos desafios propostos por estas atividades, os alunos conseguem fixar melhor o conhecimento adquirido dentro da sala de aula, aplicá-los no dia a dia, desenvolvendo um senso crítico quanto aos aspectos sociais e econômicos que vivemos.

Por fim, estudos como este possibilitam que novos conhecimentos sejam adquiridos por parte dos profissionais desta área e que novas pesquisas sejam realizadas com base nos dados exposto aqui.

4. REFERÊNCIAS

- BREDA, T. V. **“O Uso De Jogos No Processo De Ensino Aprendizagem Na Geografia.”** 14 Encuentro de Geógrafos de América Latina (2013).
- CALADO, F.M. **O ensino de Geografia e o uso dos recursos didáticos e tecnológicos.** Geosaberes, v.3, n.5, p.12-20, 2012.
- CALLAI, H. C. **A Geografia e a Escola: Muda a Geografia? Muda o Ensino?** Revista Terra Livre, n. 16, p.133-152, 2001.
- CASTELLAR, Sônia; MORAES Jerusa. Vilhena; SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos. **Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia.** In: CALLAI, Helena Copetti. Educação Geográfica: Reflexão e Prática. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011.
- CASTROGIOVANNI, A. C. et al. **Ensino de Geografia-práticas e textualizações no cotidiano.** Porto Alegre: Mediação, 2000. 137p.
- CASTRO, C. J. N. de; SOARES, D. A. S.; QUARESMA, M. J. N. **Cartografia e ensino de Geografia: o uso de mapas temáticos e o processo de ensino-aprendizagem na educação básica.** Boletim Amazônico de Geografia, v.2, n.3, p.41-57, 2015.
- CAVALCANTI, L. de S. **Ensino de Geografia e Diversidade: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino.** São Paulo: Contexto, 2006.
- FIRMINO, A. M. **Trilhando a estrada de tijolos amarelos da educação ambiental com os jogos educativos.** Dissertação Mestrado. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2010
- FLEMMING, D.M.; MELO, A.C. **Criatividade e jogos Didáticos.** São José: Saint Germain, 2003. 128 p.
- FLEMMING, D. M. **Criatividade e Jogos didáticos.** VI Encontro Nacional de Educação e Matemática. Universidade Estadual de Pernambuco, 2004. Disponível em <<http://www.sbem.com.br/files/viii/pdf/02/MC39923274934.pdf>>. Acesso 01 nov. 2021.
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164
- GONÇALVES, J. R. **REFLEXÕES SOBRE O CURRÍCULO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: Multiculturalismo e Geografia Crítica.** Revista Percurso, v.3, n.2, p.03-23, 2011.
- MENDONÇA, F. **Geografia física: ciência humana.** Coleção Repensando a Geografia. São Paulo: Contexto, 2001.

MIEL, A (org). **Criatividade no ensino**. 4a . ed. São Paulo: IBRASA, 1993. 328p.

MONTIBELLER, L. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org.), Alfabetização e Letramento Contribuições para as Práticas Pedagógicas. Campinas, SP: Editora Komedi, 2003.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa: um conceito subjacente**. Meaningful Learning Review, v.1, n.3, p.25-46, 2011.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NUNES, C. X.; RIVAS, C. L. F. R. **Novas linguagens e práticas interativas no Ensino da Geografia**. In: Encontro de geógrafos de América Latina “caminando en una América Latina en transformación, 12., Montevideo, Uruguay, 2009. Disponível em: <<http://www.observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/EnsenanzadelaGeografia/Metodologiaparalaensenanza/24.pdf>>. Acesso em 01 nov. 2021.

PEREIRA, F. L. F.; ARAÚJO, S. de L.; HOLANDA, V. C.C. **As novas formas de ensinar e aprender Geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de Geografia**. Geosaberes, v.2, n.3, p.34-47, 2011.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico – cultural da educação**. Editora Vozes: Petrópolis, 2000.

SANTOS, R. M. R.; SOUZA, M. L. de. **O ensino de Geografia e suas linguagens**. Curitiba: Ibpx, v.8, 2010.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. **Jogos pedagógicos para o ensino da Geografia**. In: O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, v.1, 2021.

SMOLE, K.; DINIZ, M.; CÂNDIDO, P. **Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SOUSA, S. R. C. T. de; BARBOSA, A. C.; ANDRADE, C. S. P. de. **Recursos didáticos não convencionais no ensino de Geografia: o uso dos jogos lúdicos em sala de aula**. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal15/EnsenanzadelaGeografia/Metodologiaparalaensenanza/30.pdf> > Acesso: 02 nov. 2021.

STEFANELLO, A. C. **Didática e avaliação da aprendizagem no ensino de Geografia**. Curitiba: Ibpx, v.2, p.159. 2008.

STRAFORINI, R. **O ensino da Geografia como pratica espacial de significação**. Estudos avançados, v.32, n.93, p.175-193, 2018.

NETO, F. O. L.; BARBOSA, M. E. S. **O ENSINO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: uma análise da relação entre a formação do docente e sua atuação na Geografia escolar**. Geosaberes, v.1, n.2, p.160-178, 2010.

OLIVEIRA, C. D. M.; ASSIS, R. J. S. de. **Sentidos da Alteridade e Identidade: A audição.** In: OLIVEIRA, Christian Dennys M. **Sentidos da Geografia Escolar.** Fortaleza: Edições UFC, p.151-176, 2009.

OLIVEIRA, A. U. de (Org.). **Para onde vai o ensino de Geografia?** 9. Ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2010, p. 141

VESENTINI, J. W. **Para uma Geografia crítica na escola.** São Paulo: Ática, 1992.135p.

VLACH, V. R. F. **Ensino de Geografia no Brasil de início do século XXI: desafios e perspectivas.** ENCUESTRO DE GEÓGRAFOS DE AMÉRICA LATINA, 9. Mérida, 2003.