

## ARTIGO

### O JOGO “CAMINHADA MORFOCLIMÁTICA” COMO POTENCIALIDADE PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA EM UMA ESCOLA NO MUNICÍPIO DE BELÉM-PA

Marcos Vinícius Sousa Leal<sup>1</sup>

#### RESUMO

A Geografia escolar tem como uma de suas funções construir um saber num formato crítico, bem como a forma de pensar dos alunos para que assim, os mesmos, possam agir de maneira consciente e coletiva sobre o seu espaço vivido e sua realidade. Porém, o que se presencia quanto ao ensino da Geografia é a repetição de um conteúdo com características simplória e enfadonha, é o que afirma Lacoste (1988). Com o objetivo de ir além dessa configuração antiga de ensino, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe, em sua estrutura, que o processo de ensino-aprendizagem se efetue através de competências e habilidades. Diante deste cenário, este artigo busca mostrar como um jogo didático pode contribuir na construção didático-pedagógico apoiando-se no desenvolvimento de competências e habilidades. A pesquisa foi construída através do método qualitativo, mediante as leituras acadêmicas, além do levantamento de um assunto específico de Geografia por meio do livro didático utilizado na escola e a montagem do jogo pelo professor e os alunos em um software e sua aplicação em sala de aula com uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental, seguida de aplicação de um questionário semi-estruturado. Considera-se que através do lúdico, o jogo pode oferecer aos discentes um raciocínio geográfico dinâmico, crítico e criativo, visando, também, a resolução de problemas e situações fora dos muros da escola.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. Ensino-aprendizagem. Tecnologia.

#### 1 INTRODUÇÃO

Freire cita que a “prática docente deve reforçar a capacidade crítica do educando e sua curiosidade” (FREIRE, 1996, p. 13), sendo vista e concretizada de forma dinâmica, adotando

<sup>1</sup> Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para o Ensino das Ciências Ambientais (PROFCIAMB), Universidade Federal do Pará (Campus Belém). E-mail: leal20.marcos@gmail.com ou marcos.leal@ifch.ufpa.br

didáticas que visem o pensamento crítico do discente. Zabala (2014) afirma que a figura do professor é importante no processo de ensino-aprendizagem, pois atua como mediador entre o aprendiz e o objeto de conhecimento. Além disso, cabe ao educador indicar a utilidade do objeto educativo que será usado e estimular o desejo dos aprendizes quanto ao que está sendo ensinado.

Contudo, Cavalcanti (2012) reforça que o modelo antigo de ensinar Geografia nas escolas não se dá por meio de métodos e didáticas estimulantes e que despertem a curiosidade do saber e do conhecer nos estudantes. Por outro lado, visando estimular a curiosidade dos alunos, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento legal objetivando a progressão de aprendizagens essenciais que os alunos devem ampliar no decorrer da educação básica, estabeleceu que o processo de ensino-aprendizagem deve estar apoiado em competências, habilidades e temas atuais (BRASIL, 2018).

Conceitualmente, competências e habilidades diferem em seus significados, no qual "competência é a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos) e habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais) atitudes e valores para resolução de demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho" (BRASIL, 2018, p. 9). Através da BNCC, as práticas docentes devem se apoiar no desenvolvimento das competências e habilidades de cada disciplina do currículo e das áreas do conhecimento.

As estratégias didáticas e o processo de ensino-aprendizagem devem se aliar, baseando-se nas competências e nas habilidades que, antes de tudo, devem ser planejadas e executadas, para contribuírem no desenvolvimento dos estudantes, no qual, através do jogo, isso será possível.

Nesse sentido, este artigo tem o objetivo de refletir como os jogos podem facilitar no processo de ensino-aprendizagem em Geografia, de acordo com a BNCC. Para isto, um jogo didático foi aplicado em uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental II, na disciplina de Geografia, em uma escola da rede particular de ensino localizada em Belém do Pará (PA).

## 2 METODOLOGIA

Para Minayo (2002) a metodologia é o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade, ou seja, inclui as concepções teóricas de abordagem, o conjunto de técnicas e recursos que possibilitam a representação da realidade.

Partindo dessa concepção, este estudo contou com etapas específicas, sendo a primeira caracterizada pelo levantamento bibliográfico e a preparação das aulas sobre o assunto através do livro didático adotado pela instituição de ensino, vídeos da internet e outros materiais relevantes. Depois, em quatro aulas, houve o compartilhamento sobre os Domínios Morfoclimáticos (Amazônia, Caatinga, Cerrado, Mares de Morros, Araucárias, Pradarias e áreas de transição) e suas características, bem como a prática de exercícios propostos. A partir da finalização do assunto em sala de aula, o docente de Geografia, juntamente com a turma, estruturou e executou um jogo através de um *software*, o *Power Point*, e, para finalização desta atividade, foi aplicado, no mês de junho do mesmo ano, questionários objetivos para todos os alunos envolvidos.

## 2.1 Caminhada Morfoclimática e sua estruturação

O jogo intitulado “Caminhada Morfoclimática” foi construído e armazenado em um *software*, versão 2013. O tema escolhido foram os Domínios Morfoclimáticos do Brasil, que estava de acordo com o conteúdo programático da disciplina. Os domínios morfoclimáticos, segundo Aziz Ab’Sáber (2003), são ambientes que possuem feições de relevo, tipos de solos, formas de vegetação e condições climático-hidrológicas específicas, que combinados e integrados formam áreas relativamente homogêneas. O autor classificou os domínios em: Amazônico, Caatingas, Cerrados, Mares de Morros, Araucárias, Pradarias e as Faixas de transição.

Participou desta atividade a turma do 7º ano, composta por 22 alunos. Os estudantes se dividiram em dois grupos e ficaram responsáveis por desenvolverem os *slides* que resumiam os seguintes domínios morfoclimáticos: Amazônico, Caatinga, Cerrado, Mares de Morros, Araucárias, Pradarias e mais as faixas de transição. Assim, os *slides*, primeiramente, abordaram a parte teórica e resumida dos domínios e áreas de transição e, depois, o jogo educativo.

O referido processo de construção do resumo constituiu-se na recapitulação dos domínios morfoclimáticos e suas áreas de transição. Para isso, os discentes levantaram as principais características de cada domínio, baseados em: formas de relevo, solo, vegetação, hidrografia e clima.

À medida que os alunos iam colaborando e construindo os *slides*, algumas indagações foram colocadas pelo professor: domínios morfoclimáticos e biomas, são as mesmas coisas? Todos os domínios possuem os mesmos aspectos naturais? O domínio morfoclimático da

Caatinga, por exemplo, apresenta mudanças em sua paisagem? Existem domínios morfoclimáticos que sofrem com intensos processos de desmatamento? O domínio morfoclimático em que você vive é qual? As perguntas objetivaram ativar nos estudantes a curiosidade e a necessidade de desconstrução de mitos.

Percebeu-se que os alunos expuseram diversas respostas, entre corretas e equivocadas relacionadas aos domínios morfoclimáticos brasileiro. Por isso, o docente iniciou uma série de observações sobre as respostas para que fosse possível o desenvolvimento de "construção de argumentos com base em informações geográficas, debater e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam a consciência socioambiental e o respeito à biodiversidade" (BRASIL, 2018, p. 364).

O segundo momento se deu na montagem do jogo no *software*. Primeiramente, a palavra “caminhada” foi escolhida porque a atividade educativa se desenvolveu através de uma trilha encontrada na internet. A trilha contém 18 espaços separados que se denominaram “casas”, no qual cada casa é composta por perguntas sobre os domínios morfoclimáticos.

Esse processo oportunizou aos alunos usarem os seus conhecimentos, podendo realizar comparações, confrontações com o que estava presente nos materiais de pesquisa, desenvolvendo, também, o trabalho em grupo, participação no desenvolvimento do material, maturidade intelectual e o conhecimento ou noções do espaço geográfico. Importante ressaltar que os alunos não participaram nas montagens das perguntas que compunham o jogo, pois, os mesmos iriam passar pelo processo de respondê-las, conforme suas regras.

Para a “Caminhada Morfoclimática” distribuiu-se 18 perguntas, que foram colocadas em cada “casa” da trilha (Figura 1), por meio de *hiperlinks*, que é uma forma de fazer referência a um outro texto anterior ou posterior, através de áreas clicáveis e mencionado por Xavier (2012) como uma estratégia de intertextualidade explícita, uma vez que, por meio dele, recorre-se a outros textos na tela do computador. Neste caso, os espaços denominados “casas” na trilha eram *hiperlinks* clicáveis que davam acessos a outros *slides* conforme o desenvolvimento do jogo.

Com os *hiperlinks* ativados foi possível avançar ou regredir pela trilha. E, para um melhor desenvolvimento do jogo, antes de sua aplicação, foi escolhido um dado digital através de um site, no qual seu *link* estava disponível no próprio *template* do *software* e em todos os *slides*.

Posteriormente à montagem, à programação e ao armazenamento do jogo no *software*, ocorreu a culminância da atividade no mês de maio de 2021.

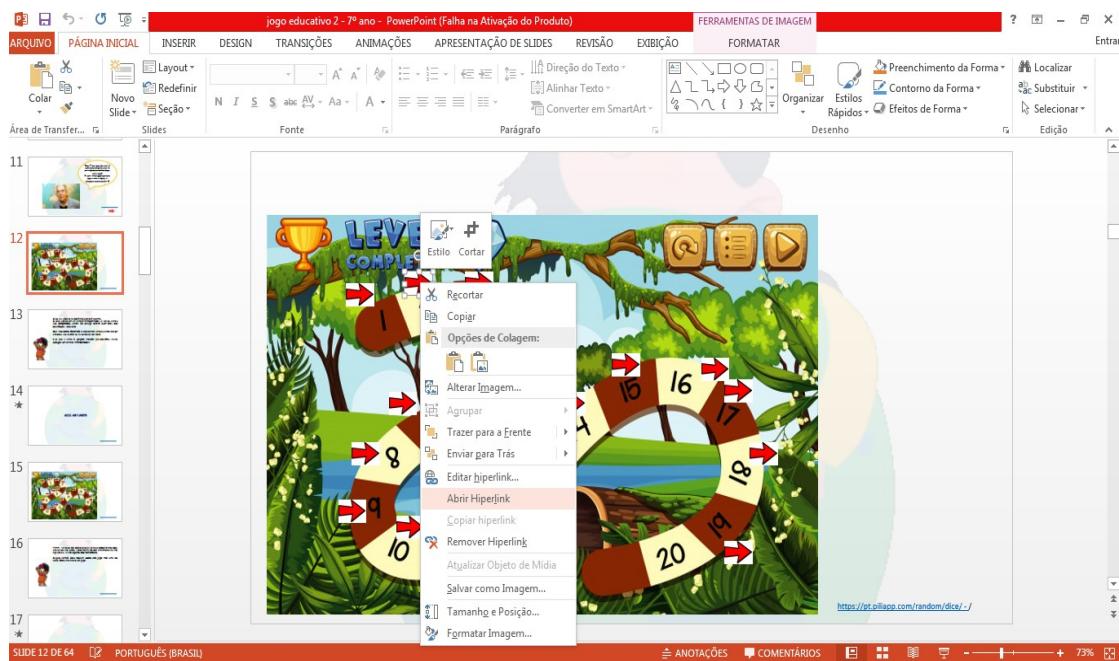


Figura 1: Trilha da “caminhada morfoclimática” com o uso do *hiperlink* no *PowerPoint*.

Fonte: Arquivo do autor, 2021.

E, finalizando as etapas, durante o mês de junho, aplicaram-se questionários do tipo objetivo qualitativo para a referida turma, com oito perguntas relacionadas ao jogo “Caminhada Morfoclimática”.

### 3 OS JOGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO ALIADOS ÀS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

O espaço escolar, junto com o seu ensino, tem o objetivo de capacitar o discente para resolver ou lidar com problemas do cotidiano (dentro ou fora da escola), cooperando na evolução de seu senso crítico, competências e habilidades. Das diversas maneiras em que esse processo pode ser desenvolvido, os jogos didáticos surgem como estratégia, sendo isso possível de ser observado na turma da escola.

Considerar os jogos como uma ferramenta de conhecimento ao conteúdo programático da disciplina de Geografia, resulta na relevância da atividade no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, o significado da palavra jogo e sua importância devem ser elucidados, assim como sua relevância no desenvolvimento das competências e habilidades.

Quanto aos significados da palavra jogo, o Dicionário *online* de Português foi consultado. Nele é definido que jogo é “Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. O que serve para jogar. Exercício ou divertimento” (JOGO, 2021). Além da consulta ao dicionário, buscou-se uma segunda definição para a palavra jogo, por meio de professores e

pesquisadores que trabalham os conceitos e práticas de jogos, como Kishimoto (1999), o qual afirma que o jogo educativo vai além das brincadeiras, se tornando ferramenta de aprendizado.

Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) concordam com Kishimoto (1998) e adicionam que os jogos ajudam a estimular o profissional docente a refletir a importância dos mesmos em sala de aula, sobretudo para os estudantes com maiores dificuldades de aprendizagem.

Teixeira (2010) diz que o ato de jogar é um simulacro do real e o seu ato desperta várias capacidades dos envolvidos: analisar e relacionar regras, estratégias, conteúdos, esquemas práticos e mentais, desenvolvendo as competências e habilidades, e que os jogos relacionados ao ensino “permitem a articulação entre informação, abstração, conhecimento e ação através do entretenimento” (MACHADO, 2013).

Cavalcanti (2012) afirma que o docente de Geografia deve ser articulado em sala de aula, dinamizando os conteúdos das diversas situações do espaço vivido de seus alunos, aproximando-os de suas realidades. Por conta disso, o jogo surge como estratégia para atender essas e outras demandas do professor, deixando de lado um ensino de Geografia que exigia a memorização, por exemplo, e, atualmente, é pautada em uma Geografia escolar mais complexa, fluída, dando espaço para os discentes entenderem o mundo contemporâneo e sua dinamicidade, bem como as habilidades geográficas.

Sendo assim, os jogos didáticos tornam-se relevantes como práticas educativas que estimulem os educandos no entendimento do espaço geográfico, raciocínio geográfico aliados aos saberes geográficos.

#### 4 A CAMINHADA MORFOCLIMÁTICA E SUA CULMINÂNCIA

A execução do jogo didático nomeado “Caminhada Morfoclimática” (Figura 2), ocorreu no dia 24 de maio de 2021, em uma das salas de aula da escola. Os envolvidos estavam motivados, agindo como ativos no seu processo de ensino-aprendizagem. Contudo, existia certa curiosidade por parte dos educandos devido às perguntas selecionadas pelo professor.

Durante a culminância da Caminhada, os discentes trocavam opiniões entre si sobre as perguntas, bem como as complementando com as imagens que apareciam em algumas questões, iniciando, através delas, diferentes percepções das paisagens dos Domínios Morfoclimáticos brasileiros abordadas nas perguntas e como eram discutidas durante as aulas. Em certos momentos, havia um aprendizado mútuo entre a turma, até chegarem à conclusão

de suas respostas. Além disso, a atividade colaborou para o trabalho em equipe, pensamento geográfico-espacial dinâmico, estímulos à socialização de ideias e certa competitividade sadia entre a turma.

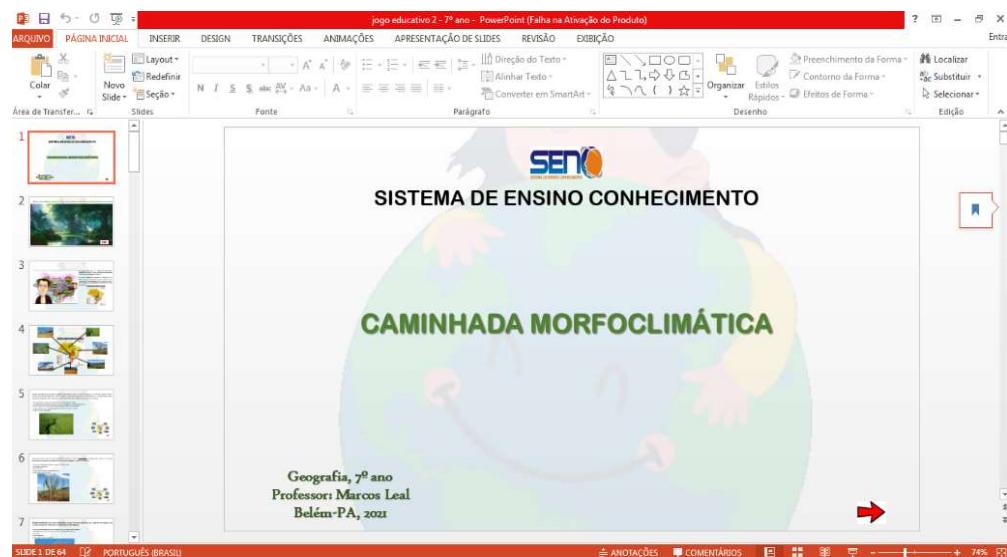


Figura 2: Jogo “caminhada morfoclimática”. Fonte: arquivo do autor, 2021.



Figura 3: Alunos do 7º ano jogando a “caminhada morfoclimática”. Fonte: arquivo do autor, 2021.

Logo, tornou-se possível perceber que a inserção dos jogos didáticos na aula de Geografia, foi algo novo para a turma e proveitoso, pois contribuiu no processo de ensino-aprendizagem, na compreensão dos conteúdos, um olhar diferente em relação à ciência geográfica escolar.

Posteriormente, foi aplicado junto aos estudantes um questionário semi-estruturado, visando à reflexão sobre o processo de aprendizado, dando a oportunidade ao aluno de explicar a respeito das etapas realizadas na atividade, com base no seu próprio percurso de aprendizagem.

Ao serem perguntados sobre a Geografia ser repassada através de jogos, os alunos relataram que não imaginavam aprender Geografia por meio do lúdico e complementam que a mesma sempre foi tediosa e enfadonha. Aqui, 60% afirmam que vão passar a procurar jogos que relacionem a Geografia por meio da internet. Já os 40% restantes reforçam que o jogo foi importante para seu aprendizado e que já começam a olhar a disciplina como algo “bom”.

E por citar o meio digital, mais precisamente a internet, quando questionados se a ferramenta internet ou os aplicativos são meios para se obterem conhecimentos sobre Geografia, 70% concordam, explicando que a internet aparece como um complemento do que o livro mostra e do que é ensinado pelo professor, surgindo uma nova possibilidade. Uma pequena parcela de 10% ainda não consegue se aliar à internet e à Geografia, ou seja, encontram dificuldades de pesquisar e reconhecer certos assuntos no espaço digital. E os outros 20% utilizam mais a internet do que os próprios materiais fornecidos pela escola.

Ao serem questionados se sentiram mais à vontade na montagem de um material didático (nesse caso, o jogo), o “sim” foi unânime, pois se viram como parte do processo de aprendizagem, uma vez que foram incentivados na busca de informações sobre os Domínios Morfoclimáticos em diversos meios e que o compartilhamento de novas ideias foi algo positivo.

Em relação à avaliação, quando indagados sobre se preferiam que os jogos substituíssem parte das avaliações de Geografia, o “sim” também foi unânime, no qual explicam que jogar é muito mais descontraído, porque o jogo proporciona o trabalho em conjunto, trocas de ideias, competição e diversão.

Eles foram perguntados se acharam fácil usar o *PowerPoint* como espaço para o desenvolvimento e armazenamento da Caminhada Morfoclimática e 80% responderam que sim, por conta de ser algo usual na apresentação de atividades de outras disciplinas, mas que não imaginavam que era possível estruturar jogos ou animações na ferramenta. 20% relataram sentir dificuldades na utilização do *software*, mesmo com as orientações, mas que se viram incentivados pelo professor e através dos outros alunos que já tinham um certo domínio.

Outra pergunta destacada foi quanto à utilização da Caminhada Morfoclimática fora da sala de aula. 90% responderam que irão usar, até como revisão do assunto, mas que irão jogar no celular, uma vez que muitos não obtêm computador de mesa ou *notebooks* em suas

casas, assim, sendo possível os alunos levarem o jogo para qualquer lugar que se deslocarem com os aparelhos celulares, já que o *software* não necessita de rede de internet para funcionar. 10% afirmaram que pretendem, mas que teriam dificuldades de baixar o *software* para o dispositivo móvel, pois os celulares pertencem aos seus responsáveis legais.

E para finalizar, foram questionados se gostariam de ter mais atividades que envolvessem jogos na disciplina Geografia e todas respostas foram positivas, no qual acharam mais fácil de aprender o conteúdo dessa forma e que é diferente, possibilitando a participação dos estudantes nas aulas e uma maior aproximação entre eles.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O espaço escolar deve oferecer possibilidades ao aluno de resolver ou solucionar situações-problema. Contudo, se a didática usada em sala de aula for a de reproduzir os livros didáticos e multiplicar o pensamento do docente para a aprovação nas avaliações, essa metodologia será uma espécie de treino para que os alunos respondam perguntas retóricas de forma não abrangente. Freire (2011) diz que este contexto educacional é a chamada educação bancária.

Importante ressaltar que o Ministério da Educação, através da BNCC, incentiva que os currículos sejam estruturados enfatizando as competências e habilidades dos estudantes. A Geografia, nesse caso, deve desenvolver o senso crítico no que diz respeito à ocupação humana e produção do espaço geográfico, onde relaciona princípios como os da analogia e conexão, sendo estas competências importantes na formação de um cidadão consciente (BRASIL, 2018).

O perfil da Geografia, visto como uma disciplina que valoriza o raciocínio espacial, por exemplo, pode e deve utilizar jogos permitindo o ensino de Geografia por meio das competências e habilidades. Além disso, o jogo aliado ao lúdico fornece a chance ao aluno de se tornar transformador, apropriador e componente do espaço.

Portanto, o jogo apresentado neste artigo, pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de competências e habilidades gerais e específicas da Geografia pautadas na BNCC. Com isso, os discentes puseram em prática a vontade e uma iniciação à investigação e de resolução de problemas. Durante o processo de construção da Caminhada Morfoclimática e de sua aplicação, percebeu-se uma melhor compreensão do mundo em que vivem, reconhecendo novas dimensões das complexidades e diversidades do espaço geográfico.

O referido jogo pode ser adaptado atendendo o entendimento do que foi trabalhado em sala de aula, oportunizando a aplicação dos saberes à sua própria realidade. Ao aliar a teoria à prática, o processo de aprendizado torna-se mais atrativo, buscando motivar e desafiar o estudante, oferecendo novas metodologias, formas lúdicas de apreensão da realidade vivida.

## **EL JUEGO "PASEO MORFOCLIMÁTICO" COMO POTENCIAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA EN UNA ESCUELA DE LA CIUDAD DE BELÉM-PA**

### **RESUMEN**

Una de las funciones de la geografía escolar es construir conocimiento en formato crítico, así como la forma de pensar de los estudiantes para que puedan actuar de forma consciente y colectiva sobre su espacio vivido y su realidad. Sin embargo, lo que se ve en la enseñanza de la Geografía es la repetición de contenidos con características simplistas y aburridas, esto es lo que disisce Lacoste (1988). Para ir más allá de esta antigua configuración docente, la Base Curricular Nacional Común propone, en su estructura, que el proceso de enseñanza-aprendizaje se da a través de destrezas y habilidades. Ante este escenario, este artículo busca mostrar cómo un juego didáctico puede contribuir a la construcción didáctico-pedagógica a partir del desarrollo de habilidades y destrezas. La investigación se construyó a través del método cualitativo, a través de lecturas académicas, además del relevamiento de una asignatura específica de Geografía a través del libro de texto utilizado en la escuela y el montaje del juego por parte del docente y alumnosen un *software* y su aplicación en el aula con un grupo de 7º año de primaria, seguido de la aplicación de un cuestionario semiestructurado. Se considera que mediante el juego puede ofrecer a los estudiantes un razonamiento geográfico dinámico, crítico y creativo, con el objetivo también de resolver problemas y situaciones fuera de los muros de la escuela.

**Palabras clave:**Enseñanza de Geografía. Enseñanza-aprendizaje. Tecnología.

### **REFERÊNCIAS**

- AB'SÁBER, Aziz. **Os domínios da natureza no Brasil**: potencialidades paisagísticas. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2018.
- CAVALCANTI, L. S.; **O ensino de Geografia na escola**. São Paulo: Papirus, 2012.
- COTONHOTO, Lariss Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Constr. psicopedag.** São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em

<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141569542019000100005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141569542019000100005&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 10 nov. 2021.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo. Paz e Terra, 1996.

JOGO. *In*: Dicionário Online de Português. Disponível em:  
<<https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=jogo>>. Acesso em 10 de junho de 2021.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1998.

LACOSTE, Yves. **Geografia**: isso serve, em primeiro lugar, para fazer guerra. Campinas, SP: Papirus, 1988.

MACHADO, M. M. Fenomenologia e Infância: o direito da criança a ser o que ela é. **Revista de Educação Pública**, [S. l.], v. 22, n. 49/1, p. 249-264, 2013. Disponível em:  
<<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/913>>. Acesso em: 03 jun. 2022.

MINAYO, M. C. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis, Vozes, 2002.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução Eloá Jacobina. 16<sup>a</sup> Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

TEIXEIRA, S. R. O de. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

XAVIER, Carlos Antônio. Leitura, texto e hipertexto. *In*: MARCUSCHI, LuizAntônio ;XAVIER, Antonio Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. ed. São Paulo Cortez, 2012.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Penso, 2014.

Recebido em 08/09/22.

Aceito em 06/12/22.