



A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS: UMA ABORDAGEM TEÓRICA NA PERSPECTIVA GEOGRÁFICA

Ewerton da Silva Marques ¹
Ana Paula Camilo Pereira ²

RESUMO

O tema sobre jogos didáticos tem se intensificado nos últimos anos por meio de pesquisas acerca de seu uso em diversas disciplinas do Ensino Fundamental que compõem a Educação Básica, por isso é que a apropriação desses jogos pelos docentes promove um maior engajamento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem ao utilizar a criatividade e a ludicidade no desenvolvimento das aulas. Tal abordagem tem como recorte a análise teórica, bibliográfica e documental das legislações, obras e os principais autores que tem se dedicado às pesquisas sobre a temática. Como resultado da pesquisa vislumbra-se a busca por extrapolar as análises que se definem pelo uso quase que exclusivo da cartilha contemporânea denominada como livro didático, além disso busca-se a sistematizações das obras e autores, bem como das legislações voltadas para o ensino de Geografia que contribuam com os pesquisadores e professores das escolas públicas.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Ensino de Geografia, Criatividade; Ludicidade.

RÉSUMÉ

Le thème des jeux didactiques s'est intensifié ces dernières années à travers des recherches sur son utilisation dans les différentes matières d'École Primaire qui composent l'éducation de base, à tel point que l'appropriation de ces jeux par les professeur favorise un plus grand engagement des élèves dans le processus d'enseignement et d'apprentissage en utilisant la créativité et le ludisme dans l'élaboration des classes. Cette approche s'appuie sur une analyse théorique, bibliographique et documentaire de la législation, des ouvrages et des principaux auteurs qui se sont consacrés à la recherche sur le sujet. À la suite de la recherche, il est possible de voir la recherche d'extrapolation des analyses qui sont définies par l'utilisation presque exclusive du livret contemporain appelé Manuel didactique, par ailleurs, il cherche à systématiser les œuvres et les auteurs, ainsi que la législation visant à enseigner la géographie qui contribuent aux chercheurs et aux enseignants dans les écoles publiques.

Mots-clés: Jeux didactiques, Enseignement de la Géographie, Créativité; Jeu.

INTRODUÇÃO (JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS)

A importância do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia tem alcançado destaque nas pesquisas relacionadas a área, por meio de abordagens teóricas e debates acerca do uso dessas ferramentas didáticas, que discutem seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem na sala de aula como sendo uma alternativa as metodologias tradicionais utilizadas na docência na Educação Básica. Contudo, vale ressaltar que há ainda o pouco volume de pesquisas sobre o uso, desenvolvimento e produção de jogos didáticos no ensino de Geografia.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* - Mestrado Profissional em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - UEMS, ewertonmarques13@gmail.com;

² Doutora em Geografia Humana e docente do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* - Mestrado Profissional em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - UEMS, apaulacape@uems.com.



Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1998 os recursos didáticos-pedagógicos no Ensino Fundamental II devem ser trabalhados para aproximar o ensino das disciplinas do cotidiano dos estudantes, essa aproximação pode ocorrer nas aulas de Geografia por meio do uso de jogos didáticos, aplicados em conteúdos aos quais os estudantes vivenciam em suas jornadas diárias, como por exemplo, o espaço geográfico local do qual interagem cotidianamente.

Já a base nacional comum curricular (BNCC) de 2017, propõe o uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem, de acordo com Piffero, Soares, Coelho e Roehrs (2020, p. 49) “A implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aponta para a necessidade de adoção de novas metodologias com vistas a atingir o que se espera das competências e habilidades para os educandos e, assim, elevar os índices”. Desse modo, pensar metodologias ativas nos remete ao envolvimento dos estudantes no processo de maneira concreta por meio interações lúdicas, entre elas ferramentas pedagógicas.

Esta pesquisa tem como objeto o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, para isso foi realizado uma análise teórica, bibliográfica e documental das legislações, obras e os principais autores que tem se dedicado às pesquisas sobre o tema em relevo. Dentro dessa perspectiva, o objetivo dessa análise é apresentar uma discussão teórica sobre uso de jogos didáticos a partir perspectiva geográfica.

A pesquisa sobre jogos didáticos tem sua importância calcada no processo de ensino que tem ganhado destaque junto aos pesquisadores por propor alternativas ao processo tradicional de ensino, por meio de metodologias ativas e ferramentas pedagógicas inovadoras. Trabalhar com jogos é relevante, pois as representações vêm ao encontro da subjetividade de cada estudante. Nesse mérito, a Geografia se coloca como fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

[...] Todas as disciplinas possuem sua parcela de responsabilidade na formação escolar dos indivíduos. Sendo assim, no caso da Geografia não seria diferente; como qualquer outro campo científico que faz parte dos saberes curriculares da escola, essa disciplina busca proporcionar ao aluno um “novo olhar” sobre o seu contexto sociocultural. Para a Geografia, esse olhar está relacionado ao estudo do espaço. (RICHTER, 2011, p. 16).

O uso de jogos didáticos permite o desenvolver da ludicidade por meio da total dedicação corporal e mental à atividade, como foi discutido por Luckesi (2004), pois se há uma distração dos discentes a ludicidade não ocorre como deveria ser. No entanto depende também do professor propor novas metodologias e fomentar a total entrega ao processo.



Contudo, pensarmos o uso e apropriação dessas ferramentas pedagógicas nos remete a refletirmos a realidade das escolas públicas brasileiras que por vezes não tem acesso ao básico, como água tratada, esgoto, telhado, quadro entre outros. Então quais os recursos teríamos a disposição? E quais ferramentas poderíamos propor? Ao alcance dessas escolas e professores.

Nesse sentido, os recursos didático-pedagógicos podem se valer da criação e do uso de jogos didáticos como um importante instrumento lúdico, considerando que segundo Breda (2013, p. 33) “O jogo está presente na natureza humana, seja na infância ou na fase adulta”, ajudando assim no processo de ensino e aprendizagem, podendo ser explorado por meio de conteúdos ministrados na disciplina de Geografia, sejam eles físicos, como por exemplos: Geologia, Pedologia e Climatologia etc. E conteúdo da Geografia humana, como por exemplo: Demografia, Economia e Geopolítica entre outros.

Além disso, consideramos que a Geografia se destaca nessa concepção de utilização de jogos didáticos, de modo a promover um processo de ensino e aprendizagem significativo e mais efetivo aos estudantes, na medida em que o lúdico e a criatividade podem se tornar elementos instigadores desse processo.

Portanto, planejar uma aula de Geografia requer algumas ferramentas didáticas inerentes ao trabalho didático, pois “imaginar uma aula de geografia sem o uso de mapas, [...] sem o uso de fotografias, sem o livro didático, sem um bom planejamento [...]” (ALVES, 2018, p.19), e para além das ferramentas destacadas pelo autor, há ainda alternativas de abordagem pela ludicidade por meio de aulas divertidas e instigadoras com o uso de jogos didáticos.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos necessários para que este trabalho dê embasamento ao objetivo principal são: levantamento de dados e bibliografias especializadas sobre a temática supracitada; análise e sistematização de fontes bibliográficas que discutem o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia; levantamento e organização de dados oficiais em normativas, leis, resoluções, diretrizes sobre o ensino por meio de jogos didáticos Ensino Fundamental II.

REFERENCIAL TEÓRICO

Esta pesquisa busca extrapolar as análises que se definem pelo uso quase que exclusivo da cartilha contemporânea denominada como livro didático, de modo a considerar os jogos didáticos como um importante instrumento de ensino de Geografia, na busca por explorar referências como localização, lateralidade, leitura de mapas etc. elementos estes que estão



presentes no cotidiano dos estudantes. E como a Geografia auxilia na leitura e interpretação da realidade? Para Camilo Pereira e Fonseca (2020, p. 320):

[...] a Geografia enquanto disciplina escolar, se insere nessa nuance de novas leituras do espaço geográfico perante a dinamicidade do Ensino Básico, na qual demanda outros olhares sobre o processo de ensino e aprendizagem que não nega as abordagens que estruturaram sua organização metodológica, mas que impõem singularidades nessa concepção de ver e se enxergar no mundo.

Portanto, como forma de relacionar esses conteúdos com o cotidiano local do estudante que se entende que o uso de jogos didáticos pode possibilitar e instigar a compreensão dos mesmos, na medida em que se busca trabalhar o conteúdo teórico a partir de sua vivência, de seu espaço habitual de identidade local, promovendo uma maior interação a partir do lúdico como destaca Breda (2018):

Para que as atividades lúdicas se tornem ainda mais envolventes e contribuam de forma significativa para o processo de ensino-aprendizado, nós professoras e professores podemos criar nossos próprios jogos, inserindo os conteúdos do currículo de Geografia por meio de situações reais ou de simulações que possam estimular o raciocínio geográfico. (BREDA, 2018, p. 56).

A partir dessa perspectiva do lúdico, entendemos que o processo de ensino e aprendizagem demanda dos professores o constante exercício da criatividade para desenvolver diferentes metodologias e ferramentas que promovam e instiguem a atenção dos estudantes com relação a melhor compreensão dos conteúdos. Por isso, inovar e/ou criar formas de ensino a partir do uso de jogos didáticos propondo o desenvolvimento e criação destes junto aos estudantes, podem contribuir para aumentar as possibilidades de compreensão e interação do conteúdo. Ribeiro (2013) contribui nessa abordagem sobre a criatividade ao definir que:

[...] a criatividade e o processo de criação alguns estudos foram necessários, pois o ato criativo não surge do nada, não é inato, ele é construído, é parte de um processo que se traduz numa obra, seja de arte, livro ou novas descobertas científicas, são elementos que compõem o espaço social e a natureza, que se dá no plano do vivido. (RIBEIRO, 2013, p.151)

Ao considerarmos que a criatividade é fundamental no cotidiano docente para o melhor desenvolvimento dos planos de aula e, consecutivamente das aulas, auxilia também no que tange a didática, que subsidia as melhores metodologias de transmissão dos conteúdos e habilidades, e sobre criatividade devemos ponderar quais os desafios são enfrentados no chão da sala de aula. Nesse contexto Copatti (2017) ressalta que:



Pensar em criatividade é algo que exige preparo, tempo, conhecimento, dedicação. Para tanto, o professor precisa continuamente reavaliar-se, compreendendo quais são as suas limitações e quanto ainda pode avançar a fim de melhorar a práxis educativa. Assim, a construção do conhecimento tem no professor a possibilidade de transformação da aprendizagem. (COPATTI, 2017, p. 50).

Desse modo, é necessário refletirmos sobre quais formações e aptidões são inerentes aos professores, uma vez que, é importante admitirmos que existem outros conhecimentos que compõem a formação de um docente, para além do que é aprendido na academia.

Nessa compreensão, ressaltamos a essencialidade do lúdico e, nessa perspectiva, a demanda ao professor de sua criatividade como forma de instigar a ludicidade nesse processo. A partir dessa abordagem temos a contribuição de Copatti (2017, p. 51), a qual assevera que: “No processo de ensinar e aprender, a criatividade precisa dispor de invenção, por meio da imaginação e de tecer os conhecimentos, superando os obstáculos, transformando o processo educativo em algo prazeroso e desafiador”.

Nesse contexto, entendemos que é por meio da criatividade e do exercício do lúdico, das brincadeiras e dos jogos, que as crianças vislumbram a realidade das ações do cotidiano, ou seja, é brincando, jogando podemos alcançar manifestar conhecimento e, ao mesmo tempo, adquiri-lo, e não pela coercitividade e por castigos impostos como método de ensino punitivo. Sobre a importância desse fenômeno o autor Kishimoto (1994) ressaltou que:

[...] vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO, 1994, p. 119).

Portanto, é com a ludicidade e a criatividade que os professores podem ter como ferramenta de ensino a validação da utilização de jogos didáticos, uma vez que o professor tem papel significativo no desenvolvimento do estudante, para que este compreenda as diversas escalas geográficas de modo a entender sua condição de cidadão, de promotor do seu próprio poder cognitivo de compreensão dos conteúdos escolares, dando forma lúdica aos mesmos, como ressalta a autora. Nesse sentido, a disciplina Geografia é primordial na iniciação de leitura e interpretação da realidade, definida pela relação homem e natureza.

Assim, no que se refere as metodologias, a Geografia escolar, precisa superar o ensino tradicional, pois ainda existem muitas escolas o utilizam como única e a reproduzem com a descrição e memorização dos conteúdos, até como forma de despertar esse olhar entusiasta pela Geografia. Ao propor o motivo do desinteresse dos estudantes Silva e Silva (2012, p. 129) propõem que:



[...] O ensino não desperta o interesse dos educandos quando é calcado na reprodução de materiais, objetivando a memorização de conceitos prontos e acabados, portanto, sem relação alguma com o espaço vivido do educando. Assim, diante da importância do ensino da Geografia, disciplina capaz de oferecer ao educando a compreensão da relação sociedade e natureza, nas mais variadas dimensões, é preciso inserir procedimentos metodológicos na prática pedagógica que sejam capazes despertar o prazer por essa disciplina.

Assim, buscar sempre metodologias inovadoras e contextualizadas com a apropriação e utilização de jogos didáticos, além do próprio desenvolvimento com os estudantes, aumentam ainda mais a interação e proporciona novas estratégias de ensino como Moraes e Castellar, (2018, p. 426) destacaram:

Há inúmeras estratégias que auxiliam o professor na promoção de uma aprendizagem mais ativa. Elas implicam uma melhor compreensão, da parte do professor, quanto às potencialidades de determinadas atividades, como uma seção de leitura ou a produção de uma maquete (em quanto tempo devem ser feitas; se antecedem ou não uma atividade; caso antecedam, o que deve ser priorizado), da disposição das salas de aula, do envolvimento que se proporá aos alunos, entre outros.

Muitas vezes o estudante indaga sobre o conteúdo pelo fato de estar distante de sua realidade, por isso, adaptá-lo e inseri-lo num contexto geográfico local por meio de jogos, de brincadeiras típicas do cotidiano, por exemplo, permite mostrar o quanto a Geografia escolar tem a ver com o seu cotidiano. Segundo Micrute e Kashiwagi, (2014, p. 05) “as práticas de ensino de geografia devem incentivar a reflexão, motivação, onde a relação do local com o global dialogue com a realidade do educando”.

O aprender a partir de jogos didáticos e brincadeiras tem seu apoio a partir do conceito de ludicidade, não somente em séries iniciais como ao longo da formação do ser social, pois, é por meio de jogos e brincadeiras que aprendemos a andar, correr, falar entre outras ações. Diante disso, na Educação não é diferente, pois jogos proporcionam um aprendizado fluido e dinâmico, sem a pressão somente do ensino tradicional, destacando essa importante ferramenta de ensino Freitas e Salvi (2007, p. 7) afirmam que:

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.



Já dentro da perspectiva de jogos didáticos é possível o direcionamento para Geografia escolar por meio, por exemplo, da cartografia e outros conteúdos inerentes à ciência geográfica, pois este é um recurso didático valioso e muitas vezes pouco explorado na disciplina, ainda que a cartografia se constitua como importante conteúdo que compõe esta ciência. Nessa perspectiva, acredita-se que seja por conta do aprofundamento teórico desenvolvido na universidade, e a dificuldade de alguns professores adaptarem essa teoria no momento da efetivação da prática didática, ou seja, da transposição didática e/ou ensinar o que foi aprendido.

Contudo ainda é preciso buscarmos a conceituação de jogo, pois esta ação está presente em nosso cotidiano social desde a infância, e já tem entre seus benefícios a simulação da vida adulta por meio das brincadeiras e jogos realizados de maneira individual e/ou em grupo. Desse modo Huizinga explica jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Portando ao levarmos em consideração as estruturas e regras elencas por Huizinga (2008) encontramos a base conceitual de jogo, tendo como pressuposto que todo processo desta atividade resultará em ganhadores e perdedores, tendo em vista os aspectos, características, regras, peculiaridade e objetivos ao exercê-lo, mas também, em apropriação de conhecimentos se tratando de jogos didáticos, porque afinal:

[...] é no e 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[...]. (BREDA, 2018, p. 33)

Sendo que jogos didáticos podem ser desenvolvidos e utilizados no ensino de Geografia para melhor desempenho do ensino e da aprendizagem, e como alvo de nossa pesquisa bibliográfica, buscamos estabelecer seu conceito, bem como agrupar os principais autores que pesquisam e analisam seus elementos na Geografia e em áreas afins que contribuem para essa abordagem teórico-conceitual. Para isso, organizamos e destacamos como imprescindíveis as menções dos pesquisadores Breda, Castellar; Munhoz, Copatti, Kishimoto e Huizinga entre outros, que têm se diligenciado ao tema e que nos traz relevantes enfoques sobre o tema em relevo.



RESULTADOS E/OU DISCUSSÕES

Os resultados apresentados nessa análise partem de uma abordagem teórica sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, considerando as atuais discussões de pesquisas geográficas na atualidade, que abrangem autores e pesquisadores que se empenham na produção e discussão acerca da temática.

Como a renovação da ciência geográfica poderia contribuir para o processo de ensino e aprendizagem? Nessa perspectiva, destacar a questão espacial de cada indivíduo, para relacionar seu aprendizado com o dia a dia, mostrando o quanto a Geografia pode contribuir para o seu entendimento como ser social, pode colaborar para que o estudante tenha um olhar diferenciado sobre as inúmeras relações sociais produzidas no espaço geográfico. Nesse contexto Copatti (2017) propõe que:

Pensar o ensino da Geografia no contexto atual exige construções criativas em torno de assuntos que norteiam as transformações do espaço e que são essenciais para o entendimento da dinâmica que envolve as relações homem-meio. Nessa perspectiva, o educador precisa estar atento continuamente às possibilidades metodológicas que pode utilizar no processo mobilizador de seus educandos para a construção do conhecimento de maneira criativa. (COPATTI, 2017, p. 54).

Por isso, segundo Richter e Lopes (2014) é preciso também considerar a bagagem dos estudantes, ou seja, é necessário compreender o que os estudantes têm de conhecimento prévio sobre cada assunto apresentados durante as aulas, pois, esses conhecimentos darão suporte aos professores. A partir daí, introduzir os conteúdos, para que assim, o educando possa relacionar o seu cotidiano e sua vivência com os conceitos geográficos aplicados em sala de aula pelo professor.

Entretanto, ao estudante é necessário o ensino de conteúdos e habilidades que tratam do pensamento espacial, ou seja, conhecer o espaço em que vive e relacionar alguns aspectos da realidade aos de uma representação cartográfica; passa a ser fundamental para o melhor entendimento e compreensão, como Castellar (2017, p. 210) destaca:

[...] O pensamento espacial é complexo, requer observar, comparar, relacionar, analisar, argumentar e elaborar crítica, portanto, os estudantes de graduação, sejam eles da geografia ou da pedagogia, precisam ter uma formação inicial que garanta a compreensão dessa categoria geográfica importante para ler mapas e interpretar situações do cotidiano. Mais sobre cartografia escolar. [...]

A luz dessa contextualização supracitada de Castellar (2017) fica evidente o conglomerado de conceitos preliminares para visualização, interpretação e manipulação de



jogos na disciplina de Geografia e em outras áreas da ciência em futuras etapas do ensino, bem como a construção destes conceitos/conteúdos preliminares.

Destarte, os professores de Geografia propiciam a leitura e interpretação a partir dos fatos e realidade social e históricas vividas pelos estudantes, por meio das diferentes escalas como os autores Castellar; Munhoz (2011) ressaltaram que:

Se a leitura do mundo perpassa pela decodificação de mensagens, da articulação e contextualização das informações, cabe assim, a escola ensinar o aluno a perceber e ler este espaço, também, por meio de outras linguagens, sabendo assim lidar com novos instrumentos para essa leitura. Assim, a escola constitui lugar de reflexão acerca da realidade, seja ela local, regional, nacional ou mundial, fornecendo instrumental capaz de permitir a este a construção de uma visão organizada e articulada deste mundo. (CASTELLAR; MUNHOZ, 2011, p. 391).

Portanto, ao docente cabe ainda a atribuição de mediador com relação a aplicabilidade de metodologias que sejam significativas ao processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia escolar, pode se constituir como importante instrumento metodológico, porém produzir e aplicar esses jogos não devem ser feitos de maneira aleatória e descontextualizada, é sempre importante lembrar seu objetivo didático, pois existem algumas ações que não podem extrapolar os limites pensados para a atividade, por prejudicarem o desenvolvimento da prática lúdica, como Breda, (2013, p. 5) afirmou ao destacar que:

[...] 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 visarem 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 se constitua em 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 a análise/localização[...].

Sendo assim, é relevante o desenvolvimento de pesquisas temáticas referentes ao processo de ensino e aprendizagem por meio de jogos didáticos, como forma de promover a percepção efetiva dos estudantes sobre os fenômenos que ocorrem no espaço geográfico.

Para isso, temos como defesa o uso de jogos didáticos uma vez que compreendemos que a ludicidade associada à criatividade pode promover importantes recursos didáticos e metodológicos capazes de estimular e tornar mais significativo o processo de ensino e aprendizagem. E para ressaltar tal discussão teórica, o quadro a seguir se constitui como procedimento de pesquisa realizado, que busca a partir da seleção dos principais autores e obras



na perspectiva do levantamento bibliográfico, no sentido de apresentar as perspectivas de análise que vem sendo realizada por eles.

Nessa óptica, destacamos que para além de pesquisadores da área em destaque, a Geografia, consideramos também essenciais demais autores e obras que tem contribuído com a temática e que nos releva relevantes abordagens que podem cooperar com o desenvolvimento dessa análise e nos denota diferentes e interessantes relações entre as áreas:

Quadro 1: Autores e obras fundamentadoras do uso de jogos didáticos

Autores	Ano	Pesquisa/ Tema	Título
Breda	2013	Jogos Didáticos	O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar
Castellar	2017	Ensino e aprendizagem	Cartografia escolar e o pensamento espacial fortalecendo o conhecimento geográfico.
Copatti	2017	Criatividade	O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade.
Huizinga	2008	Ludicidade	<i>Homo ludens</i>
Kishimoto	1994	Jogo e Educação	O jogo e a educação infantil.

Fonte: Levantamento bibliográfico dos autores, 2021.

Mediante levantamento bibliográfico e documental, destaca-se a relevância do tema e do desenvolvimento de pesquisas associadas a essa vertente na Geografia escolar, ao qual este trabalho busca a interpretação dessas discussões que podem configurar uma promissora ferramenta criativa e lúdica, promotora da ressignificação do ensino e a aprendizagem de Geografia.

A contribuição de Breda (2013) é alicerçada no uso de jogos didáticos para o ensino de Geografia, mais especificamente nos conteúdos de educação ambiental e cartografia. Ainda vale destacar que a autora sistematiza os estágios de desenvolvimento cognitivo propostos por Piaget e entre as discussões relevantes são apontados o incentivo ao ensino e a aprendizagem por meio de jogos e objetos que promovam a curiosidade e competição de maneira pedagógica, ou seja, a abordagem dos conteúdos pode ser alcançada com uso de ludicidade e sua pesquisa ainda supera questões relacionadas a produção desses jogos, bem como sua aplicabilidade ao definir o docente como mediador dos jogos, que nesta obra foram produzidos com materiais acessíveis, sendo eles fundamentas em imagens de satélites e mapas, resultando em materiais como quebra-cabeças; jogo da memória; tabuleiros e dominós.



E com relação ao ensino e aprendizagem sobre Geografia a pesquisadora Castellar (2017) contribui ao analisar as estratégias sobre metodologias adotadas pelos estudantes e professores de Geografia no cenário acadêmico. Nesse sentido, ela usa o recorte do conteúdo de cartografia escolar para explorar uma proposição de didática inovadora, promovendo a superação de metodologias tradicionais, buscando associações no senso comum para atrelar e exemplificar conhecimentos científicos, propondo o avanço teórico pelos docentes da Educação Básica e ainda discute a inclusão de disciplina de metodologias de ensino em Geografia na grade curricular de cursos de Pedagogia e/ou licenciaturas para um melhor desempenho na abordagem no ensino geográfico nas séries iniciais do ensino fundamental com uso de construção do conhecimento.

Tendo em vista a abordagem destacada pela adoção de metodologias inovadoras e pelo incentivo de nova didática que transpõem as já existentes é necessário antes compreender a criatividade como ponto inicial desse contexto, e que é um processo instigante. E nessa perspectiva a pesquisadora Copatti (2017) fundamenta sua pesquisa ao propor a reflexão da prática docente atrelada à criatividade, principalmente no ensino de Geografia para ultrapassar metodologias de repetição e memorização que se estabeleceram na Educação Básica, propondo assim o ensino e aprendizagem por meio de processos criativos, promovendo desdobramento de múltiplas habilidades que são pautadas na criatividade dos professores e estudantes.

Desse modo, entender a criatividade como fundamento do comportamento humano nos remete a refletirmos como qual o sentido de superarmos desafios cotidianos e os desenvolvermos em diferentes aspectos de nossa vida social. A principal obra teórica que respalda jogos e/ou brincadeiras como inerentes ao desenvolvimento humano é de Huizinga (2008) que recomenda a adoção de nova conceituação da nossa espécie como sendo *Homo Ludens*, ou seja, a espécie que se apropria do jogo em todas as suas atividades, mas, que não se difere de outras espécies animais que também usam do jogo para simular e até mesmo realizar ações ao longo de suas vidas, e além disso é o jogo que estimula atenção, prazer, interesse nas diferentes idades e situações do cotidiano humano e que na educação não poderia ser diferente pelo uso ludicidade.

E sobre o conceito de jogo que Kishimoto (1994) se debruça ao desenvolver sua obra, pelo fato de diferenciar os diversos jogos e suas inúmeras especificidades. Assim, pensar nos muitos jogos infantis e/ou adultos, bem como suas regras e falta delas em outros nos faz refletir sobre o conceito jogo ser abrangente de tal modo que abarca muitos cenários e perspectivas, e suas conclusões baseiam-se na importância do uso de brinquedos, brincadeiras e jogos na educação.



Então utilizar metodologias instigadoras vão ao encontro as obras e autores que discutem temas que subsidiam teoricamente os benefícios que podem ser colhidos na ação docente por meio de ferramentas pedagógicas pensadas de modo criativo e lúdico com objetivo pedagógico no processo de ensino e aprendizagem.

Esses pontos levantados devem configurar também importantes discussões com relação a organização e produção desses jogos. Já que o contexto social e geográfico de cada escola pública deve ser levado em consideração devido as diferenças de distribuição desigual das verbas e seus respectivos gestores, podendo serem municipais, estaduais e até mesmo federais.

Com isso, articular políticas públicas de Estado que promovam capacitações por meio de formações nas licenciaturas ainda ao longo do curso superior ou mesmo continuadas já no contexto da atuação docente na escola, podem ampliar o desenvolvimento nas aulas por usarem de outras ferramentas que superem o quadro, o giz e o livro didático. Para Belan et al. (2012, p. 742) essa prática de “[...] confeccionar e aplicar um jogo pedagógico se torna uma experiência significativa na formação docente, posto que, utilizar recursos didáticos exige determinadas habilidades do professor, como criatividade, capacidade de síntese e flexibilidade [...]”.

Por isso, seria necessário também o subsídio de legislação que norteasse o uso de jogos no ensino de Geografia e mesmo que os PCNs (1998) apontem a necessidade de aproximação dos conteúdos da Geografia ao cotidiano do estudante por meio de recursos pedagógicos a BNCC (2017) que passa a ser a mais recente legislação basilar da Educação Básica não destaca tal ação e propõe seu uso somente na Educação Infantil pelos pedagogos, ou seja, isso vai ocorrer no Ensino Fundamental I e também pela disciplina de Educação Física, que afinal se apropria de tal processo para seu desenvolvimento pedagógico na escola.

Para superar a falta ou inexistência na legislação de diretrizes ou orientações que direcionem o uso jogos e que, por conseguinte, refletirão na falta desses objetos e recursos nas escolas é que nossa defesa se constitui, uma vez que, existem múltiplos meios de captações desses materiais para serem usados nas confecções dos jogos didáticos, pensados e planejados pelos professores. E que esses materiais sejam de fácil acesso, como por exemplo, recicláveis, entre eles: garrafas pet, tampas, latas e utensílios que poluiriam a natureza, levando milhares de anos para se decompor naturalmente. Os autores Neri et al. (p. 28733) partilham dessa reflexão ao destacarem a:

[...] possibilidade de construção de jogos didáticos por meio do uso de materiais de baixo custo. [...] oportunizando ao professor múltiplas possibilidades de desenvolver um ensino mais dinâmico que possam atender os conteúdos disciplinares e ao mesmo tempo conscientizar os alunos quanto a importância da utilização de materiais recicláveis para a proteção do meio ambiente e desenvolvimento sustentável.



Desse modo, podendo ser compartilhado para a maior parte das escolas públicas, devido ao baixo custo e aos grandes números de resíduos sólidos descartados de maneira inadequadas pela população das comunidades envolto as unidades escolares, promovendo reciclagem, ensino e aprendizagem pelos jogos didáticos e conscientização ambiental, não necessitando obrigatoriamente de valores das secretarias de educação.

Em síntese, nossa abordagem buscou evidenciar essas discussões como forma de correlacionar as ações metodológicas de uso de jogos didáticos, ressaltando as análises de pesquisas atuais na perspectiva geográfica, no sentido de compreender seus resultados e suas relações com o processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre a temática de jogos didáticos tem se intensificado nos últimos anos, e na Geografia não têm sido diferentes, pois pesquisar outras metodologias e ferramentas didáticas que atendam aos anseios de uma educação do século XXI, impõe desafios ao ensino, na tentativa de superação do ensino tradicional advindo do século XIX.

Perante esses expostos percebemos o aprofundamento teórico e a discussão em buscas das conceituações que compõe os jogos didáticos, como: jogo, criatividade e o lúdico. Sendo estes abarcados pela Geografia enquanto componente curricular básico da BNCC, PCNs e dos referenciais curriculares dos estados e municípios.

Portando, propor discussões que incentivem a produção de novas metodologias que promovam mudanças no cotidiano escolar ao ponto de incentivar e inserir o estudante em um processo de ensino e aprendizagem contextualizado com a realidade local, com vistas a uma compreensão efetividade por meio da ludicidade e da criatividade pressupõe o envolvimento docente, na perspectiva de buscar novos e outros olhares sobre tal processo.

Por fim, ao elencarmos os conceitos, autores e obras supracitadas, buscamos abranger os teóricos que atualmente tem contribuído com a temática sobre jogos didáticos no ensino de Geografia e as ações que circundam esse tema, como o lúdico e a criatividade. Desse modo ficou evidente que pesquisadores da Geografia e áreas afins tem se dedicado ao aprofundamento teórico, buscando elementos conceituais que possam suprir as investigações subsequentes bem como, debater metodologias inovadores e instigantes que se apropriem do uso de jogos didáticos, assim cooperando com as pesquisas a serem desenvolvidas na Educação Básica, Ensino Superior e Pós-graduação no que tange ao ensino de Geografia, mas sobretudo, com a ressignificação do processo de ensino e aprendizagem.



REFERÊNCIAS

ALVES, A. *A importância dos jogos na disciplina de geografia*. 2018. p. 19 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). UTFPR. Disponível em <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/15802>. Acesso em 20 jul. 2021.

BELAN, H. C; CASALI, G. P; SERT, M. A; GIANOTTO, D. E. P. Construção de Jogos Didáticos na Disciplina de Fisiologia Vegetal e sua Contribuição para a Formação Docente em Ciências Biológicas. *Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão*, Presidente Prudente – Colloquium Humanarum, v. 9, n. Especial, p.736-744. 2012.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular – Ensino Fundamental*. Documento homologado pela Portaria nº 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, Seção 1, Pág. 146. Brasília, 21 de dezembro de 2017.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasileira: MEC/SEF, 1998.

BREDA, T.; PICANÇO, J. *O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar*. EGAL, 2013.

BREDA, T. V. Jogando com a geografia: possibilidades para um ensino divertido. *Giramundo*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55 - 63, jan. / jun. 2018.

CASTELLAR, S. M. V. Cartografia escolar e o pensamento espacial fortalecendo o conhecimento geográfico. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, [S. l.], v. 7, n. 13, p. 207–232, 2017. DOI: 10.46789/edugeo.v7i13.494. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/494>. Acesso em: 25 set. 2021.

CASTELLAR, S. M. V.; MUNHOZ, G. B. Cartografia escolar e objetos de aprendizagem. In: *Colóquio de cartografia para crianças e escolares*, 7, 2011. Vitória. Anais... Vitória, 2011. p. 366-398.

CASTELLAR, S. M. V. Cartografia Escolar e o Pensamento Espacial: Fortalecendo o Conhecimento Geográfico. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, Campinas, v. 7, n. 13, p. 208-232, jun. 2017. Disponível em: <http://revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/494/236>. Acesso em: 10 jun. 2021.

COPATTI, C. O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade. *Espaço & Geografia*, v. 20, n. 1, 2017, p. 45 - 67. Disponível em: <http://www.lsie.unb.br/espacoegeografia/index.php/espacoegeografia/article/view/383>. Acesso em: 03 jun. 2021.

FREITAS, E.S.; SALVI, R.F. (2007). *A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia*. Portal Educacional do Estado do Paraná. Curitiba, Brasil. p.7 Disponível em: Acesso em: 17 mar. 2020.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 243.



KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. *Perspectiva*. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128. 1994.

LUCKESI, C.C. (2005). *Ludicidade e atividades lúdicas- uma abordagem a partir da experiência interna*. Disponível em :no World Wide Web:
<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> Acesso em 13 mai. 2021.

MICRUTE, R. L. R; KASHIWAGI, H. M. *O uso dos Mapas Mentais na Construção Espacial*. In: Cadernos PDE. Governo do Estado do Paraná 2014. Disponível em:
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_geo_artigo_regina_lucia_rocha_micrute.pdf. p.1-17. Acesso em: 17 Mar. 2020.

MORAES, J.V., CASTELLAR, S.M.V. (2018). *Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos*. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, 17(2), 422-436.

NERI, C. I. et al., *Aprendizagem significativa e jogos didáticos: a utilização da roleta e tabuleiro com cartas (rtcbio) no ensino de biologia*. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 6, n. 5, p. 28728-28742. may. 2020.

PEREIRA, A. P. C., & Fonseca, R. O. (2020). GEOGRAFIA E PRÁTICA PEDAGÓGICA: análises e experiências a partir da produção de materiais didáticos. *Revista Brasileira De Educação Em Geografia*, 10(20), 318–336. Disponível em
<https://doi.org/10.46789/edugeo.v10i20.806>. Acesso em 01 jun. 2021

PIFFERO, E. D. L. F., Soares, R. G., Coelho, C. P., & Roehrs, R. (2020). Metodologias Ativas e o ensino de Biologia: desafios e possibilidades no novo Ensino Médio. *Ensino & Pesquisa*. Disponível em
<http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/view/3568>. Acesso em 10 jun. 2021.

RIBEIRO, E. *Processos Criativos em Geografia: Metodologia e Avaliação para a Sala de Aula em Instalações Geográficas*. Tese (Doutorado) Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013, p.151.

RICHTER, D. O mapa mental no ensino de geografia: concepções e propostas para o trabalho docente. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.

RICHTER, D. L. A.R.C.A construção de mapas mentais e o ensino de Geografia: articulações entre o cotidiano e os conteúdos escolares. In: *Revista Territorium Terram*, v. 02, n. 03 (out./mar.), 2013/2014. Disponível em: http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/territorium_terram/article/view/606. Acesso em: 01 jun. 2021.

SILVA, M. S. F; SILVA, E. G. Um olhar a partir da utilização de dinâmicas como ferramenta para o ensino da geografia escolar. *Caminhos da Geografia*, v. 13, n. 44, p. 128–139, 2012.