

# JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: TIPOLOGIAS E POSSIBILIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO

*Tais Pires de Oliveira<sup>1</sup>, Claudivan Sanches Lopes<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Doutorando em Geografia, no programa de pós-graduação da Universidade Estadual de Maringá – UEM – Maringá – Paraná – Bolsista CAPES - tais\_piresoliveira@hotmail.com

<sup>2</sup>Professor no programa de pós-graduação e na graduação da Universidade Estadual de Maringá – UEM – Maringá – Paraná – claudivanlopes@gmail.com

## RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de discutir os tipos de jogos utilizados pelos professores de Geografia, no processo de ensino-aprendizagem. Para atingir esse objetivo foi realizado levantamento bibliográfico, bem como, análise de questionário, composto por questões objetivas e discursivas, respondido por 55 professores de Geografia, da Educação básica, vinculados ao Núcleo Regional de Educação de Maringá. A análise dos dados coletados, referente a proposta deste trabalho, evidenciou que os jogos mais utilizados em sala pelos participantes, de acordo com a forma e o conteúdo, são os jogos de pergunta e resposta com a finalidade de fixação de conteúdo, seguidos pelos jogos de montagem com o mesmo objetivo. Verificou-se, também, a intensa utilização de jogos adaptados, ou seja, os professores se apropriam do formato e das regras básicas de um determinado jogo e o adapta ao conteúdo a ser trabalhado em sala de aula, a sua realidade e a faixa etária dos alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo geográfico; Classificações de jogos; Prática docente.

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo, material lúdico, se mostra como um recurso didático que pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, visto que é um instrumento que possibilita, aos professores e alunos, maior interação entre si e com o conteúdo, permitindo que o objetivo proposto pelo professor seja alcançado e que haja avanço no desenvolvimento de novos conhecimentos. Dessa maneira, o jogo pode ser empregado por professores de diferentes disciplinas escolares, para auxiliá-los a atingir seus objetivos em sala de aula, objetivos que precisam estar bem definidos, para que os alunos possam progredir no conhecimento.

Nessa perspectiva, o professor deve escolher ou elaborar um material que atinja suas necessidades, de modo a contribuir com suas práticas pedagógicas. Assim, é importante que reflita sobre suas práticas e sobre os materiais empregados em suas aulas, para, dessa maneira, avaliar se o jogo utilizado propicia aos alunos o desenvolvimento do conhecimento na disciplina em questão e se o material contribui para a mobilização de conceitos e desenvolvimento de um raciocínio.

Diante disso, o professor, além de um planejamento adequado, deve avaliar se houve uma aprendizagem significativa e um avanço no conhecimento do aluno sobre o conteúdo abordado pelo jogo e não deve apenas empregar o jogo pelo jogo. Com isso, o docente poderá desenvolver critérios de avaliação e seleção de materiais a serem utilizados, de acordo com os seus objetivos.

Dessa maneira, este trabalho tem o objetivo de discutir os tipos de jogos utilizados pelos professores de Geografia, no processo de ensino-aprendizagem<sup>1</sup>, para tanto, inicialmente, apresentar-se-á os caminhos metodológicos percorridos, bem como o instrumento de coleta dos dados da pesquisa, para então, em um segundo momento, trazer a discussão, com base nos aportes teóricos, sobre o uso dos jogos no ensino e,

---

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido com base em parte dos dados da pesquisa de mestrado, intitulada “A utilização de jogos por professores de Geografia na Educação Básica”, sob orientação do Prof. Dr. Claudivan Sanches Lopes do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Estadual de Maringá.

mais especificamente, no ensino de Geografia. Por fim, apresentar-se-á os resultados obtidos e a análise sobre os tipos de jogos empregados em sala de aula, pelos participantes da pesquisa.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

Os procedimentos metodológicos partiram de levantamento bibliográfico. Dessa maneira, buscou-se compreender os aportes teóricos a respeito do jogo no ensino, bem como os tipos de jogos existentes que podem ser empregados em sala de aula. Para tanto, apoiou-se em pesquisadores como Kishimoto (1994), Santos (2014), Castellar e Vilhena (2011), Caillois (1990), e Grandó (1995, 2000).

Complementarmente, foi realizada a coleta de dados<sup>2</sup> junto aos professores de Geografia, do Núcleo Regional de Educação de Maringá, através de questionário, composto por questões objetivas, as quais permitiam a escolha de uma ou mais alternativas, dependendo da questão, sendo possível tecer comentários a cerca do tema questionado, e questões discursivas. O uso desse instrumento de coleta visou a aquisição de dados quantitativos e qualitativos e foram elaboradas com o intuito de construir um diagnóstico sobre a temática pesquisada.

A escolha do questionário, visando o levantamento dos dados, deu-se devido ao número de docentes a serem abarcados na pesquisa, pois, como enfatiza Gil (2008) essa técnica de investigação possibilita atingir um grande número de pessoas. Para o autor

[...] um questionário consiste basicamente em traduzir objetivos da pesquisa em questões específicas. As respostas a essas questões é que irão proporcionar os dados requeridos para descrever as características da população pesquisada ou testar as hipóteses que foram construídas durante o planejamento da pesquisa (GIL, 2008, p. 121).

Após a construção e correção das questões, o questionário foi enviado para os professores de Geografia, vinculados ao Núcleo Regional de Educação de Maringá (NRE/Maringá), totalizando 171 docentes, via e-mail, por meio do formulário do *Google Drive*. Esse meio de comunicação foi utilizado com a intenção de diminuir o uso do papel, bem como facilitar a coleta de dados e tabulação das informações, além do emprego das tecnologias atualmente disponíveis. Dos 171 professores, para quem foram enviados o questionário, 55 responderam a pesquisa.

Ressalta-se que para a apresentação e análise das informações obtidas na pesquisa, os nomes dos professores que responderam ao questionário serão substituídos por um número, devido a grande quantidade de participantes e, ao mesmo tempo, para garantir o anonimato dos mesmos.

## 3 OS JOGOS

O lúdico, empregado na educação, pode viabilizar um ensino-aprendizagem com prazer, alegria e entretenimento, sendo capaz de envolver, desta forma, os alunos nas atividades. É capaz, ainda, de oportunizar que os alunos se expressem, reflitam, ordenem, desorganizem e reconstruam seus próprios conceitos, internalizando-os mais facilmente. Nesse sentido Rau (2012, p. 36) defende que “[...] a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades.”.

---

<sup>2</sup> Processo submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (Copep) da UEM, número do parecer: 2.093.453.

Assim, as atividades lúdicas demonstram valor educativo, possibilitando transpor dificuldades e potencializar habilidades variadas.

O jogo, como um material lúdico, está presente em todas as fases da vida e, quando utilizado em sala de aula, assume o papel de contribuir com o ensino, conforme afirma Kishimoto (1994, p. 37) "A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]". Assim, esse material pode estimular no aluno as interações sociais e participativas, permitindo que esse se expresse emocionalmente e realize descobertas pessoais e educacionais.

Da mesma maneira, o jogo se mostra como um material capaz de ser empregado estrategicamente, como um instrumento para potencializar o interesse dos alunos, assim "O uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional de educação, despertando o interesse da criança ou adolescente pelas atividades propostas" (SANTOS, 2014, p. 21). Dessa forma, o aluno pode chegar ao objetivo traçado pelo professor e avançar no desenvolvimento de novos conhecimentos.

Ressalta-se ainda que o jogo como instrumento, pode ser utilizado por professores de diferentes disciplinas escolares, para auxiliá-lo a atingir seus objetivos em sala de aula, objetivos que precisam estar bem definidos, para que possa ocorrer um progresso no conhecimento dos alunos. Nessa direção, Santos (2014) destaca que ao empregar jogos em sala de aula, o docente precisa ter claro os objetivos que pretende atingir com o material, bem como, conhecer o passo a passo de cada atividade. O autor salienta, ainda, a necessidade do educador adequar o jogo para a faixa etária dos alunos, para utilizá-lo de maneira correta.

Portanto, ao incluir o jogo, como estratégia lúdica em suas práticas, o professor, de qualquer disciplina escolar, pode utilizar esse instrumento, no processo de ensino-aprendizagem, em diferentes momentos e de diversas formas. Sobre isso Oliveira e Lopes (2016) salientam que os jogos nas aulas de Geografia podem ser utilizados tanto para aprofundar como para iniciar um conteúdo. Para esses autores,

Entende-se que, a critério do professor e considerando os objetivos estabelecidos, os jogos podem ser utilizados de diferentes modos e em diferentes momentos do processo de ensino e aprendizagem, seja para a introdução de um novo conteúdo, finalização ou mesmo como instrumento de avaliação do nível de conhecimento dos alunos (OLIVEIRA; LOPES, 2016, p. 174).

Assim, esses materiais podem ser empregados, em sala de aula, para a introdução de um novo conteúdo, finalização ou mesmo como instrumento de avaliação, do nível de conhecimento dos discentes. Pois, como afirmam Castellar e Vilhena (2011, p. 46), "No contexto escolar, o professor, ao pensar o jogo, deve se perguntar como fará para que o aluno consiga associar os conceitos que são abstratos a algo concreto. Por isso, os jogos e as brincadeiras podem ser usados tanto para aprofundar como para iniciar um conceito."

Diante disso, é imprescindível que o docente, ao empregar os jogos em sala de aula, tenha domínio, teórico e metodológico, quanto ao uso desses instrumentos e de quais objetivos deseja atingir. Uma vez que, como Grando (2000) afirma, o planejamento para o uso dos jogos é essencial, visto que a inserção desses recursos, no contexto educacional, implica em diversos pontos positivos e negativos. Portanto, é necessário que o docente tenha um planejamento adequado para o uso do material.

Evidencia-se, desse modo, que os jogos podem ser empregados no ensino de Geografia, pois,

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre professor, estimulam a cooperação, contribuem

também para o processo contínuo de descentração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos (CASTELLAR E VILHENA, 2011, p. 44).

Ao contribuírem para a formação de conceitos, os jogos podem ser utilizados, na disciplina de Geografia, como um caminho de didatização dos conteúdos geográficos, pois mostram-se capazes de possibilitar a articulação da teoria e da prática, no desenvolvimento do raciocínio geográfico do aluno. Dessa maneira, como enfatizam Castellar e Vilhena (2011, p. 44), “Os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive”, contribuindo para a construção de habilidades geográficas.

Ressalta-se, como já apresentado, que o jogo cria um ambiente dinâmico, viabilizando que os alunos mudem seus hábitos, assumindo atitudes, desempenhando um papel ativo sobre seu aprendizado e, ao mesmo tempo, progredindo na tentativa de compreender mais profundamente a relação que pode ser estabelecida entre o jogo e o desenvolvimento de habilidades geográficas. Desse modo, para além de suas possibilidades de socialização como, por exemplo, o desenvolvimento de hábitos coletivos de trabalho (superação do egocentrismo) e valores relacionados à cooperação, o jogo, propriamente geográfico, deve mobilizar no aluno conceitos e, conseqüentemente, contribuir para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. É evidente que não é o uso do jogo pelo jogo que contribui para um ensino significativo da disciplina em questão, a Geografia, mas, sim, a junção entre o conteúdo e a forma geográfica do material, é isso que possibilita aos alunos progredirem na construção de um conhecimento geográfico.

Nessa perspectiva, como defendem Oliveira e Lopes (2016), os jogos devem revelar sua geograficidade, ou seja, precisam explicitar um ou mais conceitos, tanto em seus conteúdos como em suas formas, as quais também devem ser geográficas, utilizando para isso mapas, imagens etc. Isso permitirá ao aluno a apropriação do tema, proposto por meio do jogo, e o desenvolvimento de habilidade próprias dessa ciência. Dessa forma, através de um processo de elaboração consciente, é possível que o material se torne um jogo, efetivamente, geográfico, ou seja, um jogo que instiga o aluno a mobilizar conceitos da Geografia, e não apenas mais um jogo na Geografia.

Portanto, cabe ao professor, enquanto mediador do conhecimento, a escolha ou elaboração de um material que apresente forma e conteúdo geográfico, material este que poderá instrumentalizá-lo e auxiliá-lo em suas práticas. Além do mais, o docente deve, também, refletir sobre suas práticas e seus objetivos. Desse modo, ressalta-se que o professor precisa, não apenas empregar o material, mas avaliar se houve uma aprendizagem significativa e um avanço no conhecimento do aluno, sobre o conteúdo abordado pelo jogo.

Diante disso, é evidente, que cabe ao professor de Geografia, escolher a melhor forma, ou seja, o tipo de jogo, que será utilizado diante de um determinado conteúdo, para que se possa atingir os seus propósitos. Surgem então alguns questionamentos: Quais são esses tipos de jogos? Quais são os tipos de jogos escolhidos pelos professores de Geografia? São essas questões que direcionam a discussão a seguir.

### 3.1 CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS

Alguns autores buscam classificar os jogos, numa tentativa de gerar uma tipologia com poucas categorias, por sua forma, pelo conteúdo, pela estrutura, dentre outros aspectos. Em meio a essas classificações, apresentam-se neste trabalho três concepções: uma que considera todos os diversos jogos existentes, ou seja, jogos não diretamente ligados ao ensino; uma segunda tipologia, diretamente ligada ao ensino, que pondera os aspectos didático-metodológicos dos jogos; e, por fim, uma categoria



desenvolvida pelos autores deste estudo, a partir do apresentado nas duas categorizações anteriores e das especificidades identificadas.

A primeira, proposta por Caillois (1990), apresenta uma divisão em quatro tipos de jogos, os quais ele denomina de: Agôn, Alea, Mimicry e llinx. O autor baseia sua classificação na postura básica que preside os diferentes jogos e declara que esses elementos nem sempre se encontram isolados, ou seja, alguns jogos podem apresentar mais de uma postura, associando mais de um elemento. No quadro 3 é apresentada a classificação, de acordo com a postura de jogo sugerida pelo autor.

Segundo Caillois (1990), Agôn seria o grupo de jogos que aparece sob a forma de competição. Alea para o autor são os jogos de sorte, numa decisão que não depende do jogador, em clara oposição ao Agôn, como exemplo desses jogos, o autor cita os dados, a roleta, o cara ou coroa etc. Mimicry, como sustenta o autor, seriam os jogos de simulação, ilusão e até imaginário, no qual o participante interpreta um personagem ilusório. Por fim, llinx que seriam os jogos que se assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção.

A segunda tipologia apresentada é a proposta por Grandó (1995), a autora expõe uma classificação, dos tipos de jogos, ligada ao ensino, especificamente, que, segundo a pesquisadora, é uma intersecção entre diversas classificações, como se verifica no Quadro 1, a seguir. Para estabelecer a categorização a autora considera os materiais mais comumente utilizados, buscando, dessa forma, organizar uma tipologia que considera os aspectos didático-metodológicos dos jogos.

TIPO DE JOGO	DEFINIÇÃO
Jogos de azar	Melhor seria se fossem chamados de “jogos de sorte”. São aqueles em que se depende apenas da “sorte” para se vencer o jogo. O jogador não tem como interferir ou alterar na solução. Ele depende das probabilidades para vencer. Exemplos deste tipo de jogo são: lançamentos de dados, par ou ímpar, cassinos, loterias etc.
Jogos quebra-cabeça	São aqueles em que o jogador, na maioria das vezes, joga sozinho, e sua solução ainda é desconhecida para ele. Exemplos deste tipo de jogo, são: quebra-cabeças, enigmas, charadas, paradoxos, falácias, probleminhas e Torre de Hanói.
Jogos de estratégia (e/ou jogos de construção de conceitos)	São aqueles que dependem única e exclusivamente do jogador para vencer. O fator “sorte”, ou “aleatoriedade”, não está presente. O jogador deve elaborar uma estratégia, que não dependa de sorte, para tentar vencer o jogo. Exemplos deste tipo de jogo são: xadrez, damas, kalah.
Jogos de Fixação de Conceitos	São aqueles cujo objetivo está expresso em seu próprio nome: “fixar conceitos” ou “aplicar conceitos”. São os mais comuns, muito utilizados nas escolas que propõem o uso de jogos no ensino ou “aplicar conceitos”. Apresentam seu valor pedagógico na medida em que substituem, muitas vezes, as listas e mais listas de exercícios aplicadas pelos professores para que os alunos assimilem os conceitos trabalhados. É um tipo de jogo utilizado após o conceito.
Jogos Pedagógicos	São aqueles que possuem seu valor pedagógico, ou seja, que podem ser utilizados durante o processo de ensino-aprendizagem. Na verdade, eles englobam todos os outros tipos: os de azar, quebra-cabeça, estratégia, fixação de conceitos e os computacionais, pois todos esses têm papel fundamental no ensino.

Jogos Computacionais	São os mais modernos e de maior interesse das crianças e dos jovens na atualidade. São aqueles projetados e executados no ambiente computacional.
----------------------	---

**Quadro 1:** Tipos de jogos propostos por Grandó (1995).

**Fonte:** Grandó (1995, p.52-53). Organizado pela autora (2018).

A partir dos conceitos e classificações apresentadas, em consonância com os objetivos desse trabalho, elaborou-se uma terceira classificação, para verificar os jogos utilizados por professores de Geografia, no processo de ensino-aprendizagem. Essa categorização se baseia na forma e no conteúdo do jogo, objetivando verificar a geograficidade dos materiais utilizados, assim como, de maneira abrangente, quais são as metas que o docente pretende atingir ao empregar o jogo em sala de aula. No quadro 2, pode-se visualizar a maneira como se dispõem a classificação.

Forma	Conteúdo	
	Fixação de conteúdo	Construção de conceitos
Jogos de tabuleiro e de estratégia		
Jogos de tabuleiro com trilha		
Jogos de pergunta e resposta		
Jogos de montagem		
Jogos eletrônicos		

**Quadro 2:** Proposta de classificação de jogos

**Fonte:** Elaboração própria.

Dessa maneira, os objetivos esperados com o conteúdo do jogo podem ser voltados para a fixação de conteúdo ou para a construção de conceitos. Os jogos utilizados para a fixação de conteúdo: possuem o objetivo de fixar o conteúdo, como o nome expressa, utilizados para estudar para a prova ou reforçar um conteúdo, deixando a aula mais dinâmica, ao contrário da utilização de exercícios. Já, os jogos empregados para a construção de conceitos: objetivam que o aluno, ao jogar, avance no conhecimento sobre o conteúdo abordado no material, sendo que, por meio do jogo, é possível que o aluno desenvolva, mobilize e utiliza habilidades próprias da ciência ensinada, desenvolvendo dessa maneira um raciocínio geográfico.

A forma do jogo é a maneira como o material se apresenta, podendo ser: jogos de tabuleiro e de estratégia, jogos de tabuleiro com trilha, jogos de pergunta e resposta, jogos de montagem e jogos eletrônicos. Sendo que:

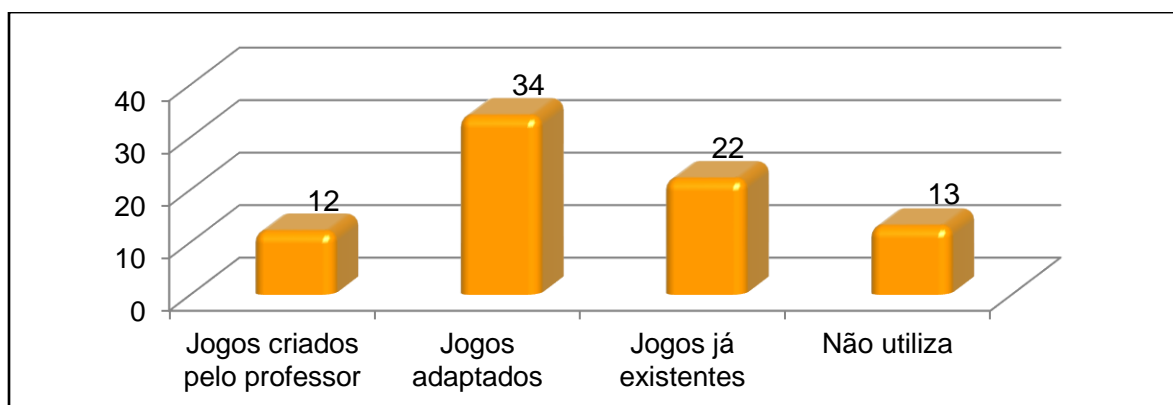
- Jogos de tabuleiro e de estratégia: são os jogos de tabuleiro em que o jogador não depende da sorte para ganhar, é preciso uma estratégia para vencer, compreendendo e aplicando taticamente o conceito.
- Jogos de tabuleiro com trilha: são os jogos em que o tabuleiro contém uma trilha/caminho, que vai do início ao fim, a ser percorrida pelos participantes. São jogos em que a sorte é um fator presente, visto que inclui o jogo de dados para se mover e pode conter casas de sorte ou revés.

- Jogos de pergunta e resposta: são os jogos de questionários em que os participantes são submetidos a diversas perguntas, que podem ser temáticas ou multitemáticas, tentando acertar o maior número de questões para vencer.
- Jogos de montagem: são jogos nos quais o jogador precisa montar diversas peças para completar o jogo, como o quebra-cabeça e o dominó.
- Jogos eletrônicos: são jogos projetados e executados no ambiente computacional. Podem ser jogados em computadores, tablets, smartphones, dentre outros aparelhos que utilizam tecnologia de computador.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante das classificações de jogos apresentadas, buscou-se, através do questionário identificar os tipos de jogos utilizados no processo de ensino e aprendizagem de Geografia, tomando como base a tipologia proposta e exibida neste trabalho. Dessa maneira, para uma compreensão mais profunda, sobre esses materiais, foram realizadas algumas outras questões, que se discutirão no decorrer dessa análise.

Assim, questionou-se os docentes se os jogos empregados em suas aulas são criados por eles ou não, ou seja, jogos já existentes, para que fosse possível compreender os tipos de materiais utilizados. Nessa questão, os participantes tinham a opção de escolher mais de uma alternativa. Diante disso, sobre a origem dos materiais utilizados, ou seja, se foram por criados pelos professores, já existentes ou adaptados, a alternativa mais assinalada foi a de jogos adaptados (34 participantes), seguida pelos jogos já existentes (19 participantes) e por fim os jogos que são criados pelo docente (12 participantes), como mostra o gráfico 1.



**Gráfico 1:** Jogos utilizados pelos docentes em sala de aula.

**Organização:** Elaboração própria (2018).

Estes dados demonstram que os jogos empregados em sala de aula são em grande parte adaptados, ou seja, são moldados, de acordo com os objetivos do professor, ao conteúdo a ser abordado na turma na qual será trabalhado, dessa maneira, evidencia-se que os professores adaptam esses instrumentos, de acordo com a realidade dos alunos e para atender as suas necessidades e objetivos, corroborando as ideias de Castellar e Vilhena (2011).

A partir dos comentários realizados pelos participantes da pesquisa, referentes à origem dos materiais, observa-se que os docentes, em grande parcela, se apropriam do formato, ou seja, das regras básicas de jogos já existentes e adaptam o conteúdo a ser trabalhado com os alunos. É isso que se pode verificar na resposta da Professora 7<sup>3</sup> que

<sup>3</sup> Os nomes dos professores que responderam ao questionário serão, como já salientado, substituídos por uma numeração, para que não sejam identificados.

afirma: “Transformo jogos, já existentes, em materiais pedagógicos. Utilizo as regras dos jogos, mas adaptando os conteúdos conforme os conceitos a serem trabalhados.” Corroborando essa ideia, o Professor 9, também afirma que: “Muitas vezes utilizo jogos pré existentes e faço algumas adaptações, conforme o tempo e o objetivo que eu espero.

Diante dos comentários dos professores, foi possível identificar, de maneira mais específica, alguns formatos de jogos elaborados e utilizados pelos participantes, assim como, alguns dos conteúdos abordados nesses materiais. Nesse sentido, a resposta do Professor 42 exemplifica alguns dos materiais, ele afirma que emprega a “Batalha Naval para compreensão dos hemisférios e coordenadas geográficas; do Jogo da Memória para paisagens, formas de relevo, países, estados, etc..., do jogo de Quebra cabeças para reconhecimento de territórios; e Palavras Cruzadas”. O Professor 10, também afirmou que utiliza o “Quebra-cabeça e o dominó” em suas aulas.

Esses dados demonstram, como já apontado, que os docentes se apropriam de materiais, alguns com formatos bem conhecidos, como no caso do dominó e do jogo da memória, e inserem o conteúdo que desejam explorar com o recurso. Não houve relato, nesse momento, de jogos que, além do conteúdo, também apresentassem um formato geográfico, ou seja, que atrelando forma e conteúdo, expressassem sua geograficidade e que contribuam dessa maneira para o desenvolvendo de um raciocínio geográfico no aluno. Entende-se que a construção desse tipo de jogo é mais complexa e demanda maior disponibilidade de tempo e de recursos, materiais e intelectuais, para seu planejamento, elaboração e utilização. Isso permite afirmar que a raridade desse tipo de jogo se explica, em grande medida, pelas condições estruturais concretas enfrentadas pelos professores em sua profissão, bem como, da ausência de uma reflexão acadêmica mais consistente e de fácil acesso aos professores, sobre o potencial dos jogos no ensino de Geografia. Frisa-se, entretanto, que isso não minimiza as potencialidades dos jogos empregados por esses profissionais, mas sinaliza para a maneira como são utilizados por estes.

A partir da compreensão da origem dos jogos, procurou-se identificar, mais claramente, quais são os tipos de jogos utilizados pelos docentes, tomando como base a classificação, apresentada anteriormente. Dessa maneira, foram elencados no questionário os cinco formatos/tipos de jogos, dentre estes, a tipologia mais assinalada foi o formato de pergunta e resposta (ex: *quiz*) com 34 marcações, seguida pelos materiais de montagem (ex: quebra-cabeça, dominó), assinalada 25 vezes, os eletrônicos com 15 marcações, de tabuleiro e estratégia foi marcada 12 vezes e por fim o tabuleiro com trilha que foi assinalado oito vezes, sendo que 13 docentes assinalaram que não utilizam jogos em sala de aula.

Os jogos tipo pergunta e resposta e os jogos de montagem, conforme opinião expressa por alguns dos professores, são aqueles que permitem mais facilmente a adaptação dos conteúdos, isto é, se mostram como mais flexíveis para a implementação em sala de aula, e, sendo assim, atendem mais facilmente as necessidades dos docentes. Isso fica evidente no comentário do Professor 42 quando pontua que: “Os jogos de tabuleiro, pergunta e resposta e montagem permitem uma dinâmica mais rápida, além da possibilidade de adaptação para diferentes séries e níveis de aprendizagem.”

Observa-se que os dados, obtidos através dessa pergunta, interligam-se aos apresentados na questão anterior, visto que, a maior parcela dos jogos utilizados pelos docentes são adaptados e, considerando o formato, os jogos de pergunta e resposta e os jogos de montagem são os mais empregados em sala de aula. Pois, esses formatos, segundo os participantes, são os que permitem mais facilmente a adaptação dos conteúdos, direcionando, em certa medida, para um padrão de utilização dos jogos pelos professores de Geografia do NRE de Maringá, que participaram da pesquisa.

Ao analisar os comentários dos professores, sobre a tipologia dos jogos utilizados, foi possível observar a indicação de uma relação entre tipos de jogos e os anos nos quais



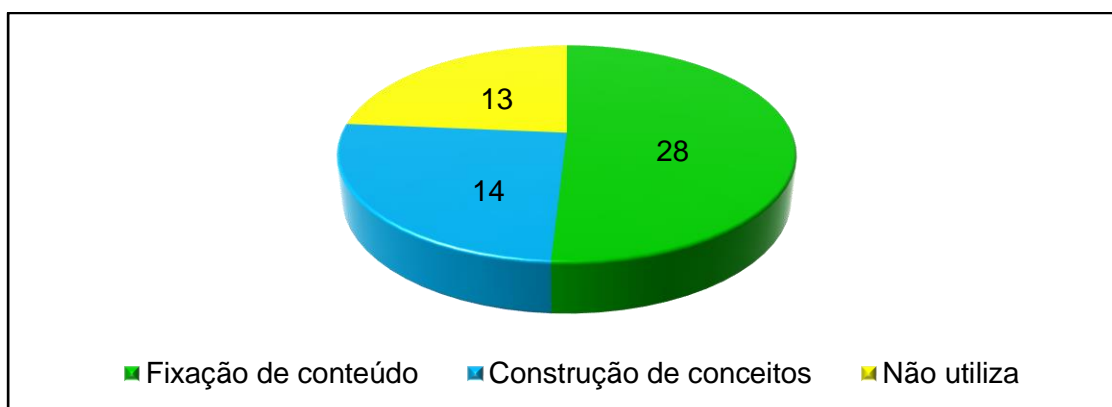
são implementados. Nessa direção, para o Professor 41, por exemplo, “Os jogos eletrônicos e as trilhas foram bons para as séries iniciais e, os de estratégias e *quiz* com o ensino médio.” Porém, a Professora 23 afirmou, considerando os jogos do tipo pergunta e resposta, “Ser possível de trabalhar tanto no ensino médio quanto fundamental.” Nesse sentido, evidencia-se que os jogos são capazes de atender as diferentes idades escolares e a tipologia empregada depende do professor, isto é, dos objetivos que deseja atingir.

Outro destaque, identificado nos comentários, refere-se à analogia entre a tipologia e as habilidades que podem ser desenvolvidas a partir do formato do jogo. Para alguns docentes, como a Professora 26, determinadas tipologias podem contribuir para estimular distintas habilidades, porém é necessário frisar que essas podem ser desenvolvidas por todos os tipos de jogos. Assim, a docente considera as tipologias de tabuleiro, de estratégia e de perguntas e respostas como os mais adaptáveis à sala de aula. Assim a professora afirma que:

Os jogos de tabuleiro, de estratégia e de perguntas e respostas, podem estimular a capacidade de observação, entendimento, interpretação, análise, raciocínio e podem desenvolver a criticidade nos alunos. Com essas tipologias de jogos, nós professores, podemos planejar a quantidade de alunos por grupo, permitindo que o aluno possa se autoavaliar e também participar ativamente do começo ao fim do jogo. (Professora 26).

Para completar os dados, até aqui apresentados, foi questionado, aos participantes, que podiam assinalar apenas uma das alternativas, se os jogos utilizados são empregados buscando atingir o objetivo da fixação de conteúdos ou da construção de conceitos. Lembrando que, como exposto anteriormente, os jogos de fixação de conteúdo são os utilizados para reforçar, ou, como o nome diz, fixar, um tema e o entendimento sobre esse, já os jogos de construção de conceitos são utilizados na busca da evolução do conhecimento e desenvolvimento de habilidades.

Do total de colaboradores, como ilustrado no gráfico 2, 28 (50,9%) afirmaram ter por intencionalidade, ao utilizarem esses materiais, a busca de fixação de conteúdo, 14 (25,5%) assinalaram que empregam os jogos buscando a construção de conceitos e 13 participantes (23,6%) apontaram que não utilizam os jogos em sala de aula. Assim, pode-se inferir que a intencionalidade principal, dos participantes, ao utilizar os jogos na sala de aula, é a fixação de conteúdos.



**Gráfico 2:** Objetivos com o uso dos jogos.

**Organização:** Elaboração própria (2018).

Esses dados, atrelados as informações apresentadas anteriormente, revelam os tipos de jogos empregados pelos professores de Geografia, participantes da pesquisa, em sua forma e conteúdo. Oferecendo também um panorama geral do modo como esses materiais são empregados em sala de aula, por estes docentes. Nessa perspectiva, fica

evidente que, de acordo com a forma e o conteúdo, os Jogos de pergunta e resposta, aplicados em objetivando a fixação de conteúdo, são os mais utilizados, seguidos pelos Jogos de montagem que também são aplicados com essa mesma finalidade.

Diante dos dados apresentados, verifica-se que há uma conexão das informações e podemos observar um panorama geral da utilização desses recursos, pois os jogos de pergunta e resposta, assim como os jogos de montagem, são os que, de maneira mais simples, possibilitam a adaptação do conteúdo, devido as regras básicas e seu formato mais simples. Assim, percebe-se que nem sempre a forma do jogo é geográfica, apenas o conteúdo apresentado nele. Esse emprego dos jogos reflete, em certa medida, os objetivos dos professores em buscar fixar os conteúdos por meio desses materiais, pois se tratam de jogos relativamente simples e que não exigem do professor ou do aluno, de modo geral, um grande esforço teórico.

## 5 CONCLUSÃO

Este trabalho buscou discutir os tipos de jogos utilizados pelos professores de Geografia, no processo de ensino-aprendizagem, para que se possa, desse modo compreender, como esses materiais são elaborados e/ou adaptados e empregados em sala de aula, visando uma ampliação do arcabouço teórico sobre essa temática. Assim, através dos aportes teóricos, os jogos revelam-se importantes instrumentos didáticos, tanto para o docente quanto para o aluno, que contribuem para um ensino-aprendizagem de Geografia significativo.

Entende-se que os jogos podem ser empregados em diversos momentos ao se trabalhar um determinado conteúdo, sendo possível abordar diferentes temas, buscando atingir diferentes objetivos. Entretanto ressalta-se que, tendo como base a ciência geográfica, o uso desses materiais deve contribuir para a construção do raciocínio geográfico no aluno, através do desenvolvimento e mobilização de conceitos e habilidades próprias dessa área do conhecimento. Destaca-se, contudo, que os jogos não são, indistintamente, uma solução para ensinar todos os conceitos e resolver todos os problemas do professor: não é mágico.

Diante disso, os dados coletados e apresentados neste trabalho revelam que os tipos de jogos mais utilizados pelos professores de Geografia, participantes da pesquisa, de acordo com a forma e o conteúdo, são os Jogos de pergunta e resposta com a finalidade a fixação de conteúdo, seguidos pelos Jogos de montagem com o mesmo objetivo. Observou-se, também, que os jogos adaptados são os mais utilizados, ou seja, os professores se apropriam do formato e das regras básicas de um jogo e o adaptam ao conteúdo a ser trabalhado em sala de aula, a sua realidade e a faixa etária dos alunos.

Os jogos, enquanto recurso pedagógico, são utilizados com a finalidade de fixar os conteúdos e, em menor número, buscando a construção de determinados conceitos e o desenvolvimento de habilidades geográficas. Ainda que esses materiais devem ser utilizados de modo flexível, mediado pelo discernimento pedagógico do professor, entende-se que estas últimas finalidades requerem um processo de elaboração mais complexo e exigente. Trata-se, dessa maneira, de uma lacuna a ser preenchida, ou seja, a criação e o desenvolvimento de “jogos geográficos”, isto é, que articulem forma e conteúdo geográfico.

Nessa perspectiva é importante ressaltar as condições de trabalho enfrentadas pelos docentes, pois são muitos os desafios enfrentados pelo professor para a edificação de suas práticas e, conseqüentemente, para a utilização de jogos geográficos no ensino de Geografia, que contribuam para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. Verifica-se que um dos problemas enfrentados pelos professores se refere as questões estruturais do ambiente escolar, as quais, muitas vezes, não possibilitam uma estrutura física

adequada, material para elaboração de recursos didáticos, bem como, uma carga-horária que o permita planejar melhor as atividades e assim por diante.

Assim, espera-se que a discussão aqui realizada contribua teoricamente para apoiar as práticas docentes, bem como, para o uso dos jogos, para que os professores de Geografia, possam construir e escolher materiais geográfico, ou seja, jogos geográficos, que atinjam os objetivos desejados e atendam as demandas e necessidades de seus alunos.

## AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (Capes) - Código de Financiamento 001.

## REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens**: a máscara e a vertigem. Tradução José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1990.

CASTELLAR, S., VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GRANDO, R. C. **O jogo suas possibilidades Metodológicas no Processo Ensino aprendizagem da Matemática**. 1995. 194f. Dissertação (Mestrado em educação, subárea em Matemática) Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 1995.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224f. Tese (Doutorado em educação, subárea em Matemática). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, São Paulo, 2000.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128. 1994.

Oliveira, T. P. **A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica**. Orientador: Prof. Dr. Claudivan Sanches Lopes. 2018. 151 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Geografia, 2018.

OLIVEIRA, T. P., LOPES, C. S. “Acertando as Horas”: Jogo Cartográfico como Recurso Didático Geográfico no Ensino de Fusos Horários. **Revista Tamoios**, Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189. 2016.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola**: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes. 2014.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012.