



JOGOS DIDÁTICOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades

Ana Karina Nogueira de Andrade
anakarinaandrade@yahoo.com.br

Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e Professora da Rede Municipal da Cidade do Recife.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2820-4884>

Maria Rita Ivo de Melo Machado
mariarita.machado@ufrpe.br

Doutora em Geografia pela Universidade de São Paulo (USP) e Professora Adjunta da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7301-9090>

RESUMO

Um dos papéis da Geografia enquanto disciplina escolar é de construir um saber-pensar sobre o espaço vivido para nele saber agir de forma consciente e coletiva. No entanto, o que vemos recorrente no ensino da Geografia é a reprodução de um conteúdo simplório e enfadonho (LACOSTE, 1988). Buscando superar esse formato tradicional de ensino a Base Nacional Comum Curricular coloca em seu escopo que o processo de ensino-aprendizagem deve ser realizado a partir do desenvolvimento de competências e habilidades. Diante deste contexto, este relato de experiência busca refletir como os jogos podem auxiliar nesse processo didático-pedagógico baseado no desenvolvimento de competências e habilidades. A pesquisa foi construída a partir do método qualitativo, através de leituras acadêmicas, além das observações durante a elaboração e o uso de jogos didáticos nas aulas de Geografia de uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental. A investigação contemplou as estratégias adotadas pela professora, a atuação e envolvimento dos estudantes no processo de construção dos jogos, assim como as habilidades e competências estimuladas. Consideramos que por meio do lúdico, os jogos podem conduzir os estudantes a um raciocínio geográfico, à aprendizagem dos conteúdos de forma crítica e criativa, além de auxiliá-los na resolução de situações-problemas da sua vida dentro e fora do âmbito escolar.

PALAVRAS-CHAVE

Competências, Habilidades, Jogos didáticos, Ensino de Geografia

**DIDACTIC GAMES FOR THE DEVELOPMENT
OF GEOGRAPHY KNOWLEDGE:
a possibility for a improvement in competences and abilities**

ABSTRACT

The role of the Geography as a school subject is to build a saber-think about space to act more efficiently. However, what we have seen recurrent in schools is a reproduction of a simple and emphatic content (LACOSTE, 1988). Seeking to overcome this traditional teaching format in the Common National Curriculum Base, you place in your scope the teaching-learning process carried out after the development of the competences and skills. In this context, the experience report seeks to reflect how games can assist in this didactic-pedagogical process based on the development of the competences and skills. A research was built from readings academic, in addition to presentations during the development and use of didactic games in the Geography classes of a class of the 7th year of Elementary School. An investigation included strategies adopted by the teacher, an action and participation of students in the process of building games, as well as stimulated skills and competences. It is considered that, through playful way, games can lead students to geographic undersatandigs, learning content in a critical and creative way, in addition to assisting in solving problems of their life problems inside and outside a course school.

KEYWORDS

Competences, Skills, Educational games, Geography Teaching

Introdução

Paulo Freire comenta que a “prática docente deve reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade e sua insubmissão” (FREIRE, 1996, p. 13), e assim, ser vista e realizada como uma totalidade dinâmica, com usos de mediações didáticas críticas. Ainda neste sentido, Morin afirma que o ensino educativo tem o papel de transmitir não apenas “o mero saber, mas uma cultura que permite compreender nossa condição e nos ajudar a viver, e que favoreça, ao mesmo tempo, um modo de pensar aberto e livre” (MORIN, 2009. p. 11). Para D’Ávila (2008), o papel do professor deve ser o de mediador entre o aprendiz e o objeto do conhecimento. É dele a função de tornar desejável e indicar a utilidade do objeto que está sendo ensinado.

Apesar dos argumentos dos pensadores a respeito do processo de ensino-aprendizagem é possível perceber nas salas de aula que, no geral, muitas das escolas não aplicam métodos e didáticas que despertem a curiosidade do saber e do conhecer nos estudantes. Com o intuito de estimular a curiosidade dos educando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é o documento normativo que define o conjunto

orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da educação básica. Foi estabelecido visando que o processo de ensino e aprendizagem deve estar amparado em competências, habilidades e temas contemporâneos transversais (BRASIL, 2018), buscando superar a pouca curiosidade dos alunos.

Para o Ministério da Educação (MEC), competência é “a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2018. p. 9). Assim, a partir do lançamento da BNCC no final do ano de 2018, as práticas docentes devem se submeter e articular os conteúdos ao desenvolvimento das competências e habilidades em cada uma das disciplinas curriculares e das áreas do conhecimento. As estratégias didáticas devem ter entre outros objetivos o estímulo ao pensamento científico, crítico e criativo dos aprendizes.

Planejar e executar um processo de ensino-aprendizagem baseado em competências e habilidades pressupõe um conjunto de estratégias didáticas. Essas devem conduzir os aprendizes ao desenvolvimento de habilidades relativas ao saber fazer e ao fazer, articuladas com os conteúdos programáticos da disciplina, sendo os jogos um desses caminhos.

Nessa perspectiva, este relato de experiência tem o objetivo de refletir como os jogos podem auxiliar no processo pedagógico de ensino da Geografia, de acordo com as diretrizes da BNCC. Para tal, foi observada uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental II, da disciplina de Geografia, na Escola municipal Professora Almerinda Umbelino de Barros, município de Recife. O processo de observação foi feito durante o período de elaboração de jogos didáticos para a apresentação em uma Feira de Conhecimentos da referida escola.

O tema da feira foi “jogando e aprendendo sobre a região Nordeste do Brasil”, e estava em consonância com tema do ano letivo de 2019 da rede escolar do município, que foi “Jogos e brincadeiras: construindo pontes para o futuro.” As atividades tiveram como culminância a apresentação dos jogos ao público em geral, em uma feira de conhecimentos, com a mediação dos estudantes.

O relato da experiência foi feita a partir das observações das estratégias da docente para o desenvolvimento de competências e habilidades dos aprendizes; do processo de aprendizagem dos estudantes por meio da pesquisa e elaboração dos jogos

didáticos e cartazes; da autoavaliação, através da reflexão dos estudantes sobre suas aprendizagens durante o processo didático e na sua culminância.

A produção de jogos como prática de ensino por meio de competências e habilidades

O ensino escolar tem como uma das suas funções preparar o educando para lidar com questões do dia a dia, capacitando-o a resolver situações-problema, trata-se, assim, de um trabalho de âmbito pedagógico pautado no desenvolvimento de competências e habilidades. Esse processo pode ser desenvolvido de várias formas, com estratégias diversas, entre elas a construção e o uso de jogo didático, como foi possível observar nas atividades desenvolvidas na escola.

Pensar no processo de elaboração dos jogos pelos alunos como um meio para apropriação do conhecimento referente ao conteúdo programático da disciplina de Geografia implica considerar o potencial educativo da atividade no processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido, faz-se necessário elucidar o conceito de jogo e a sua importância no desenvolvimento de competências e habilidades.

Etimologicamente, a palavra jogo expressa divertimento, brincadeira, passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga (ANTUNES, 1998). Buscou-se também seu significado no dicionário *online* Michaelis. Nele encontramos que sua origem vem do latim *jocum* e que a expressão *per jocum* é brincar. Ao ler todos os sentidos da palavra constatamos que ela tem um leque abrangente de significados, porém, destacamos alguns:

1. Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo; 2. Divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia; 3. Essa atividade, quando diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha ou perde (JOGO, 2020).

Para além do sentido encontrado no dicionário, que em linhas gerais apresenta os mesmos significados dos jogos realizados na escola pelos alunos observados, encontramos professores-pesquisadores que também tratam dos conceitos e da prática de jogos. Entre os autores analisados, destaca-se Huizinga (1995), ao afirmar que o jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo é capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.

O autor afirma ainda que é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material e segue certas ordens e regras.

O ato de jogar acaba sendo um simulacro do real e o seu ato desenvolve a capacidade de analisar e relacionar regras, conteúdos, estratégias e esquemas práticos e mentais nos jogadores. Consequentemente desenvolve competências e habilidades que permitem a articulação entre informação, abstração, conhecimento e ação através do entretenimento.

Assim, o ato de pensar na elaboração e na prática de um jogo amplia nos aprendizes um repertório que vai além da sistematização dos dados e informações pertinentes ao conteúdo. Para Da Silva:

O uso de jogos e situação-problema contribui para um ensino que confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca e a coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de proporcionar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar (DA SILVA, 2006, p. 137).

Essa didática modela o que Morin (2009) prega como ensino educativo, já que constrói condições para que as mentes ganhem aptidões de contextualizar saberes e integrá-los em seus conjuntos, sofisticando os seus processos cognitivos, ampliando as capacidades de contextualiza e englobar.

Ao pensar no jogo como estratégia didática em sala de aula, o docente deve articular aos conteúdos, situações para o desenvolvimento de habilidades nos estudantes. O saber fazer pode ser desenvolvido em todas as áreas do conhecimento, com o educando como um agente ativo em seu processo de aprendizagem.

No âmbito da Geografia, que passou por mudanças em sala de aula, onde o ensino era dedicado à memorização, atualmente é voltada para que o estudante apreenda a complexidade, dinâmica, fluidez e movimento do mundo contemporâneo. A construção desse conhecimento geográfico pressupõe o entendimento de conceitos e linguagens, além de habilidades como, por exemplo, o domínio e usos da linguagem gráfica e cartográfica.

O jogo didático se apresenta como uma das estratégias para o desenvolvimento desse raciocínio geográfico, visto que “a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do individuo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo”. (SANTOS, 1997, p. 09). Assim, torna-se relevante construir práticas educativas que auxiliem o educando no entendimento do espaço geográfico.

Na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem as inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação do homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social (ANTUNES, 2006, p.44).

Assim, os jogos didáticos tem a intenção de estimular o pensar espacialmente, ao mesmo tempo desenvolver o raciocínio geográfico. Essa interação com os jogos aproxima os aprendizes de questões como escalas espaciais, orientação, localização e questões regionais.

Reflexões sobre a região Nordeste: primeiros passos para a construção dos jogos didáticos

O tema selecionado para a feira de conhecimentos foi “jogando e aprendendo sobre a região Nordeste do Brasil”, que estava em consonância ao do ano letivo da rede municipal do Recife, “Jogos e brincadeiras: construindo pontes para o futuro”.

Participou desta atividade a turma do 7º ano, composta por 27 estudantes. Divididos em cinco grupos se responsabilizaram por desenvolver os subtemas: Estados e Capitais do Nordeste, Cultura da região Nordeste, A importância do rio São Francisco, Paisagens turísticas da região Nordeste e Biomas do Nordeste – Caatinga.

Assim a temática escolhida abordou os seguintes objetos de conhecimento: ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil, características da população brasileira, a desigualdade social e o trabalho, mapas temáticos do Brasil e a biodiversidade brasileira (BRASIL, 2018, p. 384).

Esse processo de construção foi dividido em etapas e a primeira consistiu no resgate prévio de conhecimentos e percepções acerca do objeto estudado. Para isso, os alunos foram convidados a escreverem palavras e impressões relacionadas ao pensar no Nordeste. Cuscuz, tapioca, acarajé, seca, cultura, sertão, axé, quente, brega, praias, frutas, favelas e feira apareceram no *hall* de palavras que simbolizavam a região. Entre as mobilizações do conhecimento, destacamos a busca por “Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade” (BRASIL, 2018, p. 09).

Durante este momento, algumas provocações foram colocadas pela professora: Será que no Nordeste é tudo seco ou só quente? Todos os estados do Nordeste possuem os mesmos aspectos culturais? Existe só pobreza e favela? As praias são os únicos atrativos turísticos? Há influência da cultura indígena e africana na nossa cultura? Quais

são os animais e plantas nativas do Nordeste? Os questionamentos objetivaram o despertar nos alunos da curiosidade e da necessidade de desfazer mitos.

Observou-se que os alunos apresentaram ideias estereotipadas relacionadas à região. Então, a docente conduziu uma reflexão sobre esse olhar para que pudessem desenvolver a competência de “construir argumentos com base em informações geográficas, debater e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam a consciência socioambiental e o respeito à biodiversidade e ao outro, sem preconceitos de qualquer natureza” (BRASIL, 2018, p. 364).

As aulas seguintes consistiram na segunda etapa da sequência didática, em que os alunos relacionaram suas impressões e as confrontaram com os elementos contidos nos materiais de pesquisa, como livros, vídeos e internet. Essas informações coletadas sobre a Região Nordeste serviram de base para a montagem de cartazes explicativos e elaboração dos jogos didáticos. Esse processo oportunizou aos alunos utilizar diversas linguagens, para se expressar e partilhar informações (BRASIL, 2018). Além disso, verificamos que “a participação do aluno na confecção do material, a visualização e o contato com o mesmo proporcionarão o desenvolvimento com o trabalho em grupo, a maturidade intelectual, a concentração, o respeito e as noções de espaço geográfico” (SAWCZUK e MOURA, 2012, p.03).

A escolha dos jogos foi através de sugestões dos estudantes. Foram selecionados jogos de memória, das capitais, de quebra-cabeça, de trilha e de *quiz*. Para confecção dos jogos, os aprendizes escolheram os materiais que iriam utilizar, definiram as estruturas e as regras. Partiu também deles a ideia de uma premiação simbólica para os participantes.

Temas e jogos desenvolvidos

Este tópico tem a intenção de esclarecer os temas e os respectivos jogos desenvolvidos para a apresentação na feira de conhecimentos, acreditamos que descrever o conjunto das atividades possam inspirar outros colegas docentes em suas práticas de ensino. Os discentes puderam desenvolver e utilizar processos, práticas e procedimentos de investigação para compreender o mundo natural, social, econômico, político e o meio técnico-científico e informacional (BRASIL, 2018, p. 364).

Jogo I- Encontre as Capitais do Nordeste: Ao desenhar a imagem da região Nordeste no mapa, os estudantes puderam “desenvolver o pensamento espacial, fazendo uso das linguagens cartográficas e iconográficas” (BRASIL, 2018, p. 366), bem como o desenvolvimento das habilidades de interpretar e elaborar mapas temáticos; identificar padrões espaciais, regionalizações e analogias espaciais (BRASIL, 2018). O objetivo do jogo era localizar as capitais do Nordeste brasileiro numa representação espacial da região. Os jogadores deveriam colocar as tampinhas de garrafa PET com o nome da capital em cima dos estados correspondentes. Venceria se acertasse todas as capitais dentro de um tempo estabelecido e cronometrado por celular.

Jogo II- Trilhas no Rio São Francisco: Para a realização deste jogo, foi feita uma representação do rio São Francisco e nele foi feita uma trilha com casas numeradas, cujo objetivo era percorrer o rio da nascente até foz, passando pelos estados banhados por ele. Cada partida contava com dois jogadores, que lançavam os dados e movimentavam suas peças (que eram em formato de barco) ao longo do percurso no tabuleiro. Em cada casa que paravam, os participantes respondiam a perguntas sobre o Velho Chico. Uma vez correta a resposta, podiam lançar os dados novamente e movimentar seus barcos. A vitória seria daquele que chegasse primeiro à foz. Além da habilidade de identificar e elaborar diferentes formas de representar o espaço, como maquetes, os alunos foram levados a reconhecer a dimensão do Rio São Francisco; a importância da água para a vida e para o processo de ocupação, identificando os diferentes usos e os impactos causados pela ação humana.

Jogo III- Jogo da Memória das paisagens da Caatinga: Na temática “Bioma da Caatinga”, optaram por desenvolver um jogo da memória. A professora instigou os alunos a refletirem sobre quais imagens poderiam representar melhor a Caatinga e a motivação dessas escolhas. O jogo da memória é um clássico e pode ser jogado individual ou coletivamente. É necessário que cada carta tenha uma réplica e o objetivo é encontrar os pares dessas imagens. Cada jogador deveria virar duas cartas por rodada, mas caso formasse o par, ganharia o direito de virar duas cartas novamente. Vencia quem conseguisse somar a maior quantidade de cartas ao final da partida. Durante o desenvolvimento da atividade, os estudantes foram incentivados pela docente a vivenciarem momentos de reflexão sobre a Caatinga com intuito de mobilizar a habilidade de “caracterizar dinâmicas dos componentes físico-naturais no território

nacional, bem como sua distribuição e biodiversidade (Florestas Tropicais, Cerrados, Caatingas, Campos Sulinos e Matas de Araucária)” (BRASIL, 2018, p. 385).

Jogo IV- Quiz sobre a cultura da região Nordeste: Foi elaborado pelos estudantes um jogo de *quiz* com afirmações sobre a cultura nordestina, que eles precisavam identificar se eram verdadeiras ou falsas. Os participantes faziam isso por meio de plaquinhas de verdadeiro ou falso que recebiam. Após o apresentador fazer as afirmações, o participante levantava a plaquinha que achava pertinente como resposta correta. Jogado em dupla, cada participante respondia a cinco afirmações, vencendo quem acertasse mais. No processo percebeu-se que algumas competências foram desenvolvidas, entre elas a competência de “estabelecer conexões entre diferentes temas do conhecimento geográfico, reconhecendo a importância dos objetos técnicos para a compreensão das formas como os seres humanos fazem uso dos recursos da natureza ao longo da história” (BRASIL, 2018, p. 364). A habilidade que se destacou foi a de compreender a diversidade étnico-cultural, com o respeito às diferenças.

Jogo V- Quebra-cabeça das Paisagens turísticas da região Nordeste: A escolha do jogo de “quebra-cabeça com paisagens turísticas do Nordeste” privilegiou o trabalho com paisagens. Como exemplo, destacamos os parques naturais em diferentes sub-regiões do nordeste, identificando diferentes potenciais turísticos, que engloba praias, matas, brejos e semiárido. Os alunos utilizaram impressões das imagens em papel couché. As paisagens provocaram os participantes do jogo, que identificaram semelhanças e diferenças com seus lugares de vivência. Cada participante com seu quebra-cabeça e ganhava quem montasse mais rapidamente. Assim, houve a oportunidade de desenvolvimento da observação e análise da paisagem, articulada ao espaço vivido. Esclarecemos. Nesse sentido, espera-se que os aprendizes compreendam o papel dos diferentes povos e civilizações na produção do espaço e na transformação da interação sociedade/natureza (BRASIL, 2018).

Apresentação dos jogos didáticos na feira de conhecimentos: culminância

A apresentação dos trabalhos de pesquisa e dos jogos didáticos durante a feira de conhecimentos aconteceu na tarde do dia 17 de agosto de 2019, no pátio da escola. Os estudantes que desenvolveram seus trabalhos estavam bastante motivados e

entusiasmados com a apresentação e especialmente com os jogos didáticos, entendendo-se como agentes ativos do seu processo de aprendizagem e protagonistas no processo de ensino aos participantes.

Durante a feira, os estudantes apresentaram seus trabalhos de forma expositiva e com o auxílio de cartazes previamente elaborados com textos e imagens a respeito dos assuntos, além de comandarem os jogos (Figura 01).



Figura 1: Registro das atividades - A. Jogo das capitais, B. Trilha do São Francisco, C. Memória da Caatinga, D. Quebra-cabeça do NE, E. Quiz do NE. F. Culminância.
Fonte: Autoras, 2019.

Ao observar os participantes nos jogos, nós como pesquisadoras-observadoras identificamos por meio de falas e outras expressões a satisfação em participar da atividade, além do entusiasmo em aprender jogando. Observamos o quanto os jogos didáticos chamam a atenção e envolvem tanto àqueles que elaboram, quanto os que participam, havendo assim um aprendizado mútuo. A atividade proporcionou uma oportunidade para que os alunos aprendessem a lidar com as emoções, através da competitividade sadia, aspecto importante para a vida pessoal e profissional.

Foi possível constatar que a inserção dos jogos didáticos na feira de conhecimentos, no contexto da relação de ensino-aprendizagem, teve como vantagens para os aprendizes a melhor compreensão de conteúdos, a participação ativa na construção do seu próprio conhecimento, o desenvolvimento da confiança, o estímulo à socialização e a conscientização do trabalho em equipe.

Após a finalização das atividades, as pesquisadoras-observadoras aplicaram junto aos estudantes um questionário semiestruturado (com perguntas abertas e de múltipla escolha). Ele visou à reflexão sobre o processo de aprendizado, promovendo no estudante a capacidade explicativa a respeito das etapas das atividades realizadas, possibilitando a tomada de consciência do seu próprio percurso de aprendizagem.

Os estudantes apontaram a internet como ferramenta principal de busca pelas informações a respeito dos conteúdos, imagens e as regras dos jogos. Afirmaram que, apesar de se tratar de jogos conhecidos, entrar em contato de forma sistemática com as regras trouxe uma nova visão sobre as suas dinâmicas e possibilidades.

Ao recordarem o percurso do trabalho, os estudantes colocaram que se sentiram parte do seu processo de aprendizado, uma vez que foram instigados a buscar informações a respeito dos assuntos e ao mesmo tempo estavam sendo responsáveis pela qualidade das apresentações.

Ao serem perguntados sobre a participação do público, os grupos disseram que a maior parte se interessou pelos jogos e também assistiram a explanação do assunto. Alguns participantes voltaram várias vezes para jogar. Relataram ainda que todos gostaram de jogar aprendendo e ficaram felizes com o clima de descontração.

Os estudantes apontaram ainda que ocorreram conflitos, gerados por divergências do que seria melhor fazer para a apresentação do trabalho. No entanto, afirmaram que a professora alertou que todos estavam com as mesmas intenções, que era fazer o melhor trabalho possível, levando-os à conciliação e a resolução dos problemas, e estimulando-os a lidar com frustrações.

Eles foram questionados se gostariam de ter mais atividades que envolvessem jogos e apresentações na disciplina de Geografia. Por unanimidade, as respostas foram que sim, uma vez que acharam que foi mais fácil de aprender o conteúdo dessa forma e que é diferente, pois não só assistem às aulas, mas participam dela.

O outro aspecto destacado sobre o ensino por meio dos jogos foi aproximação e maior interação dos alunos com a professora, assim como entre os próprios alunos, ampliando os laços de afetividade e os seus desejos de adquirir novos saberes, ao mesmo tempo em que desenvolveu algumas das habilidades.

Considerações finais

A forma de interagir com o mundo e resolver situações-problema devem ser ensinados no âmbito escolar. No entanto, se a didática utilizada em sala de aula for a de reproduzir o que está nos livros didáticos e repetir o discurso do professor para a aprovação nas avaliações, essa metodologia está sendo apenas um treino para que os alunos respondam perguntas retóricas de forma sucinta. Neste contexto de educação bancária¹ (FREIRE, 2011) a formação do indivíduo para resolução de questões complexas da vida cotidiana fica comprometida.

Atualmente, o Ministério da Educação (MEC) vem de encontro a esse modelo de ensino, e por meio da BNCC, orienta que os currículos sejam construídos visando o desenvolvimento de competências e habilidades nos aprendizes. No caso da Geografia o desenvolver o senso crítico em relação a ocupação humana e produção do espaço, envolvendo princípios como os da analogia e conexão são competências indispensáveis na formação de um cidadão consciente do seu papel na transformação social e dos poderes que o influenciam (BRASIL, 2018).

Faz-se necessário lembrar que a Geografia, como uma disciplina responsável pela formação, entre outras questões, do raciocínio espacial concreto e abstrato, pode e deve usar os jogos como um modo de fazer acontecer o ensino de Geografia por meio das habilidades e competências e, por conseguinte, de resoluções complexas de situações-problema. O jogo possibilita, por meio do lúdico e entretenimento, que o estudante se perceba como agente transformador do espaço ao mesmo tempo em que se apropria dele e se percebe como parte componente deste.

Por meio do lúdico, os jogos aplicados ao ensino da Geografia, conduzem à aprendizagem dos conteúdos e os articula com conhecimentos prévios e situações-problemas do dia a dia. A dinâmica e o prazer do produzir o conhecimento levam os alunos a entenderem teoricamente, identificarem e usarem na sua vida conceitos geográficos, como: região, lugar e paisagem, proporcionando, conseqüentemente as noções de orientação espacial e as suas representações.

Assim, os jogos apresentados além do aspecto didático, colaboraram expressivamente para o desenvolvimento de competências e habilidades gerais e específicas da Geografia estabelecidas na BNCC. Os estudantes puderam exercitar o

¹ Para Paulo Freire (2000, p. 101) a educação bancária "é puro treino, é pura transferência de conteúdo, é quase adestramento, é puro exercício de adaptação ao mundo".

interesse e o espírito de investigação e de resolução de problemas (BRASIL, 2018). Foi possível perceber no processo de pesquisa que os aprendizes desenvolveram uma melhor compreensão a respeito do mundo em que vivem e ganharam novas dimensões das complexidades e diversidades do espaço.

Os jogos podem ser adaptados para a compreensão dos conceitos trabalhados em sala de aula, facilitando a aplicação dos saberes a sua própria realidade. Ao articular a teoria à prática, o aprendizado torna-se mais atrativo. Com novas metodologias, busca-se motivar e desafiar o estudante, bem como ofertar formas lúdicas de apreender a realidade vivida.

Referências Bibliográficas

- ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos**: introdução, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.
- _____. **Jogos para Estimulação das Múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso 22 de novembro de 2019.
- _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCNEM)**. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>>. Acesso em 10 de novembro de 2019.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>> Acesso em 10 de novembro de 2019.
- D'ÁVILA, Cristina. **Decifra-me ou te devorarei**: o que pode o professor frente ao livro didático. Salvador: EDUNEB/EDUFBA, 2008.
- DA SILVA. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, Sonia (Org.) **Educação geográfica**: teorias e práticas docentes. 2.ed. - São Paulo: Contexto, 2006.
- FREIRE, Paulo. (2000). **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- _____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).
- _____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.
- JOGO. In: **Dicionário online da Michaelis**. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>>. Acesso em 10 de maio de 2020.
- LACOSTE, Yves. **Geografia**: isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra. Campinas, SP: Papyrus, 1988.

MEC. **Breves considerações sobre a aprendizagem por competências**. Ministério da Educação e Cultura. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/breve.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução Eloá Jacobina. 16ª Ed. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

MOURA, Manoel Oriosvaldo. **O jogo e a construção do conhecimento matemático**. São Paulo: FDE/Diretoria Técnica, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. Jogos pedagógicos para o ensino de geografia. In: PARANÁ. Secretaria da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**: produção didático-pedagógica, 2012. Curitiba: SEED/PR, 2014. V. 2. (Cadernos PDE). Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uel_geo_artigo_marcia_ines_lorenzet_sawczuk.pdf> Acesso em 10 de janeiro de 2020.

Recebido em 10 de julho de 2020.

Aceito para publicação em 12 de dezembro 2020.

