



O USO DE JOGOS DE TABULEIRO COMO APOIO PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA

Douglas Gonçalves da Silva

dougicm@hotmail.com¹

Resumo

Propomos construir um material pedagógico para aulas de Geografia com a tentativa de possibilitar a melhor aprendizagem dos alunos para os temas abordados na disciplina, além de estimular a criatividade e proatividade no processo do ensino colaborativo. Com esta abordagem pedagógica diferente da aula expositiva, procura-se obter um envolvimento maior dos estudantes usando uma atividade criativa que lhes proporcione conhecimento e diversão. O processo de pesquisa se deu a partir de nossas experiências em sala de aula promovidas nos estágios da graduação, que despertou em nós a vontade de experimentar novas estratégias de ensino. Nosso referencial teórico fundamenta-se em Couto (2009), Kreutzer (2006), Santos (2004) e Castellar (2010). Trabalhamos também com o conceito de “professor mediador” de Vygotsky. Apresentamos uma proposta de utilização de jogos de tabuleiro onde, dentro dos objetivos dos jogos, os conteúdos da disciplina pudessem ser abordados, além de proporcionar ao aluno a prática do exercício de relacionar as temáticas com situações de seu cotidiano. Utilizamos uma metodologia qualitativa-exploratória, de natureza descritiva. Os jogos foram aplicados em turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II. Com a pesquisa foi possível concluir que a utilização de jogos em sala de aula é recomendável, pois permite ao (à) professor(a) abordar os conteúdos da disciplina de geografia de forma divertida, modifica os modos de ensinar e obtendo um maior aproveitamento das aulas.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, criatividade, mediação.

Introdução

Os alunos atuais têm experimentado novas formas de conhecimento pelas novas tecnologias. Assim, as aulas tradicionais tornaram-se desinteressantes. Logo, é preciso que os educadores busquem formas alternativas de ensino, tornando as aulas mais atrativas e

¹ Este trabalho é fruto de trabalho de pesquisa de TCC em Licenciatura em Geografia na UFES. Agradecemos especialmente à Walquiria de Souza Barbosa, sem a qual este trabalho não teria sido possível e à professora Patricia Gomes Rufino Andrade, que orientou o trabalho com grande empenho. "O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001."

possibilitando novas experiências. Nesta pesquisa, a proposta é utilizar jogos de tabuleiro como alternativa.

Em nossas vivências nos estágios da graduação, observamos a falta de interesse dos alunos nas aulas de geografia e uma carência de atividades criativas nas mesmas. Os professores se prendem a forma tradicional de ensinar, deixando de lado outras formas alternativas. Isso devido ao curto período da aula ou pela agitação de determinadas turmas. Observamos, em escolas distintas, que algumas possuíam jogos de tabuleiro e outras não. E em ambas não se usava esse recurso. Esse desuso dos jogos se dá pela falta de familiaridade do professor com este tipo de dinâmica, a descrença no potencial dos jogos, dentre outros.

A partir disso, pensamos que a utilização de práticas pedagógicas alternativas, como o uso de jogos, são caminhos atrativos para fomentar a discussão dos conteúdos a serem ministrados. Castellar; Vilhena (2010) aponta sobre as possibilidades pedagógicas dos jogos, para o exercício cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal dos alunos e a interação com o educador.

Logo, nossa aproximação com a diretora da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Juscelino Kubistchek de Oliveira”, localizada na cidade de Vitória (ES), nos deu a oportunidade de apresentarmos nossa proposta. E com o auxílio dos professores, escolhemos as turmas do 6º ao 9º ano do ensino regular com os quais a pesquisa foi aplicada. Dessa forma, utilizamos jogos de tabuleiro como o “Colonizadores de Catan”, “Domínios de Carcassonne” e “As Regiões Brasileiras”, sendo este último elaborado pelos integrantes do grupo de pesquisa.

O jogo Colonizadores de Catan, de Klaus Teuber, é voltado para 3 ou 4 participantes e foi lançado pela GROW. Nele, os jogadores competem numa ilha por recursos para assim propiciar um progresso econômico, criando vilas, estradas e cidades. O vencedor é aquele que se desenvolver mais na ilha, com o fim do jogo. O outro jogo aplicado foi o Domínio de Carcassonne. Criado por Klaus-Jürgen Wrede. É um jogo para 2 a 5 competidores. Este jogo é baseado na Idade Média, na região de Carcassonne, na França. E os jogadores competem para construir os espaços dessa região. Cada jogador coloca seus seguidores, competindo pelos melhores espaços. O vencedor é aquele que conseguir se apropriar dos espaços mais valiosos



no final do jogo, com as cartelas completadas. Em ambos os jogos, é desenvolvido conceito de "espaço geográfico".

O último jogo que aplicamos aos alunos foi denominado “As regiões brasileiras” de elaboração própria. Criamos este jogo com o objetivo de ajudar os alunos a entenderem mais sobre as regiões do país e para entenderem um pouco mais sobre o processo político nas eleições. É jogado por até 4 grupos, cada um representando um grupo político disputando eleições presidenciais. O jogo tem o mapa do país dividido em territórios e não estados, pois alguns desses territórios abrangem mais de um estado para facilitar a dinâmica do jogo. Os territórios estão pintados em cinco cores diferentes, correspondendo às cinco regiões brasileiras, com o intuito de ajudá-los a associar com as regiões. Os territórios não estão adjacentes como no nosso país. Mas separados em pontes, para criar uma ideia de separação, que conceitualmente nos mostra que políticos, durante as eleições, viajam pelos territórios, fazendo ligações espaciais de um lugar para outro, na busca por votos.

Com a ponte sobreposta com um marcador de sua cor, simboliza que ali, aquele político ou partido já tem um número de votos. Mas a certeza de sua vitória naquele espaço só estaria certa caso o mesmo grupo obtivesse a maioria das pontes pertencentes. Feito isso, seria a vez de outro jogador, jogando cartas e depois comprando uma nova, com a possibilidade também de jogar duas cartas de territórios adjacentes para destruir uma ponte. Esse esforço mostra que durante as eleições, políticos viajam para lugares onde outros já estiveram para destruir seus esforços, abalando sua credibilidade perante a população ali residente. O jogo termina quando todas as cartas do jogo acabam. O vencedor será o grupo que controlar mais territórios.

Os objetivos de nossa pesquisa foram utilizar os jogos em sala de aula como captação de conhecimento ligado ao tema proposto com o cotidiano dos alunos. Assim, tornando mais fácil o processo de aprendizagem. Buscamos analisar a aceitação e interesse do professor de utilizar esta forma pedagógica em suas aulas. [...] Neste sentido pode-se afirmar que os jogos contribuem com a construção do saber e envolve a prática da liberdade, o aluno deixa de ser um reproduzidor de informações e passa a ser construtor, com capacidade de fazer análises e correlacionar informações, construir relações simbólicas e afetivas (ALMEIDA; PASSOS; RODRIGUES, 2016, p.21).

"Os jogos são recursos de grande valia para o ensino, pois podem se constituir como início da construção do conhecimento, possibilitando o aprendizado de conceitos e juízos". (CUSTÓDIO; VIEIRA, 2015, p.1). Com um envolvimento maior entre alunos e professor, o estudo de geografia se ampliará, pois aquilo que começou com um jogo, aguçando o interesse dos alunos, se torna num desafio onde eles enxergam a própria realidade.

Referencial teórico

Como se deve ensinar geografia através de jogos e o que abordar nesta disciplina? Para Couto (2009), o conhecimento geográfico deve questionar as práticas e a consciência espacial dos alunos. Já para Kreutzer (2006, p.70), o ensino da geografia precisa proporcionar ao aluno a percepção "[...] de que os lugares, próximos ou distantes, são passíveis de uma análise geográfica e que envolve tanto o conhecimento da natureza, quanto da produção econômica e das relações que os homens estabelecem entre si [...]".

Segundo Santos (2004), ensinar geografia no momento atual, é capacitar o aluno para que possa analisar o desenvolvimento técnico científico que avança. Para o autor, esse é um dos principais responsáveis pelo crescimento econômico de um país, pois está diretamente relacionado à estruturação e planejamento do território. Logo, ensinar conceitos através de jogos requer criatividade. E como se deve desenvolver esse potencial criativo?

Para Ostrower (1977), a cultura moldará a criatividade de um indivíduo. Ou seja, utilizar jogos didáticos para se ensinar uma ciência, pode gerar bons resultados, principalmente trazendo para dentro desta atividade a cultura local e experiência de vida dos alunos. Pois neste período da vida dos alunos do 6º ao 9º ano as brincadeiras são comuns e podem ser usadas como aliadas na educação.

Para Castellar e Vilhena (2010, p. 44). Os jogos "[...] estimulam a cooperação contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos". Segundo Firmino (2010, p. 46). "[...] Dessarte, a criança se desenvolve e aprende brincando, [...]"



explorando os lugares, as coisas, conhecendo pessoas e é neste momento, que desenvolve e exercita suas potencialidades".

Quando a criança é estimulada a desenvolver seu próprio conhecimento é preciso inovar na forma de ensinar, pois no processo de ensino e aprendizagem, o professor e o livro didático não são mais os únicos, mas parte de um todo. Isso porque cada aluno já traz para a escola uma experiência de vida com muitas informações provenientes do meio em que vive, e das novas tecnologias que estão ao alcance da maioria dos alunos, como as redes sociais, que são inevitáveis na atualidade e podem trazer conteúdos importantes, para a formação dos alunos, e podem ser utilizadas estrategicamente pelos educadores.

As redes sociais são muito acessadas pela juventude, por oferecer um espaço acolhedor onde o usuário se sente facilmente inserido. Observando esse ponto estratégico da inserção, o educador precisará trabalhar de modo que os alunos, assim como nas redes sociais, se sintam totalmente inseridos no processo de aprendizagem constante na escola. Assim, compreendemos que os jogos de tabuleiro, são atividades criativas que despertam o interesse dos alunos, principalmente os das menores faixas etárias, pelas aulas. Para Ribeiro e Souza (2011, p.15) "Os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil. São divididos em dois grupos: os de enredo e os de regras." Ainda, segundo Ribeiro e Souza (2011), os jogos de enredo, são aqueles que trabalham o imaginário da criança, que a faz mergulhar num mundo de fantasia e surgimento de ideias de reprodução do mundo adulto, onde a criança utiliza seu lado afetivo-emocional. Os jogos de regras são aqueles onde a criança trabalha com decisões e limites, importantes elementos para formação da cidadania e consciência política. Dessa maneira, a utilização de jogos educativos, relacionados à disciplina que se quer ensinar, pode facilitar a apropriação das informações por parte do aluno. Isso porque as brincadeiras são familiares aos educandos, o que facilita assimilação dos elementos apresentados.

Desta forma, percebemos em nossas aplicações que os jogos têm uma grande potencialidade como meios de transmissão de conteúdo, pois atraem o público juvenil e as informações que o professor deseja passar, chegam de forma menos complexa e rotineira, aproximando professores de alunos, através da compreensão do dia a dia de cada um deles.

Para Teixeira (2012) "A geografia pode ser construída pelos alunos e professores em situações comuns do cotidiano, no caminho da casa para a escola ou nas brincadeiras [...]". Para a referida autora, a geografia de forma natural já faz parte da vida de cada pessoa, basta o educador despertar nos alunos o olhar geográfico. Salientando que, uma importante ferramenta para se ensinar geografia são os jogos que permitem ao aluno fazer simulações de fatos reais ou fictícios. Assim sendo, essas atividades trabalhadas de forma divertida, além de se tornarem atrativas, podem motivar a participação de todos.

A tarefa mediadora do professor na aplicação dos jogos em sala de aula

Será abordado aqui o importante trabalho mediador do professor na aplicação dos jogos em sala de aula. Bem como a dificuldade de se desenvolver esse tipo de estratégia de ensino, visando valorizar a atuação deste profissional como coordenador e orientador da atividade.

Para Tezani (2006), quando tratamos da importância da mediação para o aprendizado e desenvolvimento cognitivo dos alunos, é necessário utilizar as contribuições do teórico Lev Semyonovich Vygotsky. Um dos conceitos centrais de sua teoria é o conceito de mediação. Ele substitui a ideia do simples estímulo-resposta como proposta de aprendizagem, por um ato mais complexo: o ato mediado. "Para Vygotsky, o professor é figura essencial do saber por representar um elo intermediário entre o aluno e o conhecimento disponível no ambiente" (MONROE, 2016, p. 1). De acordo com Vygotsky há dois elementos mediadores: "o instrumento, que tem a função de regular as ações sobre os objetos e o signo, que regula as ações sobre o psiquismo da pessoa." (REGO, apud TEZANI, 2006, p.3).

Monroe (2016) afirma que os signos são instrumentos mediadores exclusivamente humanos. Isso porque são elementos que dependem de uma mente capaz de se desenvolver cognitivamente, coisa que não acontece com os animais. Para Monroe (2016), um exemplo de signos importantes na formação cognitiva humana é a escrita. Isso porque é carregada de elementos que podem ser conjugados para formar a representação de algo real de forma mental. Logo, através dos jogos será possível utilizar formas, posições e representações do mundo real que vai dar possibilidade ao aluno exercitar e enriquecer a capacidade de assimilação, em seu aprendizado.



Logo, o professor deve ensinar como jogar e incentivar a participação de todos, fazer parte do processo, não simplesmente incentivar e “colocar” as crianças para jogar, ele (a) – o professor (a) é um sujeito mediador com a função de qualificar o processo. Também precisará mostrar como criar regras e disciplina, deixando livre para que os participantes desenvolvam suas próprias regras. Com isso, os jogos se tornarão importantes ferramentas nessa mediação que poderão auxiliar os alunos participantes na compreensão de vários temas abordados dentro do ensino da geografia, que não ficará restrito somente ao modo de ensinar tradicional.

Este tipo de tarefa aplicada pelo professor pode despertar nos alunos participantes uma ação responsável, conjugada com iniciativas inteligentes possibilitando um exercício cognitivo criativo proativo. Observamos em algumas circunstâncias durante o estágio que quando o professor realiza atividades em que delega aos alunos responsabilidades e divide tarefas entre eles, os mesmos se sentem mais valorizados e até os menos participativos começam a ter um interesse maior pelo que está sendo proposto naquele momento.

Ao trabalharmos a questão dos jogos em sala de aula, é preciso lembrar-se das dificuldades enfrentadas pelos professores, como o tempo disponível de cada aula, a indiferença por parte de alguns alunos, e outros. Além disso, o educador precisará conquistar e despertar o interesse de seus discentes, pois esses alunos já experimentam um mundo cheio de novidades. Ao começar a entender e participar de jogos de tabuleiro o aluno se torna um aluno pesquisador, pois no seu envolvimento na temática proposta naquela aula, com o desafio feito, ele começa a remodelar seus instintos perceptivos do espaço. O aluno pesquisador começa a ver que o jogo trata de situações vividas no seu cotidiano, mesmo que a relação tempo-espaço seja diferente. O jogo assim contribui para ele ter um novo olhar sobre os assuntos tratados, sejam sobre a cidade ou relações de trabalho, como nos jogos que aplicamos em sala.

Conhecendo a escola parceira

A EMEF “Juscelino Kubitschek de Oliveira” está localizada no bairro Maria Ortiz, na cidade de Vitória – ES, área onde as classes econômicas variam entre média baixa e baixa, mas também atende alunos de bairros vizinhos e sofre grande influência da violência urbana e do tráfico de drogas.

A escola funciona nos três turnos atendendo ao público do ensino fundamental dos anos iniciais e finais, além dos alunos do EJA (Educação de Jovens e adultos) com o supletivo. Sua estrutura é ampla e possui apenas um pavimento, contando com 25 salas de aulas, laboratórios de informática e de ciências, sala de recursos multifuncional para Atendimento Educacional Especializado (AEE), sala de leitura, biblioteca, pátios cobertos e descobertos, quadras de esporte coberta e descoberta, almoxarifado, sala de diretoria, sala de professores e sala de secretaria. Suas dependências e vias são adequadas a alunos com deficiência e mobilidade reduzida. Atende alunos com necessidades especiais e possui profissionais dentro das salas de aula que acompanham e auxiliam essas crianças.

Metodologia de pesquisa

A metodologia adotada neste trabalho é de origem exploratória de natureza qualitativa, pois nossa preocupação é abrir a discussão sobre a importância de novas metodologias, mas também levantar criticamente com os alunos a necessidade da busca de um conhecimento próximo e divertido, dessa forma, buscamos compreender os desdobramentos da prática e utilização de jogos em sala de aula. Sabendo que a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, valores e atitudes entendemos que nossa pesquisa se encaixaria nesse processo metodológico.

A natureza de nossa pesquisa é descritiva, pois pretendemos descrever os fatos observados em sala, além de coletar e analisar os resultados do nosso estudo de caso através de observação das aplicações dos jogos para os alunos e questionários para as docentes que colaboraram com nosso projeto. Após conseguirmos autorização das professoras para aplicar nossa pesquisa, acompanhamos as aulas em várias turmas da escola para conhecer melhor os alunos e os conteúdos que eles estavam aprendendo.

Combinamos com as professoras que usaríamos três aulas, uma para um primeiro contato com os alunos, uma para aplicação e outra para uma conversa com os alunos sobre os objetivos dos jogos, sua relação com o conteúdo da geografia e a avaliação de nossa prática do ponto de vista deles.



Nesse período tivemos contato com os outros professores da escola, com coordenadores e diretora. Esse contato foi muito importante e enriquecedor, pois pudemos entender melhor a realidade da escola e as dificuldades enfrentadas pelos professores.

A escolha das turmas foi feita em reunião com as professoras colaboradoras. As turmas escolhidas foram 6º B, 7º C, 8º C e 9º A. Encontramos uma certa resistência das professoras em nos autorizar a entrar nas turmas de 6º ano. A justificativa foi que todas as turmas são muito agitadas e possuem um longo histórico de mal comportamento e castigos. Isso aguçou nossa vontade de conhecer a turma e tentar uma aplicação. Fomos apresentados e apresentamos nossa proposta a eles. A recepção foi muito boa. Todos mostraram entusiasmo com nossa presença, além de muita curiosidade sobre nosso projeto. Durante as visitas não fizemos nenhuma intervenção nas aulas, apenas observamos e quando autorizados tiramos suas dúvidas sobre exercícios do livro. Esse procedimento também durou uma semana.

A escolha das turmas foi feita em reunião com as professoras colaboradoras. As turmas escolhidas foram 6º B, 7º C, 8º C e 9º A. Encontramos uma certa resistência das professoras em nos autorizar a entrar nas turmas de 6º ano. A justificativa foi que todas as turmas são muito agitadas e possuem um longo histórico de mal comportamento e castigos. Isso aguçou nossa vontade de conhecer a turma e tentar uma aplicação. Fomos apresentados e apresentamos nossa proposta a eles. A recepção foi muito boa. Todos mostraram entusiasmo com nossa presença, além de muita curiosidade sobre nosso projeto. Durante as visitas não fizemos nenhuma intervenção nas aulas, apenas observamos e quando autorizado tiramos suas dúvidas sobre exercícios do livro. Esse procedimento também durou uma semana.

Após aplicarmos o projeto, retornamos a escola para conversar com os alunos sobre a experiência. Conversamos sobre as relações entre os conteúdos dos jogos e o conteúdo que eles estavam estudando na disciplina de Geografia, questionamos oralmente sobre a opinião deles sobre a aplicação dos jogos, pedimos sugestões e críticas, deixamos os alunos à vontade para falar e expor suas opiniões. A experiência de ter contato com turmas de diferentes faixas etárias nos proporcionou uma visão mais ampla de como proceder em sala de aula e como trabalhar com diferentes públicos, além de propiciar contato com os alunos por um período maior de tempo.

Os jogos de tabuleiro nos anos finais do ensino fundamental

O jogo aplicado no 6º B e no 8º C foi Domínios de Carcassonne. Tanto em uma turma como na outra, dividimos em cinco grupos e cada um jogava de cada vez, sempre usando um integrante de cada turma, para que todos participassem.

Antes de nosso grupo entrar na turma do 6º ano, foram feitas diversas recomendações aos mesmos com relação ao comportamento da turma, que era ruim, mas foram ótimos participantes, estavam muito felizes em colaborar, e mais felizes ainda em saber que não ficariam excluídos da pesquisa mesmo tendo uma “má fama” na escola. Isso ainda levando em conta o tamanho da turma, composta por 27 alunos.

Segundo os professores e coordenadores, os problemas disciplinares eram presentes por ainda serem muito novos, vindos do Ensino Fundamental I. Por isso havia a algazarra que incomodava tanto os professores, mas não nos atrapalhou.

Eles se envolveram e gostaram muito do jogo, mas antes de explicar as regras, ouvimos questionamentos sobre a relação daquilo com a geografia. Explicamos as regras e eles sozinhos começaram a entender as relações. Nós saímos muito satisfeitos dessa turma, pois aplicamos o jogo, conseguimos fazer uma intervenção que consideramos positiva, não tivemos problemas disciplinares com os alunos. Todos estavam muito empenhados em mostrar o melhor de si.

No 8º C não foi diferente, tivemos a participação de todos os alunos. Todos queriam participar e entender os objetivos do jogo. Se interessaram tanto que perguntaram onde comprar e o valor.

No 7º C, o jogo escolhido foi: As regiões brasileiras. Dividimos a sala em grupos de 4 alunos, cada grupo tinha uma cor e 3 cartas. O objetivo era construir pontes entre os estados brasileiros e, ao final da aula, ganhava o grupo que possuísse a maior quantidade de estados e pontes. Deixamos os alunos livres para escolherem seus grupos e suas cores, explicamos as regras e começamos a jogar. A experiência foi satisfatória, todos se envolveram, e quiseram participar.

No 9º A, aplicamos o “Colonizadores de Catan”, montamos o tabuleiro, dividimos a turma em grupos explicamos as regras do jogo e começamos a jogar, por se tratar de um jogo com mais regras e por ser o primeiro contato deles com o jogo, nós os auxiliamos em alguns



movimentos. Ao perceber o entusiasmo dos colegas jogando, outros alunos se dispuseram para participar também.

O mais interessante dessa turma foi que, os alunos com o histórico de mal comportamento em sala foram os que mais mostraram interesse pelo jogo e disposição para participar. Existe uma desmotivação generalizada por parte deles e devemos como educadores fazer nossa parte para estimulá-los. Em conversas com os alunos numa aula posterior identificamos a carência de práticas diferenciadas como os jogos com intuito de despertar maior participação da turma.

Na semana seguinte voltamos à escola para a terceira parte da pesquisa. A primeira turma que visitamos foi o 7º C, a conversa foi guiada por nós, e a professora parceira estava em sala e nos deixou à vontade para conversar com a turma. Conversamos sobre o desenrolar do jogo e a partir disso relacionamos com conteúdo sobre as regiões brasileiras.

Os alunos disseram o que sabiam a respeito delas, explicamos que o Brasil possuía outras divisões além da política, como por exemplo as socioeconômicas. Alguns já conheciam, outros não. Falamos sobre as características de cada região, o clima, a vegetação, os alunos falaram sobre as curiosidades que eles já sabiam sobre alguns estados e fizeram relação com o que expusemos.

Eles disseram ter aprovado as aulas e gostariam que isso ocorresse mais vezes, não só na aula de geografia, mas também em outras aulas, pois conseguiram aprender muitas coisas sobre as regiões.

No 8º, tivemos um ótimo retorno, começamos a conversar sobre os personagens do jogo e perguntamos sobre a relação deles com o nosso cotidiano. Eles falaram sobre a questão da violência, que é muito presente na vida deles, a importância do planejamento urbano e as consequências da não existência do mesmo. Falamos sobre a relação entre o homem e o campo, no passado e nos dias de hoje.

A sugestão deles era que houvesse mais exemplares do jogo para que os grupos fossem menores. Eles pediram que nós retornássemos mais vezes.

No 9º ano, conseguiram relacionar os objetivos do jogo com as relações de comércio e apontando as injustiças que o capitalismo acaba cometendo, as diferenças das rendas e como isso influencia nas relações de poder.

Falaram sobre a ausência e presença do setor público em diferentes lugares da cidade e quais as consequências disso, conseguiram espacializar trazendo exemplos do seu dia a dia.

Além de questões como infraestrutura nas cidades, conseguiram identificar o exemplo de conurbação que o jogo trazia. Ficamos muito satisfeitos pois, apesar de uma parcela da turma não ter participado do jogo, os que participaram conseguiram entender a proposta e identificar a relação que o jogo faz com a matéria que eles estão estudando e seu cotidiano.

Eles sugeriram a criação de um projeto fora do horário de aula onde eles pudessem jogar jogos desse tipo, também pediram que nós voltássemos mais vezes com mais exemplares e até mesmo jogos diferentes.

Considerações finais

Podemos perceber um grande empenho por parte dos alunos na maioria das turmas em que os jogos foram ministrados. Em conversa com os mesmos podemos identificar a carência de práticas que quebram a rotina entre quadro negro e livro didático durante as aulas.

Na aula reservada para conversa com a turma posterior a aplicação dos jogos podemos identificar com os alunos as relações que poderiam ser feitas com os jogos e a disciplina de geografia, percebemos grande participação nas falas e identificamos que os conteúdos esperados foram alcançados. Reforçando assim a questão de novas abordagens para despertar uma maior atenção e interação dos alunos em sala de aula.

A partir desta pesquisa comprovamos que a utilização de jogos torna-se uma ferramenta bastante eficiente para o professor de forma a trazer para o ambiente escolar uma abordagem diferenciada dos conteúdos ministrados aos alunos, destacando sua aplicação como uma forma complementar aos temas ligados a geografia.

A prática de aplicação foi de extrema importância para o grupo devido ao contato direto com a sala de aula, bem como, as potencialidades percebidas para o ensino de geografia e as relações de afetividade e laços criados com os alunos, além do aprendizado e troca de



conhecimento que certamente contribuiu de forma a acrescentar positivamente a nossa formação.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Zenaide Francisca da; PASSOS, Mônica Regina da; RODRIGUES, Lorena da. **O jogo e o brincar como métodos da construção coletiva do conhecimento geográfico.**

CASTELLAR, S ; VILHENA, J. **Ensino de Geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

COUTO, M. A. **Ensino de Geografia: abordagem histórico-crítica.** Niterói: Tamoios. 2009. Ano V. Nº 2.

CUSTÓDIO, Amanda Abadia Felizardo; VIEIRA, José Neto. **TRILHA GEOGRÁFICA: uso de atividades lúdicas no ensino de Geografia.** VII Encontro Nacional de Ensino de Geografia. Catalão, Goiás. 2015.

KREUTZER, V. R. **Papel da Geografia na formação da cidadania. a realidade da 6ª série do Ensino Fundamental em Fraiburgo - SC.** (Dissertação) - Mestrado em Educação Universidade do Oeste da Santa Catarina. Jaçaba, 2006.

MONROE, C. **Vygotsky e o conceito de aprendizagem mediada.** São Paulo: Nova Escola, 2016.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 9 ed. Petrópolis: Vozes, 1993. 187 p. Ilus.

RIBEIRO, K. L; SOUZA, S. P. **Jogos na Educação Infantil.** Serra: *Trabalho de conclusão de curso* (Pedagogia). Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira. ES, 2011.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço.** SP: EDUSP, 2004.

TEIXEIRA, N. F. F. Resenha: O CAVALCANTI, Lana de Souza. **O ensino de geografia na escola.** Campinas (SP): Papyrus, 2012. p. 39-59; p. 175-198.