



## JOGO LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Isabel Ferreira de Souza, UNESPAR/FECILCAM,  
angel.fsbel@gmail.com  
Sandra Carbonera Yokoo, (OR), UNESPAR/FECILCAM,  
sandracarbonera@ibest.com.br

### INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é destacar a importância da inclusão de jogos como parte integrante do processo de aprendizagem para o ensino de Geografia. Por meio da inclusão de novos conceitos e conteúdos tornando assim mais dinâmica as atividades que abarquem o processo de ensino dos conceitos geográficos, contribuindo para a motivação dos alunos.

Salienta-se que, a inclusão de novas metodologias e modelos didáticos pedagógicos que busquem auxiliar nas necessidades encontradas no processo de ensino aprendizagem na realidade escolar é de grande importância e também necessário para que possua maior envolvimento dos alunos.

Segundo Verri e Endlich (2009) é interessante buscar novas linguagens para a compreensão e aprendizagem dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outros níveis de conhecimento que resultem em habilidades e atitudes no sentido da formação dos mesmos como seres humanos.

De acordo com Bettio e Martins (2003):

Até o momento atual, a própria escola não mudou, os modelos didáticos evoluíram, porém a maneira como o aluno era impulsionado para um novo estágio continuou a mesma. A avaliação, de uma maneira cruel, avalia pessoas diferentes de maneiras iguais. Para que o modelo de avaliação pudesse ser modificado, seria necessário adequar todo o sistema de ensino, onde pessoas diferentes deveriam ser ensinadas e avaliadas de maneiras distintas, pois números não definem pessoas, conhecimento sim. (BETTIO E MARTINS, 2003 apud VERRI E ENDLICH, 2009, p. 66)

Os jogos e as atividades que tem por objetivo a interação do aluno precisam ir além do processo de avaliação, devendo ser utilizados como objetos indispensáveis para o desenvolvimento intelectual do mesmo. Sendo assim, por meio da utilização dos jogos no processo de ensino, a atividade pode tornar-se mais interessante, atraindo o aluno e provocando no indivíduo o desenvolvimento, diversificando modos e habilidades que visam compor o processo de aprendizagem.

As atividades lúdicas no Ensino Médio abordam a participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro,



Para tanto na Geografia uma proposta de jogos que se encaixa com alguns conteúdos a serem aplicados são os jogos de simulação, como ressalta Jiménez e Gaité (1995):

(...) jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as 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 (...). Cabendo assim ao professor adequar seu conteúdo a essa atividade, para não perder a validade desse recurso. (JIMÉNEZ E GAITE, 1995, p. 83. apud. VERRI, 2010).

Ainda como exemplo de atividade que pode compor o quadro de ferramentas para o ensino de Geografia é a confecção de quebra-cabeças que podem ser enquadrado de acordo com o conteúdo a ser trabalhado.

Considerando a importância de conteúdos lúdicos no processo de ensino aprendizagem, Oliveira (1997) aponta que “na perspectiva piagetiana do desenvolvimento mental da criança, o jogo e a imitação desempenham papel relevante, pois são atividades espontâneas e que perduram por toda a vida do indivíduo”.

Desta forma, torna-se importante a utilização dos jogos para melhorar a aceitação e fixação dos conteúdos. Por meio dessas atividades o indivíduo é convidado a participar e trabalhar de maneira envolvente, igualmente em grupo desenvolve novas habilidades, trazendo para dentro da sala de aula elementos que remonte ao seu cotidiano.

De acordo com Pacheco (2007), quando trata da perspectiva de inclusão na atuação das escolas nesse aspecto, faz a seguinte observação:

Uma das noções centrais da inclusão é ser aceito na comunidade social da escola, interagindo com os colegas e participando de atividades regulares. As escolas precisam construir uma política que promova esse pensamento em todos os níveis do funcionamento escolar. Encorajar a interação social, a participação e os relacionamentos é uma maneira de implementar essa política (PACHECO, 2007, p. 51).

## MATERIAIS E MÉTODOS

A atividade foi desenvolvida no Colégio Estadual Professora Ivone Soares Castanharo (Figura 1), situado na Rua Sanhaço, nº 720 no bairro Tropical I, Campo Mourão – PR., nas turmas do 1º Ano A, 2º Ano A e 1º Ano C, ensino médio.



Figura 1: Visão aérea do Colégio Estadual Professora Ivone Castanhato delimitado em amarelo.  
Fonte: software Google Earth, 2012. Adaptado: SOUZA. (2012).

A princípio realizou-se uma palestra para os alunos sobre a importância dos jogos lúdicos relacionada à aprendizagem dos alunos.

Posteriormente os alunos foram organizados em grupos de aproximadamente seis alunos. Nesse momento foi explicado o funcionamento do jogo do milhão, em que se constituiu a participação e ao mesmo tempo o aprendizado dos alunos. Uma das regras do jogo, para ato de comemoração só poderia ser usado o sinal de comemoração usado pelos surdos por meio da Língua Brasileira de Sinais, este sinal foi demonstrado aos alunos no início do jogo.

De acordo com Marinho (2007) o Jogo do Milhão Geográfico é um jogo divertido, sobre temas relacionados à ciência geográfica, sendo que, foi inspirado no “Show do Milhão” apresentado por Silvio Santos. Para desenvolver as atividades a contento o referido jogo foi adaptado com os conteúdos trabalhados em sala de aula durante os meses de maio e junho de 2012.

Em primeiro lugar, os jogadores/alunos se dividiram em quatro grupos. No quadro, foram feitas colunas, numeradas de 1 a 4. Cada grupo, previamente, indicaria um integrante para responder a pergunta. Se este não soubesse a resposta pediria ajuda aos integrantes de seu grupo. Sendo proibido o uso de material de consulta pelo indicado e nem pelo seu grupo.

O jogo começou mostrando a pergunta com quatro alternativas de resposta. O grupo que conhecia a resposta sinalizava ao líder para que este levantasse a mão. O primeiro que se manifestasse,

responderia a pergunta. Se o jogador acertasse, ganha um ponto. Assim repetiu-se o processo a cada pergunta. A partir da pergunta do número 26 o jogo passou a ter caráter eliminatório, ou seja, quem respondia errado começava a perder pontos. Para a seqüência do jogo, fazia-se a soma dos pontos acumulados por grupo e a classificação. O grupo com mais pontos acumulados seguia jogando, acumulando ou perdendo pontos. Ao errar, passava a vez para o segundo colocado e assim sucessivamente. Respondida a última pergunta, o grupo com maior pontuação foi declarado vencedor. Notando sempre que o prêmio de um milhão de reais é fictício. Após a realização do jogo, os alunos responderam a um questionário semi-estruturado, cujas respostas permitiam uma avaliação referente aos conteúdos que haviam sido trabalhados.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos por meio do questionário semi-estruturado para avaliação da atividade realizada constituiu de questionamentos tais como: a) considera importante a utilização de novas técnicas didáticas no processo de ensino da disciplina de Geografia; b) é interessante estar envolvido em conjunto ao Professor e toda a turma de sala de aula na confecção de novas e diferentes atividades que busquem facilitar a aprendizagem; c) o jogo utilizado foi de fácil compreensão; desejam que essa metodologia seja introduzida no seu cotidiano.

Por meio do questionário foi possível identificar a reação dos alunos da atividade proposta, sendo que 73,68% dos alunos entrevistados consideraram importante a utilização de jogos no processo de ensino, interagir com os colegas e professor, facilitando a aprendizagem de temas complexos para eles; 26,31% dos alunos entrevistados consideraram as perguntas de difícil compreensão, demonstrando uma dificuldade normal nos dias atuais aos temas geográficos, e em outras áreas também.

A atividade realizada no referido colégio teve repercussão positiva, pois, alunos de outras salas mostraram grande interesse em participar da atividade. Salienta-se que os alunos interagiram de forma diplomática e aceitaram sem qualquer tipo de preconceito o sinal de comemoração dos surdos.

O principal objetivo da utilização de novas metodologias é o crescimento e desenvolvimento intelectual do aluno, levando-os a tornarem-se indivíduos responsáveis e motivados a transformar sua própria realidade, tornando-se mais críticos. Com a aplicação das atividades lúdicas a interação entre professor e aluno aumenta, pois se torna mais fácil a assimilação de conteúdos que são difíceis. Desse modo, o papel do professor é de ser mediador devendo buscar planejar o conteúdo da melhor maneira possível a fim de desenvolver o raciocínio dos alunos.

Na sala de aula a utilização de jogos deve tornar o ensino dos conceitos geográficos mais eficientes e com maior valor pedagógico e educativo, devendo assim ser estimulado a proporcionar

aos alunos uma melhor compreensão do conteúdo e não ser apenas mais um jogo. Com isso o lúdico passa a ser uma estratégia a ser usada como estimulante na construção do conhecimento.

No ensino de Geografia as atividades lúdicas devem tratar de questões e fatores das mais diversas áreas como distribuição geográfica, mapas, localização territorial, ou seja, não somente temas ligados a assuntos físicos, mas também a acontecimentos políticos que exerçam influencia sobre a população de um modo geral. O ambiente a ser recriado pelos jogos deve entrar em contato com determinado tipo de acontecimento ou processo, e as possíveis evoluções que a sociedade passou, fazendo com que o aluno possa acompanhar essas transformações.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se que os jogos são excelentes ferramentas de motivação para a aprendizagem de Geografia contribuindo para a capacidade de tomar decisões, facilitando visualizar um conjunto de fatos e eventos geográficos, além do espírito de grupo e de capacidade criativa e crítica.

A finalidade do trabalho foi demonstrar aos alunos a importância da inclusão de jogos como parte integrante do processo de aprendizado para o ensino de Geografia. A inclusão de novas metodologias e modelos didáticos pedagógicos pode auxiliar nas necessidades encontradas no processo de ensino aprendizagem. A participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a técnica dos jogos. Sugere-se assim que os jogos sejam trabalhados também de forma interdisciplinar.

Salienta-se que os jogos são instrumentos no processo e não o processo em si, sendo uma ação lúdica servindo a prática educacional em geral.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Lucia Marina Alves de. RIGOLIN, Tércio Barbosa. **Fronteiras da globalização**. v. 1 e 2. São Paulo. Ática. 2012.
- MARINHO. João Paulo Meira. **Jogo do Milhão Geográfico**. Disponível em: [http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.visaogeografica.com%2Fjogodomilhao.ppt&ei=yH2WUPrTHJDK9gSKi4G4BQ&usg=AFQjCNFKY0SA\\_zJL4w5kk6nx-tlA-bYJVg](http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.visaogeografica.com%2Fjogodomilhao.ppt&ei=yH2WUPrTHJDK9gSKi4G4BQ&usg=AFQjCNFKY0SA_zJL4w5kk6nx-tlA-bYJVg) Acesso em: 24 de outubro de 2012.
- OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um desenvolvimento sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.
- PACHECO, José. **Caminhos para a inclusão: um guia para o aprimoramento da equipe escolar**. Artemed. Porto Alegre, 2007.
- PAULON, Simone Mainieri; FREITAS, Lia Beatriz de Lucca; PINHO, Gerson Smiech. **Educação Inclusiva: documento subsidiário à política de inclusão**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.
- PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício do professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.



O **M**ÉTODO CIENTÍFICO  
21 a 25 de outubro de 2013

**EPCT**  
VIII Encontro de Produção Científica e Tecnológica

RAMALHO, Betânia Leite; NUÑEZ, Isauro Beltrón; GAUTHIER, Clermont. **Formar o professor, profissionalizar o ensino: perspectivas e desafios**. Porto Alegre: Sulina, 2005

VERRI. Juliana Bertolino. ENDLICH. Ângela Maria. **A utilização de Jogos aplicados a Geografia**. Revista Percurso – NEMO, Maringá, v.1, n.1, p.65-83, 2009.

VERRI. Juliana Bertolino. **A importância da utilização dos jogos aplicados ao Ensino de Geografia**. Disponível em

<[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2010/Geografia/art\\_geo\\_jogos.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Geografia/art_geo_jogos.pdf)>. Acesso 24/08/2012.