



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CENTRO DE EDUCAÇÃO ABERTA E A DISTÂNCIA**



CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: REVISÃO
BIBLIOGRÁFICA**

Nome da Aluna: Renata Araújo Chaves

Ouro Preto/MG
2023

RENATA ARAÚJO CHAVES

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: REVISÃO
BIBLIOGRÁFICA**

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

Orientadora: Prof Dra. Marta Bertin

Ouro Preto- MG

2023



FOLHA DE APROVAÇÃO

Renata Araújo Chaves

Utilização de jogos no ensino da Geografia: revisão bibliográfica

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 13 de dezembro de 2023

Membros da banca

Profa. Dra. Marta Bertin - Orientador(a) Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Exzolvildres Queiroz Neto - Universidade Federal de Ouro Preto

Marta Bertin, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 13/12/2023



Documento assinado eletronicamente por **Marta Bertin, COORDENADOR(A) DO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**, em 13/12/2023, às 18:45, 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 **0641713** e o código CRC **A173C76E**.

RESUMO

O ensino da Geografia desempenha um papel fundamental na formação dos alunos, permitindo que desenvolvam um olhar geográfico para interpretar o mundo e cultivar o pensamento crítico. Nesse contexto, os docentes desempenham um papel crucial como mediadores do conhecimento, fornecendo conceitos que possibilitam a compreensão do espaço vivido. Contudo o modelo tradicional de ensino tem se mostrado pouco eficaz, pois, os alunos tem considerado a Geografia uma disciplina apenas de memorização de fatos pouco importantes. Uma abordagem para tornar o ensino de Geografia mais envolvente é a utilização de diversas linguagens, entre elas os jogos. Os jogos oferecem uma metodologia alternativa à tradicional aula expositiva, permitindo que os alunos aprendam e apliquem os conteúdos de forma mais divertida. Além disso, os jogos promovem a assimilação automática do conteúdo, estimulando o pleno desenvolvimento do educando.

Palavras-chave: Geografia, Jogos, Ensino.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	3
2- DESENVOLVIMENTO	4
2.1 Ensino da Geografia	4
2.2 Utilização dos jogos na sala de aula.....	5
2.3 Os jogos para o ensino da Geografia.....	8
3- CONCLUSÃO	14
REFERÊNCIAS	15

1 INTRODUÇÃO

A Geografia, permite realizar uma leitura do espaço vivido. E é o docente, em suas práticas pedagógicas, que torna o ensino de Geografia significativo para o aluno, permitindo a ele que desenvolva um olhar geográfico para ler o mundo, ele é o mediador do conhecimento, fornecendo aos alunos, conceitos que lhes permitem interpretar o mundo em uma perspectiva geográfica e desenvolver um pensamento crítico. (OLIVEIRA e LOPES, 2019)

Esta pesquisa é pertinente, pois, de acordo com Firmino (2010) é pelas brincadeiras que experimentamos a realidade das coisas e nos aproximamos do mundo onde vivemos. Em um conteúdo como a Geografia em que o relacionamento com o meio é tão importante, segundo Diniz (2021, p. 6) “a inserção de jogos nas aulas de Geografia possibilita que o aluno aprenda e aplique os conteúdos de forma mais divertida”.

Segundo Diniz (2021) para além da assimilação automática do conteúdo, na qual o professor é o personagem principal dentro da sala de aula, os professores de Geografia buscam implementar nas escolas, métodos de ensino que possibilitem o pleno desenvolvimento do educando. Os jogos são uma metodologia alternativa ao que tradicionalmente costuma ser trabalhada, sendo assim, este artigo tem como objetivo, analisar a importância dos jogos no ensino da Geografia.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica por meio de artigos, teses, periódicos, dissertações e legislação. A pesquisa está organizada para melhor compreensão do conteúdo apresentando havendo primeiramente uma exposição sobre o ensino da Geografia e

logo após adentrando no tema um subcapítulo sobre uso de jogos e então para unir a temática o subcapítulo seguinte aborda o uso de jogos no ensino da Geografia.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Ensino da Geografia

Iniciar o desenvolvimento deste artigo tratando do ensino da Geografia, se deu na intenção de mostrar a relevância do conhecimento geográfico e também as dificuldades que a Geografia escolar tem apresentado.

De onde viemos? Para onde vamos? Quem somos? Kaercher (2004) diz que essas

perguntas existenciais têm um caráter espacial, geográfico. Para o autor, existir implica, necessariamente, fazer Geografia, transformar a natureza em espaços cotidianos. Para que possamos existir precisamos fazer Geografia, transformar a natureza. Transformando-a, fazemo-nos ‘civilização’.

“Instrumentalizar o cidadão para a compreensão do espaço tal como hoje ele está produzido, é o papel da escola e da Geografia no ensino.” (CAVALCANTI, 2002, p.78 apud CARDOSO E QUEIROZ, 2016)

Straforini, (2018) expõe que um país que tenha como propósito oferecer ao seu povo uma educação que contemple os interesses sociais mais amplos, tais como a manutenção da identidade nacional, a sucessão das gerações e de continuidade da nação, no desenvolvimento territorial e na preservação dos seus bens e riquezas ambientais e culturais, assim como nos desejos mais objetivos da individualidade, como sua construção intelectual e afetiva e na sua realização social pelo trabalho, é imprescindível que as crianças e jovens escolares compreendam, as noções e os conceitos do ensino da Geografia escolar.

A contribuição de Callai (2011) vai de encontro ao exposto por Straforini (2018) ao expor que a Geografia escolar, oferece a possibilidade de que os estudantes percebam a singularidade de suas vidas e, reconheçam a sua identidade em um mundo globalizado que trata tudo como igual, e que, sendo assim a Geografia ajuda as pessoas a se entenderem como sujeitos neste mundo, reconhecendo a espacialidade dos fenômenos sociais.

Conforme Cachinho (2000), a geografia praticada nas escolas muitas vezes se limitava a uma mera diluição da geografia universitária. Isso resultava na percepção de que a geografia era uma ciência menor, uma disciplina cansativa e aparentemente inútil, voltada apenas para memorização de fatos aparentemente desimportantes. A renovação da geografia escolar, portanto, requer mudanças na metodologia de ensino e uma revisão crítica do método de trabalho.

O exposto por Cachinho (2000) coaduna com as considerações Callai (2011), ao expor que, pesquisas apontam tensões no trabalho de ensinar a geografia. Os problemas se manifestam a partir das relações entre os vários sujeitos envolvidos no processo de ensinar e de aprender geografia. Estes podem ser caracterizados pelo seguinte: tensão entre os interesses do aluno e os do professor, entre a escola, entre os diferentes espaços-recortes, na consideração do tempo e do espaço, dentre outros tantos.

Conforme expõe Pereira et.al (2011) a maioria dos estudantes apresenta dificuldades em compreender alguns assuntos relacionados à Geografia, pois, no modelo tradicional, o aluno não é estimulado a pensar, mas apenas absorver os conteúdos expostos. Enfim, para Callai (2011) realizar a educação geográfica exige mais do que simplesmente ensinar conteúdos para memorização.

Neste sentido, Cardoso e Queiroz (2016), apontam que as dificuldades encontradas em ensinar os conteúdos de geografia de forma mais interessante no ensino fundamental e médio, especialmente nas escolas públicas, tem sido atribuída a alguns aspectos, entre eles, falta de material didático que promova a contextualização e precariedade do trabalho docente.

As dificuldades de professores e alunos no processo de ensino/aprendizagem da geografia é citada também por Zuba (2006), segundo a autora, a Geografia é bastante questionada por seus conteúdos e pelos problemas que apresenta seu ensino na sala de aula. Entre as dificuldades apresentadas estão, no caso dos alunos, o fato de ter que aprender conteúdos geralmente afastados de suas inquietudes e interesses. Zuba (2006) ainda ressalta que segundo sua visão, a Geografia escolarizada muitas vezes não apresenta o toda a intensidade da realidade contemporânea, descrevendo partes do planeta e relatando suas características como algo estático.

A partir desta leitura e da vivência da autora deste artigo, nota-se que um dos principais desafios da Geografia, apesar de sua importância, está relacionada a visão deturpada que o senso comum criou que a Geografia é apenas para memorização de nomes de rios, cidades e estados e decorar datas e eventos.

2.2 Utilização dos jogos na sala de aula

Conforme exposto no subcapítulo anterior a compreensão dos conceitos geográficos são de extrema importância para formação acadêmica e social dos alunos. Esta seção aborda

como os jogos podem ser um aliado dos professores para sair do tradicional e conseguirem despertar interação e curiosidade e alcançar a compreensão dos alunos.

“É a criatividade do professor, aliada às novas metodologias ou velhas (re)significadas que podem levar o aluno à curiosidade e ao entusiasmo em relação ao conteúdo que está sendo ensinado”. (CARDOSO e QUEIROZ, 2016, p.7)

Santos et.al (2010) afirmam que a utilização de outras linguagens, que não apenas

a verbal, escrita e não escrita, e/ou de outros recursos do ensino tradicional são inevitáveis e necessárias na educação.

Lopes (2022) aponta que as aulas expositivas tradicionais, baseadas apenas na explanação do professor e na memorização do conteúdo, são extremamente desestimulantes para os estudantes. Sendo necessária a utilização de metodologias inovadoras e criativas que auxiliem no processo de ensino e de aprendizagem.

A afirmação de Lopes coaduna com a de Cardoso e Queiroz (2016) quando expõe que o professor além do domínio dos conteúdos específicos da sua disciplina, necessita também dominar práticas pedagógicas que possibilitem ao aluno a construção do conhecimento e uma reflexão mais crítica da realidade. Cada aluno desenvolve capacidades diferentes nessa construção. Observa-se então a necessidade de diferentes metodologias que possam auxiliar no processo do ensino e aprendizado.

“O jogo está presente na infância e permite os desenvolvimentos físico, cognitivo, afetivo e moral da criança de forma prazerosa e descontraída.”(PIAGET, 1978 apud BREDA e PIKANÇO, 2013, p.9).

O ensino utilizando-se dos jogos como metodologia, logo nos primeiros anos escolares é benéfico, pois, segundo Bertoldi (2003) apud Verri e Endlich (2009), o aluno que tem seus primeiros contatos com a aprendizagem de forma lúdica, tem maior chance de desenvolver um vínculo mais positivo com a educação formal, estando mais fortalecida para lidar com os percalços do processo de aprender.

As afirmações de Martins et.al (2001) e Breda e Picanço (2013) e Firmino (2010), mostram como o processo de jogar é inerente ao ser humano:

“...em nosso cotidiano utilizamos várias formas de jogo: o dos sentidos, em que a curiosidade nos leva ao conhecimento; os jogos corporais expressos nãdança nas cerimônias e rituais de certos povos; o jogo das cores, da forma e dos sons, presente na arte dos imortais; o jogo do olhar. Enfim, ele está aí, fazendo arte de nossas vidas. A intensidade do poder do jogo é tão grande que nenhum ciência conseguiu explicar a fascinação que ele exerce sobre as pessoas”. (MARTINS et al., 2001, p.1)

“...é pelo jogo que a civilização se desenvolve, e durante toda a sua obra faz relações do jogo com o mito, o direito, a religião, a guerra, a poesia, a música e a arte em diferentes culturas. Considera que, na cultura humana, em suas fases mais primitivas, sempre esteve presente o caráter lúdico, principalmente quando relacionado com a competição, seja ela verbal (enigma da esfinge - jogo de perguntas e respostas, de adivinhação) ou física (luta entre gladiadores), visto que o homem é movido pela busca de superioridade, a ânsia da vitória, de ser o primeiro. E o jogo sempre tem a presença do vencedor, independentemente de seu tipo.” (BREDA e PIKANÇO, 2013, p.33)

“as brincadeiras são universais estão presentes na história da humanidade ao longo dos tempos. Fazem parte da cultura de um país, de um povo em uma determinada época. São tão antigas quanto a humanidade e, por isso, sempre presentes na vida do homem.” (FIRMINO, 2010, p. 9)

De acordo com Silva e Muniz (2012), no contexto do processo de ensino-aprendizagem, é crucial considerar os elementos que despertam prazer e curiosidade nos alunos. Portanto, é necessário empregar diferentes abordagens que facilitem a construção e a busca por novos conhecimentos. Nesse sentido, a utilização de jogos como um recurso auxiliar no ensino dessa disciplina se mostra uma alternativa relevante e eficaz.

Para Lopes (2007) os jogos como recursos de ensino podem influenciar de maneira positiva cinco fenômenos de aprendizagem: cognição, socialização, afeição, motivação e criatividade.

Segundo a pesquisa de Breda e Picanço (2013) o jogo, por ser um facilitador do conhecimento, não pode ser aplicado na educação como único meio de aprendizagem, mas como um suporte. O jogo leva a aquisição de conhecimento de forma natural, sem que a criança perceba essa assimilação, é o que torna o aprendizado prazeroso, principalmente com conteúdos que são de difícil compreensão.

Outra vantagem da utilização dos jogos é apresentada por Martins et.al (2001), segundo ele, o professor que usa jogos educativos torna-se mais um diretor de pesquisa e treinador do que um disciplinador, e o tempo e a energia poupados, podem ser dirigidos para treinar os estudantes num desempenho mais eficaz nos jogos.

Observa-se que jogos são algo primitivo, inerentes ao cerne humano, a adesão dos jogos como prática metodológica une o útil ao agradável, o aluno aprende de maneira prazerosa e o professor consegue aproveitar melhor seu tempo em sala de aula, pois, os alunos com mais estímulos, ficam mais focados e demandam menos do papel disciplinador do professor.

2.3 Os jogos para o ensino da Geografia

Nas seções anteriores, pode-se observar, importância da Geografia e como ela tem sido considerada enfadonha por carências nas metodologias de ensino e também como o uso de jogos tem se mostrado uma alternativa metodológica eficaz. A presente seção apresenta trechos de publicações que pesquisaram a utilização de jogos no ensino da Geografia.

Vesentini (2006, p.30) apud Pinto e Carneiro (2019) expõe que “se os educandos

são fascinantes pelos computadores, pela imagem no lugar da escrita, por jogos, então é interessante incorporar tudo isso na estratégia de ensino”. Carneiro (2019), complementa afirmando que estas metodologias são importantes para as práticas geopedagógicas a partir da transposição metodológica e didática no decorrer do planejamento contínuo e formativo que se faz a partir de numa relação dialética docente/discente do processo de ensino-aprendizagem.

De acordo Sawczuk e Moura (2012), os profissionais em Geografia têm buscado novos métodos para que os alunos tenham uma assimilação dos conteúdos mais prazerosa. A introdução do lúdico nas aulas de Geografia proporciona ao aluno a assimilação de conteúdos de forma divertida, sem ter a preocupação momentânea de ser avaliado. As atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos pelas aulas.

Conforme a perspectiva de Silva e Muniz (2012), os jogos desempenham um papel significativo como ferramenta didática no ensino da Geografia. Eles possuem um caráter desafiador, estimulando o desenvolvimento ativo do raciocínio dos alunos. Além disso, os jogos incentivam a autossuperação diante dos obstáculos e promovem a busca por novas estratégias para alcançar objetivos educacionais. Essa abordagem contrasta com a rotina muitas vezes presente nas salas de aula do ensino tradicional, contribuindo para uma educação geográfica mais autêntica e envolvente.

É possível paragonar a utilização dos jogos na Geografia ao uso de laboratórios nas ciências experimentais:

(...)O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, o reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino-aprendizagem (...). (GAITE, 1995, p. 83, apud VERRI e ENDLICH, 2009)

Para Oliveira e Lopes (2019) os jogos podem ser empregados no ensino de Geografia como um caminho de aprendizagem dos conteúdos geográficos, pois são capazes de contribuir para a articulação da teoria e da prática no desenvolvimento do raciocínio geográfico no aluno. Os jogos ainda de acordo com Oliveira e Lopes (2019) são interessantes no ensino da geografia e na formação de sujeitos críticos e questionadores, pois, possibilitam aos alunos que se arrisquem e proponham soluções para problemas encontrados no jogo e que refletem o seu cotidiano, visualizando seu papel na sociedade.

Verri (2008) expõe que jogar parece uma situação pouco estruturada e sem perspectiva de desenvolvimento dos indivíduos, mas como recurso pedagógico, o jogo

articula o aluno, tanto a teoria quanto a prática, desenvolvendo, através do jogo, habilidades, criatividade e espontaneidade. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação.

Contudo é necessário que conforme exposto por Kiefer e Batista (2020) o professor conheça todas as fases do jogo, antes que o mesmo se inicie, ou seja, planejar o jogo utilizado é central a prática desenvolvida. Assim como envolver os alunos, explicar o jogo e o seu planejamento com os alunos tem como objetivo deixar o aluno animado e entusiasmado, deixando claro para os participantes as regras e as principais metas que o jogo deve alcançar então, ressaltando apenas a vitória e as premiações, caso houver.

Sameiro (2015), compôs um manual para a utilização de jogos no ensino da geografia e com o intuito de auxiliar o professor no planejamento das aulas utilizando os jogos, criou uma tabela em que elenca o conteúdo e as habilidades adquiridas pelos alunos. Acredita-se que para compor este artigo é importante apresentar tal tabela para melhor compreensão dos benefícios do jogos na educação, conforme a seguir.

TABELA 1: Os jogos no planejamento do professor

Tipo de jogo	Habilidades e competências	Título do jogo
Jogos de competição e cooperação.	<ul style="list-style-type: none"> • Construir, ler e interpretar diferentes formas de representação do espaço. • Reconhecer as permanências e as transformações ocorridas no espaço “bairro”. • Valorizar a memória individual e coletiva, por relatos, documentos, objetos e fatos, 	“O bairro que queremos.”
Jogos de regras. Jogos em grupo (toda a turma joga junta).	<p style="text-align: center;">como resgate da sua cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a memória individual e coletiva para reconstruir o passado em seus vários níveis. O trabalho e as paisagens. • Reconhecer as permanências e as transformações ocorridas nos espaços cotidianos, observando a interferência dessas relações. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a importância do trabalho e a interdependência entre as diferentes atividades. • Conhecer e saber descrever o trabalho de diversas profissões; <ul style="list-style-type: none"> • Valorizar todo tipo de trabalho. 	
<p>Jogos de competição e cooperação.</p> <p>Jogos de regras.</p> <p>Jogo de construção. (Os alunos que constroem)</p> <p>Jogos em grupo (toda a turma joga junta).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Perceber que existem permanências e transformações de costumes e hábitos, nos diferentes grupos. - Identificar semelhanças e diferenças culturais existentes entre as manifestações dos diferentes grupos, nos diversos espaços, reconhecendo e valorizando a sua identidade. - Identificar diferentes relações entre pessoas e os lugares (as condições socioeconômicas, as relações afetivas e a identidade cultural e a histórica do lugar). - Reconhecer a importância de uma atitude de cuidado com o meio em que vivem, evitando o desperdício e percebendo os cuidados que se deve ter na preservação e manutenção da natureza. - Desenvolver os conceitos sobre processo de germinação. - Diferenciar necessidade de consumo e consumo desnecessário 	<p>“A fábrica de sementes”</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer, no seu cotidiano, os referenciais de localização, orientação e distância, de modo a deslocar-se com autonomia. - Construir, ler, e interpretar diferentes formas de representação do espaço. 	

<p>Jogos de competição e cooperação.</p> <p>Jogos de regras.</p> <p>Jogos em grupo (toda a turma joga junta).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Praticar os conteúdos da Geografia, como: localização, orientação e reconhecimento do espaço vivido (escola). - Tematizar as relações entre colaboração e competição. - Desenvolver habilidades e competências quanto a utilização de instrumentos de orientação como a bússola e croqui. - Criar uma proximidade entre o que se aprende na sala de aula e o cotidiano nas utilizações de instrumentos de orientação, localização e reconhecimento do lugar. - Promover a integração da escola com a família através da participação voluntária de pais na atividade. - Reconhecer, no seu cotidiano, os referenciais de localização, orientação e distância, de modo a deslocar-se com autonomia. - Construir, ler e interpretar diferentes formas de representação do espaço. 	<p>“Caça ao tesouro”</p>
<p>Jogos de competição.</p> <p>Jogos de regras.</p> <p>Jogos em grupo ou a turma toda junta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver habilidades de localização, orientação e reconhecimento do espaço vivido (escola); - Ler e interpretar diferentes formas de representação do espaço. - Reconhecer, no seu cotidiano, os referenciais de localização, orientação e distância, de modo a deslocar-se com autonomia. - Distinguir as diferentes formas de representação do espaço. - Diferenciar comércio de serviço. - Entender as relações de trabalho. - Aplicar os conhecimentos matemáticos da operação 	<p>“Jogo de tabuleiro – Tabuleiro e cartas”</p>

	<p>da multiplicação.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perceber o espaço onde estuda. - Compreender as diversas funções dos profissionais. 	“Batata quente”
<p>Jogos de competição e cooperação.</p> <p>Jogos de regras.</p> <p>Jogos em grupo ou a turma toda junta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ler imagens e paisagens. - Analisar o espaço em que estudam. - Distinguir as transformações e conservações do espaço. - Perceber-se como sujeito transformador do espaço. - Desenvolver o trabalho em equipe. <ul style="list-style-type: none"> - Respeitar regras. 	“Dominó – Ligando os pontos”

Fonte: (Sameiro, 2015, p.6)

Ainda com base no manual de Sameiro (2015), os professores têm em suas responsabilidades a oferta de experiências e aprendizagem significativas. E os jogos são uma forma de oferecer essas experiências significativas e gerar uma oportunidade no desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para a formação dos alunos.

Considera-se ainda pertinente apresentar exemplos de jogos utilizados no ensino da geografia, Silva e Junior (2018) apud. Martins (2021), apresenta os resultados de um estudo realizado em sala de aula com a aplicação dos 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”. Com a aplicação destes jogos, os autores observaram 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”(Silva e Junior, 2018 apud. Martins, 2021 p.20).

FIGURA 1: Exemplos de jogos



Fonte: (Silva e Junior, 2018 apud Martins 2021, p. 19)

As autoras Sawczuk e Moura (2012), desenvolveram em sala de aula, o jogo quebra-cabeça envolvendo os Estados e das regiões brasileira, conforme Figura 2. Com a aplicação do jogo, houve e significativo aproveitamento. Reduzindo a indisciplina, a satisfação com a realização do jogo não foi unânime, porém, os resultados finais foram muito melhores que os obtidos com métodos tradicionais.

FIGURA 2: Quebra cabeça dos Estados e Regiões do Brasil



Fonte: (Sawczuk e Moura , 2012, p.15)

Observa-se como as exposições teóricas e os relatos dos estudos práticos são congruentes, ao longo da pesquisa para a confecção deste artigo, a autora não encontrou nenhuma publicação que não indicasse a utilização dos jogos no ensino e nem no ensino da geografia. A seção seguinte apresenta a conclusão obtida após esta pesquisa.

3 CONCLUSÃO

A Geografia é importante para a formação acadêmica como as demais disciplinas, mas, além disso, ela é importante também para a formação social dos alunos, como visto, ela ajuda no entendimento do pertencimento ao meio e suas singularidades.

Através da revisão bibliográfica realizada pode-se notar que há, nos métodos tradicionais, desinteresse na disciplina Geografia pelos alunos, tendo-a como uma disciplina apenas de memorização. Para Callai (2011) no ensino e aprendizagem de geografia é importante que o professor tenha o controle, pois cabe a ele quem dar a direção e oportunizar a passagem do conhecimento para os alunos, sendo assim, cabe ao professor otimizar suas metodologias e despertar curiosidade e interesse dos estudantes pela Geografia.

Neste sentido, a discussão sobre o uso de novas metodologias de ensino da Geografia se faz necessária e é importante para a sociedade, pois, forma alunos mais capacitados e seguros de seu lugar no mundo. Além de oferecer ferramentas para o trabalho dos professores.

A autora deste artigo considera, após esta revisão bibliográfica, que o uso de jogos no ensino da Geografia em todos os anos escolares são de exímia importância para um ensino de qualidade, pois, resgata a curiosidade e o interesse dos alunos pela disciplina, auxiliam na conexão entre a teoria e a prática dos conteúdos além de desenvolver o senso crítico e a confiança dos discentes.

REFERÊNCIAS

BREDA, T. V; PICANÇO, J. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar.** Encontro de Geógrafos da America Latina, v. 14, p. 1-19, 2013.

Disponível

em:<https://www.academia.edu/34357208/Disserta%C3%A7%C3%A3o_O_uso_de_jogos_no_processo_de_ensino_aprendizagem_na_Geografia_escolar_2013_>. Acesso em: 21 out. 2023.

CALLAI, H. C. **A geografia escolar–e os conteúdos da geografia.** Anekumene, (1), p.128-139, 2011. Disponível na internet

em:<<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/anezumene/article/download/7097/5764>>. Acesso em: 01 nov. 2023.

CACHINHO, H. **Geografia escolar: orientação teórica e praxis didáctica.** Inforgeo, v. 15, p. 69-90, 2000. Disponível na internet em:

<https://www.researchgate.net/publication/260593351_GEOGRAFIA_ESCOLAR_ORIENTACAO_Teorica_e_Praxis_Didactica>. Acesso em 01 nov. 2023.

CARDOSO, C. QUEIROZ, E. D. de. **Reflexão sobre o ensino da geografia: desafios e perspectivas.** Geografia: políticas e democracia, v. 2, 2016. Disponível na internet em:

<http://www.eng2016.agb.org.br/resources/anais/7/1467838134_ARQUIVO_Cardoso&Queiroz.pdf> . Acesso em: 20 nov. 2023.

DINIZ, S. P. **Os jogos no processo de ensino da Geografia.** 2021. 21 f. Monografia (Graduação em Geografia) - Centro de Educação Aberta e a Distância, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2021. Disponível em: <https://monografias.ufop.br/handle/35400000/4396?locale=pt_BR>. Acesso em: 16 out. 2023.

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. Disponível na internet em: < <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/16089>>. Acesso em: 16 out. 2023.

KAERCHER, N. A. **A Geografia escolar na prática docente: a utopia e os obstáculos epistemológicos da Geografia Crítica.** 2004. Disponível em:

<<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8136/tde-01052005-224221/pt-br.php>>. Acesso em: 16 out. 2023.

KIEFER, A. P.; BATISTA, N. L. **Pensando a sala de aula invertida e o CANVA como ferramentas didáticas para o ensino remoto.** Metodologias e Aprendizado, v. 2, p. 143–156, 2020. DOI: 10.21166/metapre.v2i0.1421. Disponível em:

<https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/metapre/article/view/1421>. Acesso em: 22 nov. 2023.

LOPES, O. R. **Jogo “ciclo das rochas”**: um recurso lúdico para o ensino de geociências. 2007. Mestrado (Ensino e História em Ciências da Terra) – Instituto de Geociências, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007. Disponível em: <<http://bjg.siteoficial.ws/2009/n.1/c.pdf>> Acesso em: 30 out. 2023.

LOPES, T. de S. **O uso de jogos no ensino da geografia: estudo de caso nas turmas do 3º ano do ensino médio da e.e. henrique de souza filho - ribeirão das neves (mg)**.. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88060>>. Acesso em: 30 out. 2023

MARTINS, J. G., et al. **Realidade Virtual através de jogos na educação**. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção, 2001. Disponível na internet: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/470df3283c76a597e6eccda8c4b1bb3.PDF>>. Acesso em: 01 out. 2023

MARTINS, P. R. B. P. **Uso de jogos no ensino da geografia: revisão da literatura**. 2021. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia, Universidade Federal do Tocantins, Porto Nacional, 2021. Disponível na internet em: <[https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3103#:~:text=Os%20principais%20tipos%20de%20jogos,terra%E2%80%9D%20e%206\)%20quebra%2D](https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3103#:~:text=Os%20principais%20tipos%20de%20jogos,terra%E2%80%9D%20e%206)%20quebra%2D)>. Acesso em: 27 nov. 2023

OLIVEIRA, Tais Pires; LOPES, Claudivan Sanches. **O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica**. Ateliê Geográfico, v. 13, n. 3, p. 66-83, 2019. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/atelie/article/view/55143>>. Acesso em: 21 out. 2023.

PEREIRA, F. L. F.; ARAÚJO, S. de L.; HOLANDA, V. C. C. de. **As Novas Formas De Ensinar E Aprender Geografia: Os Jogos Eletrônicos Como Ferramenta Metodológica No Ensino De Geografia Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, vol. 2, núm. 3, enero-junio, 2011, pp. 34-47 Universidade Federal do Ceará .png, Brasil. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552856441004>. Acesso em: 21 out. 2023.

PINTO, F. R.; CARNEIRO, R. N. **O Ensino de Geografia no século XXI: Práticas e desafios do/no Ensino Médio**. Revista GeoInterações, v. 3, n. 2, p. 3-22, 2019. Disponível na internet em:<<http://periodicos.apps.uern.br/index.php/RGI/article/download/1114/1024>>.Aceso em: 01 nov. 2023.

SILVA, V; MUNIZ, A. M. V. **A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia**. Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais, v. 3, n. 5, p. 62-68, 2012. Disponível na internet em: <<https://www.redalyc.org/pdf/5528/552856435008.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2023.

STRAFORINI, R. **O ensino de Geografia como prática espacial de significação. Estudos avançados**, 32, p.175-195, 2018. Disponível na internet em: <<https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/152621>>. Acesso em: 21 de out. 2023.

SANTOS, R. J; COSTA, C. L. da; KINN, M. G. **Ensino de geografia e novas linguagens**. Geografia: ensino fundamental, p. 43-60, 2010. Disponível na internet em:<

https://www.academia.edu/download/32291698/Explorando_o_ensino_geografia.pdf#page=45 .Acesso em: 01 nov. 2023.

SAMEIRO, 2015. **Jogos no ensino da Geografia , Manual Didático**. 1 ed. Rio de Janeiro, 2015. Disponível na internet em: <https://www.cp2.g12.br/blog/mpcp2/files/2017/03/2013_produtoeducacional_MARCILENE_SAMEIRO.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2023.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. **Jogos pedagógicos para o ensino da geografia**. Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2012. Disponível em: <http://www.leg.uefs.br/arquivos/File/materiais/ARTIGOS_jogos_analogicos_digitais/Marcia_Ines_Lorenzet_Sawczuk_Jeani_Delgado_Paschoal_Moura_2012_Jogos_pedagogicos_para_o_ensino_da_geografia.pdf>. Acesso em: 20 out. 2023.

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. Disponível em: <<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/49448/751375140504>>. Acesso em 20 out. 2023.

VERRI, J. B. **A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de Geografia. XVII Semana de Geografia da UEM**, p. 1-5, 2008. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Geografia/art_geo_jogos.pdf>. Acesso em: 20 out. 2023.

ZUBA, J.A.G. **O ensino da geografia na atualidade: Desafios e perspectivas**. Revista Cerrados, v. 4, n. 01, p. 109-118, 2006. Disponível na internet em: <<https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/cerrados/article/view/2921>>. Acesso em: 01 nov.2023.