

### OS JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO: QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO\*

Daniele Rosseto \*\*  
Tais Pires de Oliveira \*\*\*

#### RESUMO

Os jogos são instrumentos que podem ser utilizados pelos professores para contribuir significativamente para o processo de ensino-aprendizagem e, especificamente, na Geografia esses materiais podem auxiliar na construção de habilidades geográficas e permitir ao aluno ler o espaço. Assim, esse trabalho objetiva apresentar uma experiência pedagógica com o uso de jogo quebra-cabeça no ensino fundamental, demonstrando a aplicabilidade desse recurso lúdico no processo de ensino-aprendizagem de geografia, assim como, busca instigar o desenvolvimento e compartilhamento de novos materiais que visam instrumentalizar docentes dessa área do conhecimento. O material e a prática desenvolvida demonstraram-se satisfatórios e permitiram atingir os objetivos propostos. Espera-se que o material possa ser utilizado por outros docentes e que instigue a elaboração de outros jogos geográficos.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. Jogos. Recurso Didático.

### THE GAMES AS DIDACTIC RESOURCES: GEOGRAPHIC PUZZLE

#### ABSTRACT

The games are tools used by teachers to contribute significantly to the teaching-learning process and, more specifically, in Geography these materials can help build geographic skills and allow students to read the space. Thus, this work presents a teaching experience with the use of puzzle game in elementary school, demonstrating the applicability of this playful feature in Geography teaching-learning process, as well as search instigate the development and sharing of new materials that aim to teachers of this area of knowledge. The material and developed practice proved to be satisfactory and allowed achieve the proposed objectives. It is expected that the material can be used by other teachers and to instigate the development of other geographic games.

**Keywords:** Geography teaching. Games. Didactic resource.

---

\* Trabalho apresentado no III ENPEG Sul: Encontro de Práticas de Ensino de Geografia da Região Sul, realizado de 8 a 10 de dezembro de 2016 na Universidade Estadual de Londrina (UEL), Paraná. Revisto e adaptado para esta publicação.

\*\* Mestranda do Programa de pós-graduação em Geografia da Universidade Estadual de Maringá - UEM. E-mail: rossetodani@hotmail.com

\*\*\* Mestranda do Programa de pós-graduação em Geografia da Universidade Estadual de Maringá. Especialista em Geografia. E-mail: tais\_piresoliveira@hotmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos são recursos lúdicos que podem ser utilizados como um estímulo para a construção do conhecimento pelo aluno em sala de aula de forma divertida, porém direcionada com o objetivo de possibilitar ao aluno avançar no conhecimento através de uma prática emancipadora.

É um recurso que cria maneiras do aluno chegar ao objetivo traçado pelo professor por meio de erros e acertos que contribuem para seu crescimento intelectual e para o desenvolvimento de novos conhecimentos. Na Geografia os jogos podem ser utilizados para ampliar no aluno um raciocínio geográfico que o permita ler o espaço e compreender seu lugar de vivência.

Desta forma esse trabalho objetiva apresentar uma experiência pedagógica com o uso de jogo quebra-cabeça no Ensino Fundamental, demonstrando a aplicabilidade desse recurso lúdico no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, assim como, busca instigar o desenvolvimento e compartilhamento de novos materiais que visam instrumentalizar docentes dessa área do conhecimento.

O jogo foi desenvolvido em Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e aplicado com alunos do 9º ano do ensino fundamental. O material tem como temática os conteúdos ligados ao continente asiático e busca contribuir para que o aluno avance no conhecimento desses conteúdos de forma divertida e prazerosa.

## 2 DESENVOLVIMENTO

A Geografia ao longo de sua evolução passou por reflexões, valorizações e desvalorizações enquanto ciência. Nas décadas de 1970-80 o geógrafo francês Yves Lacoste contribui para a crítica da Geografia como ciência e também para a renovação do seu ensino no âmbito escolar destacando principalmente seus aspectos ideológicos. No Brasil, com o movimento de renovação e valorização do ensino de geografia, as novas exigências da sociedade e com a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) é assegurado o lugar da Geografia no currículo escolar (PEREIRA, 2012).

A discussão presente sobre o ensino de geografia nos remete ao conflito entre o ensino tradicional, pautado na descrição e na leitura dos livros didáticos, e inovações no processo de ensino diante de diferentes ferramentas que atualmente estão disponíveis ao professor. Dessa

maneira é o docente, por meio de suas práticas pedagógicas, que vai tornar o ensino de Geografia significativo para o aluno. Assim, segundo Calado (2012) o ensino de geografia no contexto atual em que vivemos busca uma realidade baseada no aluno, no seu lugar de vivência, para que assim a compreensão do seu objeto de estudo seja realmente efetivada, partindo do contexto desse conhecimento local para um campo mais amplo de visão.

Essas inovações, referentes ao ensino de geografia, dizem respeito não apenas às ferramentas tecnológicas, mas também às “convencionais”, como é caso dos jogos. Essa ferramenta, que pode ser forte aliada como recurso didático em sala de aula, está ligada diretamente à vida de adolescente e jovens, despertando assim o interesse através dessa atividade, podendo ser jogos eletrônicos ou convencionais, tornando o ato de aprender prazeroso para o aluno (MORATO e MELO, 2014).

Castellar e Vilhena (2011, p. 44), ao discutirem as possibilidades do jogo no ensino de Geografia, sustentam que:

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.

Nesse sentido, esses recursos didáticos podem revelar-se interessantes para o processo de ensino-aprendizagem de Geografia e para a formação de sujeitos críticos, conscientes e questionadores. São capazes de possibilitar que os alunos interajam entre si e com o docente, além de promover o raciocínio geográfico no aluno, que, por meio do jogo, reflete sobre o seu cotidiano, visualizando seu papel na sociedade e pensando sobre o espaço em que vive de maneira local e global.

Sabendo-se das possibilidades com a utilização de jogos em sala de aula, apresenta-se assim a proposta de um jogo que mescla os formatos de quebra-cabeça com tabuleiro.

A proposta do jogo Quebra-Cabeça Geográfico foi desenvolvida com alunos do 9º ano do ensino fundamental, adolescentes na faixa etária entre 13 e 14 anos, em atividade de Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Geografia. Os conteúdos envolvidos no jogo para serem trabalhados durante as aulas são relacionados ao continente asiático, principalmente aos seus meios físico-natural e econômico, apontando através de aulas expositivas as características do continente e seu relevante papel no mundo. Após as

explicações do conteúdo o jogo foi implementado como forma de fixação dos conteúdos trabalhados, de uma maneira lúdica e prazerosa.

O jogo consiste em um quebra-cabeça em forma de tabuleiro. O tabuleiro é dividido em 20 quadrados nos quais estão impressas perguntas com assuntos relacionados ao continente asiático, tanto seus aspectos físicos-naturais quanto econômicos. Nas peças do quebra-cabeça estão as respostas para as perguntas registradas no tabuleiro. Conforme o aluno responde as perguntas, colocando sobre as mesas no tabuleiro as peças com as respectivas respostas, vai montando assim o quebra-cabeça. Para concluir o jogo os alunos podem utilizar o livro didático como forma de consulta.

Dessa maneira, o jogo é dividido em 3 etapas, que são:

**1ª Etapa:** Essa etapa está baseada na investigação das respostas corretas para as perguntas presentes no tabuleiro, podendo ser respondidas com base nas aulas, nos registros do caderno e no livro didático (Figura 1).



Figura 1: Alunas consultando livro didático na 1.a etapa do jogo. Foto: Daniele Rosseto, 2015.

**2ª Etapa:** Ocorre paralela à primeira. Conforme as respostas vão sendo encontradas em meio às peças do jogo, os alunos as colocam sobre a pergunta correspondente, formando o desenho do quebra-cabeça (Figura 2).

**3ª Etapa:** É a etapa final do jogo, na qual o quebra-cabeça é totalmente montado e a imagem do mapa utilizado no material é visualizada por completo (Figura 3).



Figura 2: Alunos montando o Quebra-Cabeça Geográfico. Foto: Daniele Rosseto, 2015.



Figura 3: Quebra-cabeça montado. Foto: Daniele Rosseto, 2015.

Para que ocorra sucesso na aplicação desse jogo é necessário que o docente tome alguns cuidados, como por exemplo, a imagem que se pretende formar ao final do quebra-cabeça, no caso do mapa do continente asiático, sua construção não seria possível sem responder as questões, por isso uma imagem de fácil montagem iria mascarar os resultados esperados.

Outro aspecto que deve ser levado em consideração é que é fundamental, para o sucesso da atividade, que o professor estabeleça claramente os objetivos que pretende atingir com a prática, para que o uso do jogo não se torne um momento de distração e sim de aprendizagem e de construção de habilidades geográficas pelos alunos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inovação nas práticas do ensino geográfico e dos recursos didáticos pode contribuir de forma relevante para o conhecimento do meio social e natural em Geografia, implicando em novos olhares ao contexto atual desde o local até global. A utilização do Quebra-Cabeça Geográfico na experiência do estágio supervisionado possibilitou alcançar os objetivos esperados durante o processo, não apenas objetivos relacionados a compreensão do conhecimento a ser repassado, mas também do envolvimento dos alunos durante as aulas.

A aplicação desse jogo apresentou resultados fundamentais para a conclusão de que essa ferramenta como recurso didático possibilita ampliar a participação dos alunos com qualidade em sala de aula para o que se pretende ensinar, ressaltando-se que essa atividade diferenciada foi muito bem aceita, gerando total envolvimento por parte dos alunos.

O jogo foi utilizado de acordo com o conteúdo que estava sendo trabalhado durante o período de estágio, podendo ser adaptado conforme cada planejamento e de diversas maneiras para outros conteúdos e práticas. Portanto, considerando os resultados, conclui-se que os jogos quando trabalhados de forma correta podem ser importantes recursos didáticos para o ensino de geografia, lançando a essa prática uma perspectiva lúdica e prazerosa.

## REFERÊNCIAS

CALADO, Flaviana Moreira. O ensino de Geografia e o uso dos recursos didáticos e tecnológicos. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 12-20, jan./ jun. 2012.

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

MORATO, Amanda Violeta. MELO, Fabrício Dener de. Os jogos na aprendizagem da geografia no ensino fundamental. **Revista de Ensino de Geografia**, Uberlândia, v. 5, n. 8, p. 188-192, jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://www.revistaensinogeografia.ig.ufu.br/>>. Acesso em: out. 2016.

PEREIRA, Francisco Lelos Faustino. O ensino de geografia e as novas tecnologias: as perspectivas dos jogos eletrônicos como recurso metodológico. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 2, n. 4, p. 173-191, jul./dez. 2012. Disponível em: <<http://www.revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/88/84>>. Acesso em: out. 2016.

Recebido em 23/12/16.

Aceito em 13/02/18.