



CARTOCARTAS: O JOGO COMO INSTRUMENTO LÚDICO-PEDAGÓGICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Jamille Ramos Silva¹
ramosjamille@id.uff.br

Amanda da Silva Lima Soares
soaresamanda@id.uff.br

Juliana Ramos
julianaramos@id.uff.br

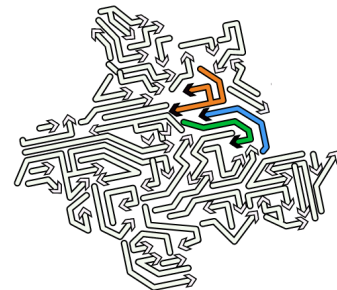
Vanessa Caldas Cardoso
vanessa_caldas@id.uff.br

Resumo

Esse trabalho tem por objetivo apresentar a importância de atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem da Geografia Escolar. Nesse caso, a cartografia trabalhada foi com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II de uma escola municipal em Itaboraí, por meio de um jogo de cartas idealizado pelas estudantes da [omitido para avaliação] a partir do Programa de Iniciação Científica (IC) da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa no Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). O uso de jogos e outras ferramentas mostraram-se muito úteis para as práticas educativas, dinamizando as aulas, estimulando a criatividade do professor, ampliando as possibilidades dos alunos em ler e pensar criticamente o mundo à sua volta, com isso, contribuindo na construção de conhecimentos. Dado o contexto dos alunos em questão e a dificuldade com a aprendizagem da cartografia, considerando o distanciamento dos espaços físicos escolares durante dois anos devido à pandemia da Covid-19, o CartoCartas surge para propiciar a interação, valorizar o lúdico e a aprendizagem da Cartografia Escolar de uma maneira inovadora.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Cartografia Escolar; Jogos Pedagógicos.

¹ Graduandas do curso de Geografia da Universidade Federal Fluminense - UFF, vinculadas ao Grupo de Pesquisa, Ensino e Extensão Artesanias Geográficas - AGE/UFF. O presente trabalho é resultado de um projeto do Programa de Iniciação Científica (IC), fomentado pela Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa no Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).



Introdução

As atividades lúdicas² no ensino de Geografia são responsáveis por favorecer o diálogo entre o conhecimento geográfico e *os conteúdos previamente definidos nos currículos* com o mundo experienciado pelas crianças e adolescentes no cotidiano, reforçando o desenvolvimento da percepção crítica relativa às realidades e relações socioespaciais que os cercam. A ludicidade quando utilizada como instrumento pedagógico colabora com a formação de sujeitos conscientes do seu *posicionamento no mundo*. Dessa maneira, jogos, músicas, filmes, vídeos, livros e poemas se articulados e organizados com intencionalidade ao pensamento geográfico tornam o processo de ensino e aprendizagem significativos e prazerosos, além de propiciar o desenvolvimento de diversas habilidades e capacidades, não somente cognitivas, mas também motoras (PINHEIRO, 2013). Desta forma, entende-se que:

“[...] a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasmo e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Em um jogo a carga informativa pode ser significativamente maior, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.” (FALKEMBACH, 2006, p. 911).”

Para Miranda (2001), cognição, socialização, afeição, motivação e criatividade são estimuladas (as habilidades) a partir da utilização dos jogos dentro de sala de aula nas séries iniciais, dado que “a educação se processa por meio do permanente ato de reorganizar e reconstruir nossas experiências” (p. 22). Cabe ressaltar que, para o Ensino Fundamental II indica-se que a construção dos processos de abstração seja precedida de experiências concretas (PINHEIRO, 2013). Ou seja, a partir das atividades lúdico-pedagógicas, destacando no presente artigo os jogos, é possível que os alunos se *expressem, compreendam e reflitam* sobre os atravessamentos cotidianos, atribuindo assim significado ao que vivem.

² A atividade lúdica é entendida como uma forma de entretenimento, que dá prazer às pessoas envolvidas, também considerada um passatempo e/ou atividade mental.

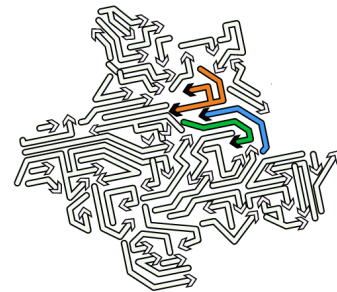


Os jogos como recurso educativo e a eficiência dos mesmos são comumente pesquisados e utilizados em outras disciplinas, há inúmeras literaturas e relatos educacionais principalmente no âmbito da Pedagogia e da Matemática, contudo ainda escasso no campo das *Ciências da Terra/Geociências* (LOPES, 2007). Pinheiro (2013) afirma que, entre as disciplinas curriculares, a Geografia possui o maior potencial para aplicação dos jogos associados aos conteúdos, afinal aborda fenômenos físicos, econômicos e sociais capazes de promover a transformação e organização no espaço cotidiano.

O presente trabalho configura-se como resultado de uma das atividades realizadas no projeto do Programa de Iniciação Científica denominado “Espaço, escola e meio ambiente: proposta de educação ambiental para a comunidade de Itambi, Itaboraí/RJ”. O projeto atende a Escola Municipal Luiza Gomes de Oliveira localizada no distrito de Itambi, Itaboraí/RJ, tem por objetivo idealizar, sistematizar, desenvolver e condicionar a manutenção de um viveiro escolar de mudas originárias da Mata Atlântica, o qual é vinculado à [omitido para avaliação]

Esse trabalho insere-se no âmbito das pesquisas em Educação e Geografia do Departamento de Sociedade, Educação e Conhecimento da [omitido para avaliação]. Também conta com a participação de um professor de Geografia e do diretor adjunto da escola.

A atividade foi desenvolvida sob uma demanda específica do professor de Geografia em relação ao déficit no letramento cartográfico das turmas e também para traçar uma maior aproximação com os adolescentes, visto a necessidade das bolsistas em se inserirem no cotidiano escolar. Logo, este artigo tem como objetivo compartilhar a experiência da aplicação de uma atividade lúdico-pedagógica, não somente a fim de colaborar com a construção do conhecimento no âmbito do ensino-aprendizagem da Geografia a partir da utilização dos jogos, mas também contribuir para a formação da identidade das bolsistas enquanto docentes da educação básica.



Metodologia

A metodologia de pesquisa deste artigo é ativa, desenvolvemos um jogo visando a melhor compreensão do conteúdo de cartografia em sala de aula. Como citado anteriormente, ocorreu na E. M. Luzia Gomes de Oliveira, onde o projeto do Programa de Iniciação Científica ‘Escola, Espaço e Meio Ambiente’ que nos vincula a esse ambiente escolar. Em meados do ano de 2022, adentramos a escola e foram relatadas certas defasagens em determinados conteúdos de Geografia. Um deles foi a cartografia escolar, dessa forma pensamos maneiras de estimular o ensino-aprendizagem dos alunos, para obter um resultado de aprendizagem positiva e significativa. Como Macedo, Petty e Passos, propõem:

“...o professor teria a função de estimular o aluno a pensar e propor situações-problema, proporcionando mais espaço para o descobrimento e construção de suas idéias sobre o mundo em vez de fornecer informações “prontas””(MACEDO.; PETTY.; PASSOS, 2000, p.38.)

A partir desse pensamento, entendemos que a utilização de aulas dinâmicas poderia ser vantajosa para os dois lados. Dessa maneira, chegamos na proposta de utilizar o lúdico como instrumento pedagógico para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois é rico na aproximação com a disciplina e com os alunos.

“O uso de atividades lúdicas e de jogos em sala de aula deve fazer parte do fazer, do ser, e do pensar do aluno. Assim, propõe-se por meio da cartografia desenvolver jogos geográficos que servirão como material pedagógico para a aprendizagem de questões ligadas ao território brasileiro” (SAWCZUK; MOURA, 2012, p.4).”

Ainda mais quando são crianças do fundamental II, que estiveram dois anos de aulas à distância, devido à pandemia da COVID-19. Surge então, a ideia de desenvolvermos um material pedagógico de um jogo para ampliação dos saberes dos alunos sobre a cartografia. Portanto, tomamos como fundamentação teórica o letramento cartográfico definido por Castellar (2005), que se difere de uma alfabetização em geografia. O letramento consiste em:

ensinar a ler em geografia significa criar condições para que a criança leia o espaço vivido. Ensinar a ler o mundo é um processo que se inicia



quando a criança reconhece os lugares, conseguindo identificá-los (CASTELLAR, 2011, p.87).

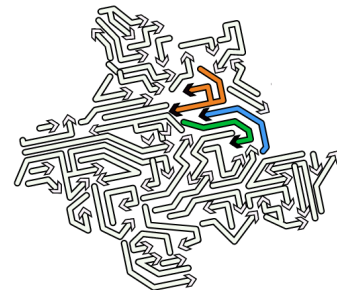
Neste caso, o aluno uma vez letrado, passa a se apropriar da escrita, tornando-se capaz de entender o espaço vivido e produzir suas próprias representações do espaço. Visto que, para entendimento de um mapa é preciso entender os aspectos, símbolos e conceitos que juntos o contemplam.

Explorar outras metodologias pode ser muito favorável para uma melhor aprendizagem dos alunos. Segundo Castellar e Vilhena (2011), é interessante a utilização de diferentes tipos de texto e linguagens a fim de estimular o olhar crítico dos alunos e a percepção de mundo ao seu redor. O contato e a compreensão da linguagem cartográfica por meio do lúdico também auxilia na capacidade de leitura, interpretação e desenvolvimento da autonomia, consolidando as habilidades argumentativas e de análise ao que é cotidianamente exposto aos alunos, seja dentro ou fora de sala.

Além disso, utilizar jogos com teor educativo enquanto metodologia para o ensino e aprendizagem dos alunos faz com que tenham experiências inovadoras e contato com outras didáticas desenvolvendo sua capacidade cognitiva. Nesse caso, se tratando do estudo da cartografia, podemos levantar a importância da mesma para o estudo da geografia especificamente, considerando que

“[...] A cartografia é uma ferramenta que serve à geografia na medida que suas análises podem ser expressas pelas representações cartográficas e espaciais do território. A geografia disponibiliza conceitos e informações e a cartografia, com suas ferramentas, pode representá-los, como por exemplo, através do mapa que possibilita conceber análises sobre o espaço real de dado fenômeno, em diversas dimensões, além de poder transmitir informações ao leitor de acordo com o seu objetivo finalidade. O espaço é, assim, estudado e representado com suas informações que podem ser compreendidas através dessa junção.” (MOREIRA; COELHO, 2019, p. 30)

O jogo que criamos tem como objetivo a revisão do conteúdo a fim de fortalecer o letramento cartográfico, trabalhando a importância e quais os elementos principais de um mapa, assim como a identificação de mapas temáticos. Foram desenvolvidas 48 cartas de perguntas e respostas, 1 carta de instruções e o logotipo. Previamente foi realizada uma aula de revisão sobre os conteúdos de cartografia (como a definição da cartografia,



elementos do mapa, representações cartográficas etc) e posteriormente a atividade. Denominado pelas bolsistas de ‘CartoCartas’, sendo desenvolvido e confeccionado para o contexto de turmas do 7º ano do Ensino Fundamental II.

O material utilizado consistiu em: 9 impressões de folha A4 que continham o layout das cartas e logotipo do jogo (construídas pelo site Canva); Papel paran; Cartolina da cor preta; Colas; Tesouras, Estiletes e Rguas.

As folhas que possuíam as perguntas e respostas j confeccionadas no layout, e tambm os logotipos do jogo foram cortadas com tesouras, assim como a cartolina da cor preta para usar de fundo da carta. Depois, cortamos o papel paran com estiletes e utilizamos a cola para anexar os papis do jogo no papel paran, e a cartolina e logotipo no verso da carta. Por fim, usamos o papel contact para a proteo.

Referente s regras, construmos pensando na execuo em grupo, dessa forma, para esse jogo  preciso pelo menos, 4 grupos de 1 a 5 jogadores. O objetivo  relacionar corretamente a carta da imagem com a carta do conceito, funciona como um duelo de perguntas e respostas, onde o primeiro grupo escolhe uma carta com o smbolo (?) que significa ser de pergunta e desafia o segundo grupo em busca da carta (R) com a resposta certa para aquela pergunta especfica. Toda carta possui apenas uma resposta. Na rodada, todos os grupos precisam jogar 2 vezes, uma vez escolhendo a carta identificada com (?) e outra vez respondendo, escolhendo uma carta (R). Ao acertar a pergunta, o grupo leva o ponto correspondente da carta, se errar o grupo adversrio pontua.



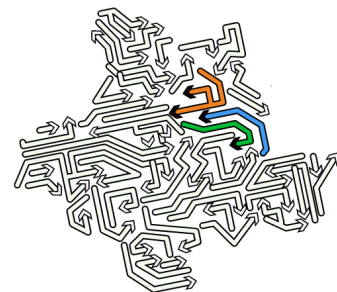
Figura 1: Imagem ilustrativa do jogo

Dividimos as cartas em 5 tipos de temas de elementos cartográficos, sendo eles: identificados pela cor de carta vermelha - Escalas de mapas (Mundo, Brasil, Estado do Rio de Janeiro e Itaboraí); Cartas amarelas - As cinco regiões do Brasil; Carta verdes - Simbologia (Título, Legenda, Escala e Orientação); Cartas roxas - Mapas sobre o Clima, Vegetação, Político e Demografia; E com as cartas azuis - Globo terrestre, Planisfério, Linha do equador, Meridianos, Paralelos, Longitude e Latitude. Assim como a ilustração abaixo:



Figura 2: Imagem ilustrativa das cartas do jogo

A atividade foi aplicada em duas turmas separadamente, mas com a mesma teoria e organização. Dessa maneira, por se tratar de uma introdução a cartografia e considerando a idade dos alunos, foram trabalhados no primeiro momento da aula com o auxílio do quadro os seguintes conteúdos e conceito:



TEMAS	CONCEITOS E CONTEÚDOS
O que é cartografia?	Definição de cartografia, a sua finalidade e importância no nosso cotidiano
Elementos de um mapa	Título, escala, legenda, orientações cartográfica, fonte e símbolos
Representações cartográficas	Globo terrestre, planisfério e mapas digitais
Tipos de mapas e suas características	Político, demográfico, vegetação e climático
Meridianos e Paralelos	Linha do Equador, Meridianos de Greenwich, longitude e latitude

Tabela 1: Temas, conceitos e conteúdos trabalhados previamente em sala

Posteriormente, organizamos a sala e dividimos os grupos para realização do jogo, e o executamos junto com a turma em sala, utilizando o quadro para anotar a pontuação. Também contamos com uma premiação surpresa, para estimulá-los a participação no jogo e ao final distribuimos a todos. Construindo o conhecimento a partir da interação com uma atividade divertida e educativa ao mesmo tempo.

CartoCartas: realização e resultados

Como supracitado, o jogo “CartoCartas” foi desenvolvido a partir da necessidade específica das turmas de 7º ano, seguindo os princípios de letramento cartográficos e corroborando essa matriz teórica, foi possível definir quais conteúdos seriam necessários para a elaboração de um plano de aula que cobrisse as necessidades e dificuldades dos alunos neste conteúdo.

A aula expositiva foi pensada para um tempo de 50 minutos, na qual os recursos pedagógicos seriam apenas um quadro e alguns pilotos coloridos. Tendo como objetivo geral: Despertar a familiaridade com os conceitos e conteúdos, visando o letramento cartográfico, sendo trabalhados a importância e quais os elementos principais de um mapa, assim como é feita a interpretação e confecção do mesmo. E como objetivos específicos: Identificar e diferenciar quais os elementos principais de um mapa; Reconhecer e interpretar os mapas e seus conteúdos; Entender as diferentes representações e projeções

cartográficas; Desenvolver habilidade para a elaboração de mapas e; Identificar as características temáticas dos mapas apresentados.

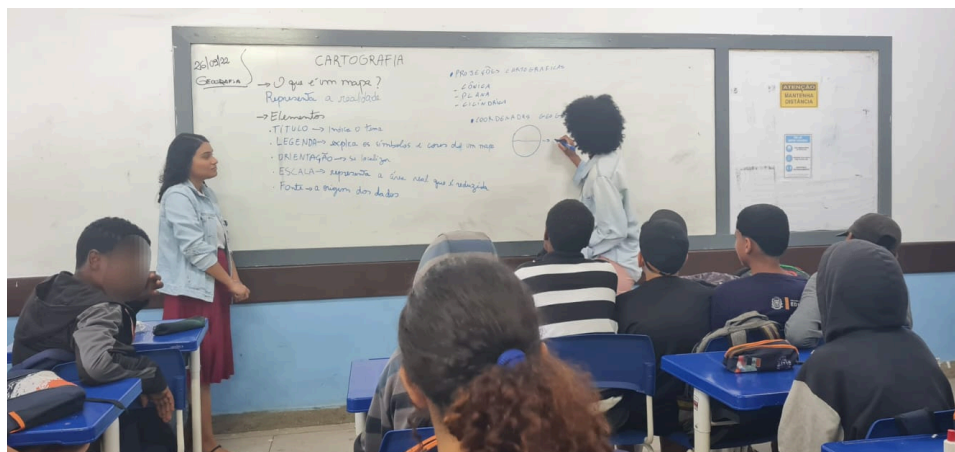
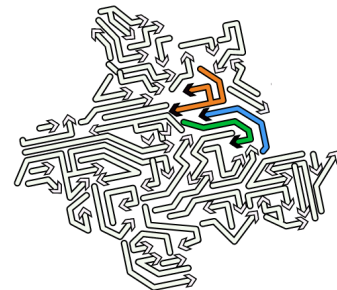


Figura 3: Foto da realização da aula expositiva
Fonte: acervo pessoal (27 de setembro de 2022/ Itaboraí, RJ)

Dando continuidade a aula, após o momento mais teórico, estruturamos e dividimos os grupos para a realização do jogo, a sala foi organizada de uma forma que a centralidade não fosse mais o quadro e o lugar do professor, a disposição foi feita a partir da divisão de grupos com mesas unidas a fim de criar um espaço maior para eles se reunirem e jogarem, desta maneira todos conseguiriam uma visão e participação na escolha das cartas expostas. Por se tratar de um jogo novo e com regras ainda não conhecidas pelos alunos, foi necessária a presença contínua de uma de nós para auxiliar na prática. Como a atividade foi realizada em duas turmas, notamos algumas diferenças durante a primeira aplicação e por isso foi possível adotar melhorias na execução com a segunda turma.

Na primeira turma houve mais demora na organização e divisão dos grupos, o que consequentemente influenciou no início da prática da atividade. Em primeiro momento, alguns dos alunos menos engajados ou nem tão receptivos para atividades em grupo, não quiseram participar, mas finalmente todos jogaram. É importante ressaltar que a atividade

³ Os rostos das crianças foram borrados nas fotografias devido a necessidade do consento e autorização expressa de seu representante legal, para a reprodução lícita da imagem da criança. A violação do direito à imagem, por tratar de direito fundamental, tem como consequência a reparação aos danos materiais e morais ocasionados.



foi estimulada com uma premiação no jogo, que no caso foram algumas balas sortidas. Na segunda turma, a organização da sala para a atividade já funcionou melhor, pensando também na experiência na turma anterior.

Vale lembrar que a aprendizagem da cartografia possui importância na vida cotidiana, pois possibilita uma leitura mais qualitativa do espaço geográfico. Por meio dela se torna possível fazer uso de recursos como mapas para fins de localização e orientação espacial, assim como o conhecimento básico da ciência cartográfica proporciona a interpretação de ferramentas tecnológicas como *Google Earth* e *Google Maps* acessando locais mais distantes sem necessidade de uma ida presencial. Castellar e Vilhena (2010 apud Moreira e Coelho, 2019, p. 28) afirmam isso quando apontam que a cartografia é uma linguagem que promove um letramento cartográfico, dessa forma, tornando possível que as crianças consigam compreender o espaço vivido. Com isso,

“A cartografia, então, é considerada uma linguagem, um sistema código de comunicação imprescindível em todas as esferas da aprendizagem em geografia, articulando fatos, conceitos e sistemas conceituais que permitem ser e escrever as características do território. Nesse contexto, ela é uma opção metodológica, que implica utilizá-la em todos os conteúdos da geografia, para identificar e conhecer não apenas a localização dos países, mas entender as relações entre eles, compreender conflitos e a ocupação do espaço.” (CASTELLAR, 2005, p. 216 apud MOREIRA; COELHO, 2019, p. 28).



Figura 4 e 5: Fotos da realização do jogo
Fonte: acervo pessoal (27 de setembro de 2022/ Itaboraí, RJ)

A agitação e empolgação, comuns da idade, foram totalmente presentes durante todo o processo, e por fim, durante a distribuição dos prêmios também. O sentido de premiar não buscou exaltar o grupo que acertou mais questões ou tivesse mais



conhecimento sobre a cartografia, já que os doces foram distribuídos para todos, de forma que ninguém se sentiria em uma na posição inferior por não ter acertado as perguntas ou ter ganhado a competição. Foi idealizado e realizada uma competição saudável, com foco na interação, trabalho em equipe com uma atividade lúdica para o letramento cartográfico dos alunos.

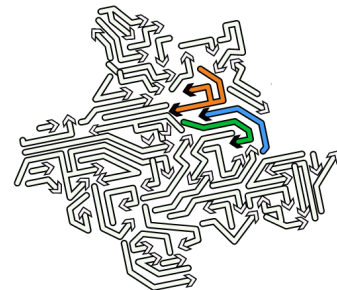
Em relação aos resultados, o objetivo foi atingido e além disso eles se divertiram e vibraram quando acertaram as questões. Observamos por exemplo, que na primeira turma, demorou um pouco para ter um grupo ganhador, sendo necessário várias rodadas de desempate na qual ambos os grupos continuaram a acertar as respostas, mantendo o empate. De certa forma, mostrando que de fato, o conteúdo foi compreendido.

Os grupos jogaram com todos os temas e níveis das cartas, de acordo com a dificuldade das perguntas, a ideia foi que quatro grupos tivessem a oportunidade de jogar todas as cartas independentemente de acertar ou errar nas rodadas do jogo. Assim, consideramos que a atividade teve um impacto significativo e positivo, agregando conhecimento não somente a partir do conteúdo, mas também pela interação e experiência vivenciada.

Considerações finais

Entende-se que o jogo atingiu seus objetivos principais, que visava a aproximação dos alunos com os conceitos e conteúdos estudados na cartografia da Geografia Escolar, proporcionando aos mesmos o letramento cartográfico por meio dos itens básicos que compõem os mapas, o que possibilitou que desenvolvessem habilidades para interpretar e elaborar seus próprios mapas.

Além disso, foi possível notar que as turmas com o auxílio do jogo se tornaram capazes de identificar os elementos principais existentes em um mapa assim como seus respectivos significados o que proporcionou uma melhor interpretação da cartografia, diferenciando as representações e projeções cartográficas a partir dos mapas que foram apresentados.



Dito isso, fica claro que os jogos são excelentes ferramentas para o ensino e aprendizagem de diversos conteúdos escolares, promovendo a construção de conhecimentos no geral e sendo acessíveis para ensinar as matérias mais abstratas, que geram mais dúvidas e dificuldades nos alunos, tornando-as mais compreensíveis, o que traz melhorias no desempenho escolar além de acarretar novos significados para o trabalho docente, expandido a sua capacidade produtiva.

Referências bibliográficas

CASTELLAR, Sônia.; VILHENA, Jerusa. **O uso das diferentes linguagens em sala de aula.** In: _____. Ensino de Geografia. São Paulo: CENGAGE Learning. 2011, p. 65 – 98.

CASTELLAR, Sônia. **O letramento cartográfico e a formação docente:** o ensino de Geografia nas séries iniciais. USP, São Paulo–2005.

FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais.** CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, p. 911, 2006.

LOPES, Osvaldo Rodrigues. **Jogo “ciclo das rochas”:** um recurso lúdico para o ensino de geociências. Campinas, 2007 : Instituição: Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Geociências (Mestrado).

MACEDO, Lino.; PETTY, Ana Lúcia Sícoli.; PASSOS, Norimar Christe. Repensando a educação em uma perspectiva piagetiana In: _____. **Aprender com jogos situações-problemas.** Porto Alegre: Artmed, 2000. Cap 1, p.38. Disponível em: <[Aprender com Jogos e Situações-problema](#)> Acesso em 08 junho. 2023.

MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, [S. l.], v. 8, n. 14, p. 21–34, 2002. DOI: 10.26512/lc.v8i14.2989. Disponível em: [No Fascínio do jogo, a alegria de aprender | Linhas Críticas](#). Acesso em: 07 junho. 2023.

MOREIRA, Jefferson Vieira; COELHO, Alex Almeida. Jogos cartográficos: metodologias práticas para o ensino de geografia em uma escola estadual do município de Tefé - AM. **Pesquisar Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia**. Santa Catarina, v. 6, n. 11, novembro de 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/view/66695>> Acesso em 07 junho. 2023.

PINHEIRO, Igor Araújo Araújo; SANTOS, Valéria Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2013. Disponível em: <[BRINCAR DE](#)>



[GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem](#)> Acesso em 06 junho. 2023.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos Pedagógicos Para O Ensino Da Geografia. In: _____. **O Professor PDE e os desafios da escola pública**

paranaense, v.1, p.4, 2012. Disponível em: <[JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA](#)> Acesso em: 08 junho. 2023.