



## **A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA.**

Patrícia Conceição Araújo Lima  
patricia.araujo.lima@hotmail.com

Gabriel Paulo Vieira Costa  
gabriel.paulo.costa@hotmail.com

Gilvanilda Vitorino da Silva  
gillvitorino@hotmail.com

### **RESUMO**

A Geografia Escolar tem uma ampla possibilidade de conteúdos que permitem o trabalho de forma lúdica, viabilizando assim, uma abordagem da Geografia que se afasta da perspectiva tradicional de ensino. Sendo assim, um dos maiores desafios no dia a dia do docente é promover um aprendizado lúdico deixando o conteúdo atraente para o educando. Este trabalho tem como objetivo proporcionar uma forma mais motivante e prazerosa para a aprendizagem dos conteúdos abordados em sala de aula, bem como para promover uma maior socialização entre os alunos, assim como entre bolsistas e discentes. Os jogos fazem com que os alunos atuem de forma dinâmica e ao mesmo tempo os colocando em oportunidades de aprendizado, bem como o desenvolvimento que difere do seu contexto diário de rotina. Deste modo, podemos vivenciar a importância dos jogos educativos como fundamental para o desenvolvimento e a qualidade da educação básica e no maior desempenho dos alunos que normalmente formalizam uma barreira complexa nos assuntos questionados em salas de aula. A atividade foi realizada no IFAL onde foram ministradas perguntas aos alunos que foram reunidos em grupos. Através de uma roleta e um grupo de questões divididas em 5 conteúdos ministrados em sala de aula anteriormente se deu o início a atividade lúdica. Desta forma, considerando o processo ensino-aprendizagem o jogo foi um sucesso. Os alunos receberam a atividade lúdica com muito entusiasmo e uma enorme euforia, todos os alunos sentiram-se satisfeitos com a metodologia que foi aplicada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de geografia; Ensino-aprendizagem; Atividade Lúdica.

### **1 INTRODUÇÃO**

Na atualidade os jovens estão vivenciando uma mudança acelerada no seu cotidiano, fazendo com que eles anseiem por novidades a todo instante, o que era atual hoje, amanhã já não é mais, vivenciando essa metamorfose continua os jovens não percebem a importância do progresso de construção de conhecimento que eles desenvolvem no período letivo pois os métodos tradicionais empregados pelas instituições de ensino não despertem nos discentes o proveito pela aprendizagem dos assuntos abordados nas aulas de Geografia.

A Geografia Escolar tem uma ampla possibilidade de conteúdos que permitem o trabalho de forma lúdica, viabilizando assim, uma abordagem da Geografia que se afasta da perspectiva tradicional de ensino.

Sendo assim, um dos maiores desafios no dia a dia do docente é promover um aprendizado lúdico deixando o conteúdo atraente para o educando.

Segundo Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013, p. 27), “a atividade lúdica no ensino de Geografia proporciona o prazer e divertimento durante as aulas, ao passo em que ajuda a desenvolver no educando habilidades cognitivas e motoras; atenção e percepção; capacidade de reflexão [...]”. Neste contexto, as atividades lúdicas também têm a possibilidade de proporcionar o incentivo e o interesse dos alunos, facilitando a aprendizagem do conteúdo.

Nesse contexto, o presente artigo, expõe a utilização do jogo em sala de aula, com uma turma de Ensino Médio, de uma escola campo de atuação dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) Geografia, que objetivou proporcionar uma forma mais motivante e prazerosa para a aprendizagem dos conteúdos abordados em sala de aula, bem como para promover uma maior socialização entre os alunos, assim como entre bolsistas e discentes.

## **2 O JOGO COMO RECURSO NA SALA DE AULA**

Os jogos têm o poder de cativar e construir de uma maneira divertida e harmônica os estudos, contendo uma maior tranquilidade e descontração. Assim sendo, um complemento da forma tradicional de estudo. Tais jogos, fazem com que os alunos atuem de forma dinâmica e ao mesmo tempo os colocando em oportunidades de aprendizado, bem como o desenvolvimento que difere do seu contexto diário de rotina. De acordo com Leal (2014), “para muitos pedagogos, também, o jogo é um meio para se chegar a aprendizagens específicas e contribuir para o desenvolvimento humano”.

Deste modo, podemos vivenciar a importância dos jogos educativos como fundamental para o desenvolvimento e a qualidade da educação básica e no maior desempenho dos alunos que normalmente formalizam uma barreira complexa nos assuntos questionados em salas de aula. Nesse sentido, é também perceptível que o aluno tem uma maior socialização com seus companheiros de classe, a aula torna-

se mais interessante.

O desenvolvimento do lúcido por meio dos jogos causa um maior interesse sobre o assunto de geografia, essa prática pedagógica tem contribuindo de forma qualitativa e dinâmica, fazendo com que os jogos tragam uma maneira eficiente, motivadora e agradável o embasamento das temáticas tratadas pelo orientador. De acordo com FRIEDMAN (2003, p. 64)

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações.

### **3 UTILIZANDO O JOGO NA AULA DE GEOGRAFIA**

Os profissionais da geografia devem buscar meios para facilitar o ensino para que a aprendizagem torne algo mais atraente, segundo Santana (2017, p. 176).

Os docentes da Geografia necessitam rever o processo de ensino-aprendizagem de modo que seja possível a participação do aluno na construção de seu conhecimento geográfico. O modo como a disciplina é ministrada em sala de aula não está sendo eficaz com relação ao objetivo de despertar o interesse dos alunos.

A atividade foi realizada no IFAL, no mês de novembro dia 09 de 2018, criada pelos bolsistas do PIBID com o auxílio do professor/supervisor, onde a turma foi dividida em grupos.

Para realizar o jogo foi utilizada uma roleta a numeração de 1 a 5, estabelecendo os assuntos informados nas aulas anteriores, seguindo a sequência dos conteúdos propostos. Para cada conteúdo foram utilizadas 5 recipientes com 20 perguntas dentro de cada um sobre cada assunto, as questões foram elaboradas, impressas em papéis recortados em pequenos pedaços e colocadas em cada recipiente equivalente ao seu assunto (Figura 1).

No primeiro momento, foi passada todas as informações e regras do jogo, que seriam; não utilizar consulta, cada equipe teria 1 minuto para cada pergunta realizada, ao iniciar o jogo, cada grupo escolhido gira a roleta, fazendo com que o ponto "0" pare no número que seria correspondente ao assunto. (Figura 2).

Figura 1: Organização dos conteúdos



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 2: Utilização da roleta para execução das perguntas



Fonte : Arquivo pessoal

Desta forma, considerando o processo ensino-aprendizagem o jogo foi um sucesso. Os alunos receberam a atividade lúdica com muito entusiasmo e uma

enorme euforia, todos os alunos sentiram-se satisfeitos com a metodologia que foi aplicada, tendo em vista que o assunto que foi abordado foi discutido nas aulas anteriores. Segundo Souza (2017, p.160)

O recurso lúdico, como um mediador da aprendizagem na sala de aula, constitui-se em um interesse elemento que permite tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso, pois deixa o aluno ser o protagonista de seu conhecimento à medida que consegue encontrar sentido e significância no conteúdo ensinado. O lúdico contribui para que as aulas de geografia sejam mais dinâmica, participativas e motivadoras.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A proposta de atividade lúdica, com uso de jogos no processo ensino-aprendizagem, sem dúvidas é um grande suporte para os profissionais da educação. Os objetivos desse trabalho foram alcançados e realizados com muito sucesso, os alunos envolvidos obtiveram ótimos resultados no quesito de aprendizagem que foram oferecidos e demonstraram interesse de participar desse tipo de atividade no decorrer do ano letivo.

#### **REFERÊNCIAS**

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996. BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003.

LEAL, L. A. B. Porto Alegre : Editora Artes Médicas ,. **Revista entreideias**, v. 3, n. 2, p. 177–183, 2014.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO; Francisco Gomes. *Revista Equador*, V. 2, n. 2, p. 25- 41, jul./dez., 2013.

SANTANA, Rodrigo gomes de. **A educação do/no campo na escola de ensino fundamental** Benjamim Felisberto da Silva Arapiraca/AL. O tabuleiro geográfico. In: ALMEIDA, Jacqueline Praxedes. Et al. Ensinando Geografia na Educação Básica: práticas docentes na sala de aula. Maceió. Edufal, 2017. p.173-197.

SOUZA. Júlio César Oliveira de. **“Professor, é pra copiar?” O recurso lúdico nas aulas de geografia como mediador da aprendizagem na educação básica**. In: ALMEIDA, Jacqueline Praxedes. Et al. Ensinando Geografia na Educação Básica: práticas docentes na sala de aula. Maceió. Edufal, 2017. p.146-171.