

Caminhos para a aprendizagem significativa em Geografia: jogo e orientação espacial

Caminos hacia un aprendizaje significativo en Geografía: juego y orientación espacial

Adelvan Ferreira Santos¹

Resumo

A docência é desafiadora no sentido de possibilitar, de modo eficaz, a apreensão do conhecimento escolar vinculado à prática cotidiana dos sujeitos. Assim, os recursos didáticos, sobretudo aqueles produzidos com o objetivo de contextualizar as particularidades locais e regionais, constituem importantes auxiliares na aprendizagem significativa. Este trabalho busca responder quais são as contribuições da produção e do uso de jogos geográficos para o ensino de Geografia na Educação Básica, cujo objetivo foi analisar a importância da elaboração e da utilização desses jogos para ensinar e aprender temas e conceitos da Geografia escolar, com ênfase no espaço vivido pelos estudantes. Trata-se de uma investigação qualitativa em Educação, de cunho pesquisa-ação, que apresenta a produção e o desenvolvimento do jogo “Localize-se” em quatro turmas do sexto ano do Ensino Fundamental II do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. A pesquisa que produziu este trabalho também contou com observações participantes e entrevistas semiestruturadas com duas professoras de Geografia responsáveis pelas turmas. Os resultados demonstram que o jogo constitui uma linguagem lúdica que dinamiza as aulas de Geografia e instiga a participação dos estudantes, fazendo com que a aprendizagem ocorra de forma prazerosa, tomando como ponto de partida os aspectos do lugar dos sujeitos aprendentes.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Jogos; Lugar; Localização.

Resumen

La docencia es un reto en el sentido de que permite, de manera eficaz, la adquisición de conocimientos escolares vinculados a la práctica cotidiana de los sujetos. Así, los recursos didácticos, sobre todo aquellos producidos con el objetivo de contextualizar las particularidades locales y regionales, constituyen importantes auxiliares en el aprendizaje significativo. Este trabajo busca responder cuáles son las contribuciones de la producción y el uso de juegos geográficos para la enseñanza de la Geografía en la Educación Básica, cuyo objetivo fue analizar la importancia de la elaboración y el uso de estos juegos para enseñar y aprender temas y conceptos de la Geografía escolar, con énfasis en el espacio vivido por los estudiantes. Se trata de una investigación cualitativa en Educación, de carácter investigativo-accional, que presenta la producción y el desarrollo del juego «Localize-se» en cuatro clases de sexto año de la Enseñanza Fundamental II del Colegio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), en Serrolândia-BA. La investigación que dio lugar a este trabajo también incluyó observaciones participantes y entrevistas semiestruturadas con dos profesoras de Geografía responsables de las clases. Los resultados demuestran que el juego constituye un lenguaje lúdico que dinamiza las clases de Geografía e estimula la participación de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje se produzca de forma placentera, tomando como punto de partida los aspectos del lugar de los sujetos aprendices.

Palabras clave: Enseñanza de la Geografía; Juegos; Lugar; Ubicación.

¹ Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco. adelvan19@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A Geografia escolar é um campo propício para promover a interação entre os conceitos e o cotidiano dos estudantes, a partir da análise do mundo ao seu redor, tornando-os cidadãos atuantes e conscientes de seu papel na sociedade. Para isso, é indispensável que os professores se dediquem a pesquisar sua prática docente, de modo que a mediação do conhecimento ocorra de forma significativa na vida dos sujeitos aprendentes.

Dessa forma, os recursos didáticos disponíveis nas aulas atuam como importantes mediadores do conhecimento e podem ser utilizados com o objetivo de promover a aprendizagem significativa dos estudantes. Isso se dá a partir do momento em que o professor busca novas alternativas que contextualizem a teoria apresentada, por exemplo, nos livros didáticos, com as particularidades locais do lugar onde vivem os estudantes.

A partir dessas considerações, este trabalho busca responder quais são as contribuições da produção e do uso de jogos geocartográficos para o ensino de Geografia na Educação Básica. Esse texto tem como objetivo analisar a importância da produção e do uso de jogos geográficos que contextualizem o ensino de Geografia na Educação Básica, a partir do espaço vivido pelos alunos.

Este trabalho apresenta uma abordagem qualitativa em educação, fundamentada na pesquisa-ação, que buscou dinamizar a metodologia adotada por duas professoras de Geografia em três turmas do 6º ano do ensino regular e em duas turmas dos 6º e 7º anos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), totalizando, em média, 140 estudantes do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia, Bahia, Brasil. O município de Serrolândia está localizado na microrregião de Jacobina, no Território de Identidade do Piemonte da Diamantina, pertencente à mesorregião do Centro-Norte Baiano, situada a 320 km da capital, Salvador.

Para alcançar os resultados, os procedimentos e técnicas utilizados compreenderam a produção e a aplicação do jogo geocartográfico “Localize-se”, a observação participante durante sua utilização e entrevistas semiestruturadas, que permitiram compreender, a partir das falas das professoras, as contribuições desse recurso para o ensino. A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade do Estado da Bahia, sendo aprovada sob o número do parecer 3.212.228.

O texto busca elucidar, em um primeiro momento, os desafios que circundam a didática e a autonomia dos professores na elaboração de recursos que auxiliem na mediação do conhecimento geográfico, sobretudo os jogos. Em seguida, apresenta de forma explicativa o processo de elaboração do jogo geocartográfico e finaliza com a descrição de sua aplicação e com a avaliação realizada pelas professoras a respeito do uso desse recurso.

2 DESAFIOS DA DIDÁTICA EM GEOGRAFIA: O PROFESSOR COMO AGENTE DA MEDIAÇÃO DO CONHECIMENTO

Muito se discute sobre o processo didático e sobre como ele pode ser múltiplo, a partir das diferentes metodologias adotadas. Considera-se por didática “o conjunto de princípios e técnicas que se aplicam ao ensino de qualquer componente curricular, estabelecendo normas gerais para o trabalho docente, a fim de conduzir a aprendizagem” (Freitas, 2009, p. 13). A didática se estabelece tanto na forma como o professor se posiciona perante os indivíduos quanto nos recursos utilizados em sala de aula.

Antunes (1998) defende que o ensino deve despertar o interesse dos alunos e, nesse sentido, o material didático tornou-se um desafio para os professores na dinamização das aulas. Essa produção integra a autonomia docente, permitindo analisar o que realmente pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, Sacramento (2017, p. 224) acrescenta que “[...] ao analisar as aulas, percebe-se a necessidade de se pensar na autoria da elaboração de materiais, na busca de os docentes serem os próprios autores da construção de atividades lúdicas e materiais que possibilitem outras formas de ensinar” e aprender geografia.

É sabido que nem sempre o processo criativo se evidencia nas escolas. Muitos professores atribuem à falta de tempo e às horas exaustivas de planejamento o fato de não conseguirem inovar. No entanto, “há evidências de que muitos professores estão permanentemente procurando novas e diferentes formas de trabalhar e ensinar; novos materiais; novos recursos; novas metodologias” (Cavalcanti, 2002, p. 129). Essas práticas possibilitam uma formação continuada na qual o docente, em um ato criativo, adapta a teoria ao conhecimento prévio do aluno, por intermédio de metodologias participativas que dinamizam as aulas e fortalecem sua formação profissional.

O ensino deve ser compreendido como um processo dinâmico de construção do conhecimento, no qual o aluno assume o papel de sujeito ativo, interagindo continuamente com os objetos de conhecimento e com os demais sujeitos envolvidos no processo educativo. Nessa perspectiva, as práticas pedagógicas precisam priorizar atividades que favoreçam essa interação, possibilitando que a aprendizagem seja resultado de ações conscientes e orientadas. A construção do conhecimento, portanto, não ocorre de forma espontânea ou isolada, mas é socialmente mediada, sendo o professor o agente responsável por conduzir, intencionalmente, o percurso formativo do estudante. Ao mesmo tempo, essa concepção dialoga com uma compreensão contemporânea de escola, que ultrapassa a mera transmissão de conteúdos e passa a considerar o ensino como um meio de promover o desenvolvimento integral do aluno, contemplando dimensões cognitivas, sociais e afetivas, fundamentais para a formação de sujeitos críticos e atuantes na sociedade (Cavalcanti, 2002).

Em uma perspectiva construtivista o aluno deve ser compreendido como um sujeito histórico e socialmente construído, que participa ativamente de seu próprio processo de aprendizagem ao mobilizar experiências vividas em seu cotidiano para a construção de conhecimentos. Nesse processo, o professor assume o papel de mediador, sendo responsável por criar condições pedagógicas que promovam a inter-relação entre o sujeito que aprende e os objetos de conhecimento (Cavalcanti, 2002).

No contexto da Geografia escolar, essa mediação se concretiza por meio de instrumentos simbólicos, métodos próprios de investigação e de uma abordagem da realidade que articula dimensões lógicas e históricas, fundamentadas em categorias, teorias e conceitos produzidos socialmente. Assim, o ensino de Geografia não se limita à transmissão de conteúdos, mas se constitui como uma prática formativa que possibilita ao aluno compreender e interpretar o espaço geográfico de forma crítica e contextualizada (Cavalcanti, 2002).

No ensino de Geografia, os objetos de conhecimento correspondem aos saberes escolares relacionados ao espaço geográfico, os quais são resultado da produção científica acumulada pela humanidade e considerados socialmente relevantes para a formação dos estudantes. Esses conhecimentos, ao serem trabalhados no ambiente escolar, articulam-se às vivências e aos saberes cotidianos dos alunos, reafirmando a escola como um espaço de encontro entre diferentes culturas e formas de conhecimento. Embora os saberes científicos orientem o trabalho pedagógico, sua apropriação ocorre por meio do diálogo com as experiências sociais dos estudantes, mediadas pela atuação do professor. Desse modo, a Geografia escolar contribui para a construção de uma leitura crítica da realidade, possibilitando ao aluno compreender as relações sociais, históricas e espaciais que estruturam o mundo em que vive (Cavalcanti, 2002).

É importante que o professor adote uma postura de renovação de seus saberes, tendo acesso a múltiplas linguagens, utilizando novas ferramentas e mantendo-se atento às atualidades. Vale ressaltar que essa “atualização permanente” deve ser estimulada e realizada de forma coletiva na maioria das situações, promovendo uma aprendizagem mais significativa na escola como um todo, sobretudo no que se refere ao uso de recursos de mediação do conhecimento. De acordo com Agra *et al* (2018, p. 262),

[...] a definição de Aprendizagem Significativa na concepção cognitiva estabelece uma preocupação com o aprender a pensar e o aprender a aprender, e não com a obtenção de comportamento observável; além de responsabilizar o aluno pelo seu processo pessoal de aprendizagem e ajudá-lo a ser cognitiva e afetivamente persistente.

A ressignificação dos conhecimentos prévios com os conhecimentos posto pela ciência dão sentido, significado aos fenômenos que estão presentes no cotidiano dos estudantes e o material didático é um facilitador na mediação de tais conhecimentos. Portanto, deve ser claro e objetivo para que o conteúdo não se perca. Nesse sentido, é indispensável que o lugar, o espaço de vivência dos alunos, seja considerado na produção desses recursos, pois é a partir do local que as relações com o global se estabelecem, fundamentadas nas dinâmicas dialéticas do espaço geográfico. Tais recursos devem subsidiar a leitura de mundo por meio da subjetividade dos sujeitos no espaço.

Segundo Sacramento (2017), a produção de materiais didáticos favorece a criação de estratégias de intervenção e mediação que promovem uma postura reflexiva, especialmente quando envolve a elaboração de jogos capazes de recontextualizar conteúdos e desenvolver habilidades essenciais para compreender fenômenos sociais e espaciais vivenciados pelos estudantes. O autor destaca ainda a relevância de compreender o professor como autor de seus próprios materiais, contribuindo para a organização das aulas e para a promoção do conhecimento de forma significativa, ampliando a capacidade docente de criar recursos variados voltados ao ensino de Geografia.

O processo de construção de materiais didáticos é desafiador: exige tempo, objetivos definidos, criatividade e respeito às particularidades de cada aluno. Em contrapartida, ele se mostra atrativo, pois apresenta uma linguagem lúdica voltada para a interação, além de romper com métodos habituais e enfadonhos. A ludicidade caracteriza-se por “um conjunto de elementos, de atitudes e de atividades [que] propõe maior interesse para a aprendizagem” (Chalita, 2015, p. 147). Nessa perspectiva, propõem-se materiais que despertem esse interesse próprio da ludicidade, mas que também sejam eficazes nas aulas de Geografia, potencializando a aprendizagem significativa.

Para promover essa aprendizagem por meio da produção e uso de materiais didáticos vinculados à linguagem lúdica, Castellar *et al.* (2011), Breda (2013) e Chalita (2015) apresentam contribuições relativas à produção de jogos didáticos que contextualizem os conceitos e conteúdos da Geografia. Para essas autoras, os jogos potencializam o ensino e a aprendizagem, pois, de forma lúdica, atraem e estimulam a participação dos alunos nas aulas. Assim, por meio de regras preestabelecidas, os estudantes criam estratégias para vencer o jogo, estimulando processos cognitivos essenciais para aprender.

Brenelli (1996, p. 27) defende a utilização de jogos com regras bem definidas para explorar noções implícitas. Segundo a autora, “ao jogar segundo as regras, analisam-se as coordenações do jogo e o modo como a criança as compreende para obter melhor desempenho”. Na tentativa de vencer, a criança cria estratégias próprias, transformando o aprendizado em um desafio a ser superado.

Conforme Brenelli (1996), o uso de jogos no contexto educacional mostra-se especialmente eficaz para crianças com dificuldades de aprendizagem, pois desperta maior interesse e motivação –

aspectos frequentemente citados pelos professores – e contribui para o desenvolvimento de instrumentos cognitivos, favorecendo a aprendizagem de diversos temas da geografia escolar.

O uso de jogos e brincadeiras estruturados para o ensino de Geografia contribui para a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e motivador, favorecendo a concentração e o engajamento dos estudantes na busca por objetivos definidos. Nessas práticas, a aprendizagem ocorre de forma mais espontânea e significativa, uma vez que os alunos são estimulados a refletir sobre as estratégias necessárias para avançar no jogo e, simultaneamente, a resolver problemas propostos (Klimek, 2011).

Ao elaborar e testar essas estratégias, os estudantes desenvolvem habilidades cognitivas relacionadas à tomada de decisão, ao raciocínio e à análise crítica, além de ressignificarem sua compreensão dos conteúdos geográficos presentes nos materiais lúdicos. Dessa forma, os jogos didáticos se configuram como recursos pedagógicos capazes de potencializar o processo de ensino-aprendizagem, promovendo a construção ativa do conhecimento e aproximando os conteúdos escolares da realidade vivenciada pelos alunos (Klimek, 2011).

Portanto, é necessário criar estratégias que supram tais dificuldades, aprimorando e diversificando os materiais didáticos com o intuito de favorecer a aprendizagem e manter os alunos na escola. Dessa forma, “os jogos fazem com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação, classificação e outras” (Klimek, 2011, p. 121), podendo aproximar alunos mais tímidos ou com dificuldades de concentração, aprimorando o processo de ensino e aprendizagem no COMAGS e em diversos outros espaços formativos.

3 A PRODUÇÃO DO JOGO “LOCALIZE-SE”

O jogo “Localize-se” foi elaborado através do Software de designer gráfico Corel Draw com o objetivo de contextualizar o conteúdo Localização Geografia no 6º ano e 6º e 7º anos da EJA. Sobre um painel de Lona de vinil com tamanho de 75cm por 85cm, foi representada a rosa dos ventos com os pontos cardeais e colaterais, tendo como referência central a sede do Município de Serrolândia. Essa elaboração foi possível a partir da análise de imagens do Google Earth, que possibilitaram identificar as localizações dos povoados, distritos e municípios vizinhos de Serrolândia. Com o auxílio da bússola como instrumento de orientação geográfica, foram traçadas linhas que indicam a localização de cada povoado ou distrito do município. Ao traçar as linhas, foi possível estabelecer relações de proximidades com o real e transpor para o jogo onde cada localidade se encontra com relação aos pontos cardeais e colaterais tendo a sede do município como a referência.

No centro da rosa dos ventos temos imagens da sede de Serrolândia, entre as imagens está a do COMAGS como ponto central, possibilitando aos alunos uma maior percepção de referência (Ver imagem 1). Nos pontos cardeais e colaterais temos como referências imagens dos povoados e distritos do município de Serrolândia: Assentamento Caiçara, Algodão, Alto do Coqueiro, Boa Vista, Maracujá, Novolândia, Roçadinho, Salamim, Saracura Várzea do Uruçú e Varzeolândia.

Por questões Geográficas, a sede do município fica mais à oeste, próximo do Município de Miguel Calmon, por essa razão, temos como referência oeste o povoado do Lajedo e à sudoeste o distrito de Tapiranga que fazem parte do referido município, e na referência à sul temos o Município de Várzea do Poço. O sol na imagem indica o leste geográfico, nesse sentido o “nascer do sol” tem um papel importante na localização geográfica, e no jogo ele é fundamental para compreender a direção em que as peças do jogo se movimentará.

Figura 1 - Jogo “LOCALIZE-SE”



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Além do painel, o jogo contém seis personagens feitos com material E.V.A. de cores diferentes, dois dados feitos com papelão tendo em suas faces as siglas dos pontos cardeais, colaterais e uma interrogação que indica perguntas surpresas que poderão ser elaboradas pelo professor. Sobre as regras: os estudantes se dividem em grupos, cada grupo escolhe um personagem, o primeiro grupo lançará o dado e a face do dado que ficar para cima indicará para onde o personagem deverá se movimentar tendo o nascer do sol como referência, caso seja a interrogação, o professor ou professora fará uma pergunta surpresa relacionada ao conteúdo com as opções de verdadeiro ou falso, ou a critério do docente.

O uso do jogo no ensino de Geografia é fundamental para a compreensão do sistema de orientação e localização, pois possibilita aos estudantes situar objetos e pessoas no espaço de forma prática e contextualizada. Ao relacionar os elementos trabalhados no jogo com o lugar onde vivem, especialmente com o trajeto cotidiano entre suas casas e a escola, os alunos passam a perceber o espaço geográfico como algo concreto e significativo. Essa abordagem favorece o desenvolvimento do raciocínio espacial, permitindo que os estudantes compreendam noções como direção, posição e referência, além de fortalecer a leitura crítica do espaço vivido. Dessa forma, o jogo contribui para aproximar os conteúdos geográficos da realidade dos alunos, tornando a aprendizagem mais significativa e facilitando a construção do conhecimento a partir das experiências do cotidiano.

4 JOGADAS FORMATIVAS: O USO DO JOGO “LOCALIZE-SE” NO ENSINO DE GEOGRAFIA

A apropriação do conhecimento geográfico é uma tarefa constante na vida dos indivíduos. A todo momento as pessoas se deslocam por diversos lugares, tem relações comerciais, culturais, fluxos que são percebidos de forma empírica, fruto do senso comum. A Geografia tem como potência possibilitar a sistematização desses conhecimentos para que de forma autônoma os indivíduos possam localizar-se no espaço geográfico e compreender as inter-relações entre os fenômenos nele existentes.

À luz das ideias de Sommer (2003) sobre o ensino de orientação espacial, destaca-se que é fundamental proporcionar aos estudantes oportunidades de observar e agir concretamente no espaço, de modo que possam aplicar e materializar no cotidiano conhecimentos como pontos cardeais, mapas, plantas e itinerários. Defende-se que não basta construir conceitos de forma abstrata; é necessário que eles sejam internalizados por meio de práticas diretas que ultrapassem os limites da sala de aula. Essa abordagem possibilita ampliar e articular os saberes subjetivos que os alunos já possuem sobre orientação espacial com o espaço local em que vivem.

Nesse sentido, o Jogo “Localize-se” foi pensado com o objetivo de contextualizar o conteúdo “Orientação Geográfica”, conteúdo este que constava no planejamento do professor. Almeida e Passini (2009, p. 13) argumentam que “[...] a localização, ou mesmo o mapeamento dos aspectos observados, não encerram uma análise geográfica, ao contrário, marca seu início. Essa análise ocorre quando o aluno se reporta ao processo de produção do espaço e o confronto com a configuração espacial do mapa” contribuindo para a introdução dos conhecimentos basilares das representações do espaço geográfico e suas contradições.

O jogo é ilustrado com imagens dos distritos e povoados do município de Serrolândia e suas respectivas localizações, tendo como referência os pontos cardeais e colaterais da rosa dos ventos de

modo que os estudantes possam ler o espaço geográfico e ter noções de localização a partir da linguagem imagética que está inserida no painel do jogo. “O uso da imagem pode ser um dos pontos de partida para a análise de um fenômeno que se deseja estudar em Geografia. Dessa maneira, o aluno é estimulado a fazer observações e levantar hipóteses” (Castellar, *et al.* 2011, p. 264). Por conseguinte, é fundamental que as imagens sejam coerentes com os objetivos propostos durante as aulas de Geografia, para que façam sentido com os conteúdos geográficos

Essa contextualização do lugar permite uma compreensão concreta dos conceitos que estão intrínsecos ao jogo e facilita que a apreensão do conhecimento aconteça de forma natural, espontânea, traçando caminhos mentais, cognitivos, possibilitando que os estudantes estabeleçam noções básicas de orientação geográfica, tendo como base o município de Serrolândia.

Ao apresentarmos o jogo aos participantes da aula, foi possível perceber um grande entusiasmo dos estudantes ao analisar as imagens dos povoados e distritos do município contidos no painel do jogo. Esse entusiasmo parte do sentimento de pertença com o lugar, pois, muitos dos estudantes se deslocam desses povoados e distritos onde residem para irem estudar no COMAGS. Esses lugares fazem parte do cotidiano desses estudantes, por esse motivo eles se sentiram representados, familiarizados através do espaço vivido, explorado por eles, para que a assimilação do conhecimento se torna funcional e relevante.

Assim, “construir a prática de pensar o que se passa na realidade vivida dos alunos e dos professores é fazê-los enxergar o que é e o que representa seu lugar, seu município; é também construir o conhecimento geográfico. (Castellar, *et al.* 2011, p. 257). Essa construção é o que estimula a prática docente para que o seu serviço cumpra com o seu papel social de formar cidadãos críticos do espaço geográfico, principalmente a partir da sua casa, do seu bairro ou a cidade em diferentes escalas.

Quanto a receptividade dos estudantes com relação a aplicação do jogo, houve uma certa diferença: Os estudantes das turmas do 6º ano regular se mostraram mais entusiasmados em participar da aula, enquanto nas turmas da EJA alguns estudantes tiveram um pouco de resistência no início. A professora das turmas denominadas regulares já havia mencionado que utiliza jogos em suas aulas, com isso os estudantes já estavam habituados com essa dinâmica. Sobre a aplicação do jogo e a receptividade dos alunos das turmas do 6º ano regular ela nos diz que o jogo:

Colocou os alunos mais participativos e fez com que o trabalho didático fique mais fácil deles assimilarem o conteúdo. De início a gente percebe uma certa timidez, mas depois no decorrer da aula, quando vai continuando o jogo uns acabam encorajando os outros. (Participante nº 1, informação verbal em 04 de junho de 2022).

Essa receptividade é resultado do trabalho desenvolvido pela professora em implantar atividades lúdicas na sua prática docente, além disso o público do 6º ano regular com faixa etária entre os 10 aos 12 anos também contribuiu para a aceitação dos jogos. As crianças tendem a ser mais abertas ao novo, estão em fase de descobertas, são mais curiosas e de certa forma bastante competitivos entre si.

Durante a aplicação (Figura 2), os integrantes dos grupos se uniram para não errarem a movimentação dos personagens e as respostas das perguntas surpresas. Cada acerto era comemorado entre os pares e cada erro possibilitava momentos de análises a partir da explicação do professor. “O jogador sempre se esforça para ter êxito, e quando não o obtém tenta ultrapassar as dificuldades com o auxílio do professor e colegas, analisando os aspectos que o levaram àquele desempenho, incorporando a autoavaliação em suas ações” (Klimek, 2011 p. 121). Nessa lógica, os erros e acertos são inerentes à vida humana e possibilitam o crescimento intelectual e social colaborando com a formação do cidadão.

Figura 2 - Aplicação do Jogo “Localize-se”



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Quanto as turmas da EJA, a professora nos fala sobre os desafios e conquistas com relação à participação dos estudantes durante a aplicação do jogo:

Houveram alguns alunos que participaram até mais das aulas, para a minha surpresa, outros não deram muita importância para o jogo porque já é de costume deles fazerem assim nas aulas, nos dias regulares. Mas teve uma turma que eu fiquei surpresa com alguns alunos que praticamente não escrevem nada por preguiça de escrever e participaram bastante dos jogos. A questão de ser resposta oral, de ser

resposta prática, de localização através das imagens[...]. Se apresentaram muito bem nas respostas, até, me surpreenderam. (Participante nº 2, informação verbal em 06 de junho de 2022).

A fala da professora nos faz refletir sobre a nossa prática de ensino e sobretudo sobre o uso de alguns recursos em diferentes modalidades. Apesar de algumas experiências exitosas, no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA), a prática pedagógica deve considerar as especificidades do público atendido, evitando a infantilização dos conteúdos e das metodologias, uma vez que o uso de linguagens, materiais ou dinâmicas voltadas ao público infantil desrespeita a maturidade e a dignidade dos estudantes adultos. Diferentemente das crianças, os alunos da EJA buscam conhecimentos que tenham aplicabilidade prática imediata, capazes de dialogar com suas necessidades cotidianas, profissionais e sociais.

Além disso, esses estudantes chegam à escola portando uma ampla bagagem de experiências de vida, saberes construídos fora do ambiente escolar e, muitas vezes, marcas de trajetórias educacionais interrompidas ou traumáticas, que precisam ser reconhecidas e valorizadas como ponto de partida do processo de ensino-aprendizagem. Soma-se a isso a necessidade de considerar a gestão do tempo e o cansaço físico e mental desses sujeitos, que frequentam a escola após longas jornadas de trabalho, o que exige propostas pedagógicas mais objetivas, contextualizadas e significativas, capazes de respeitar suas condições e potencializar a aprendizagem.

Essas constatações são possíveis de serem refletidas por meio da pesquisa pois é a partir dela que é possível se considerar erros e acertos e construir a identidade docente por meio da práxis pedagógica. De acordo com Freire (1996, p. 16),

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazer-se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade.

Diariamente, os professores se preocupam com a indisciplina de alguns alunos e isso reflete na motivação em buscar alternativas que possibilitem a participação dos mesmos durante as aulas. Os recursos podem ser auxiliares, mas, algumas questões independem da metodologia utilizada. É conveniente que o público abrace a causa, de modo que o conhecimento seja assimilado por todos, porém a desmotivação e o cansaço dos alunos que trabalham durante o dia e estudam no turno noturno as vezes atrapalha o interesse e a participação em atividades que fogem da rotina.

No entanto, como mencionado pela professora, embora alguns alunos não corresponderam com o que foi planejado, há também experiências exitosas, surpreendentes, principalmente pelo

desempenho de alguns estudantes que não era percebido durante as aulas tidas como “normais” e se saíram muito bem durante a aplicação da atividade, com isso “a utilização de jogos pode facilitar o trabalho do professor na avaliação dos alunos, criando situações para diagnosticar os avanços conquistados” (Klimek, 2011, p. 120). Essa análise permite que compreendamos a importância da utilização de diferentes recursos e linguagens. Se acaso os alunos que não participavam durante as aulas não tivessem o acesso ao jogo, talvez o seu rendimento passaria despercebido durante o processo de ensino e aprendizagem.

Quanto a contextualização com o lugar a professora da EJA afirma que:

Eu já trabalhei com esse conteúdo, já apliquei na sala de aula, utilizando o espaço mesmo da escola como ponto de referência, de localização, utilizando também a casa do aluno, esses espaços mais próximos. Mas em questão também de utilizar povoados, Serrolândia em si como a localização, como ponto de referência, para mim foi muito bom e para os alunos também. A imagem facilita, chama mais atenção. (Participante nº 2, informação verbal em 06 de junho de 2022).

O fato de já ter trabalhado com a orientação geográfica possibilitou que fosse feita uma revisão do conteúdo, assim, o jogo pode ser aplicado antes de qualquer outra atividade ou depois como um complemento a depender do objetivo, além disso o jogo é atemporal permitindo que possa ser utilizado em ocasiões que possibilite a sua utilização, como por exemplo em projetos pedagógicos que envolva toda a comunidade escolar.

O jogo possibilitou não apenas a formação dos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem, mas também proporcionou um momento de aquisição de conhecimento por parte dos docentes, como nos conta a professora nº 2: “Adorei a prática, a participação dos alunos e para mim só foi positivo, até para o meu aprendizado também, não só para os alunos mas para mim também foi uma coisa muito boa, gostei muito.” (Participante nº 2, informação verbal em 06 de junho de 2022). A professora nº 1 também nos fala sobre a possibilidade de continuar buscando a ludicidade durante as suas aulas. Ela nos conta que pretende elaborar:

Além dos jogos, também um tipo a passa e repassa, que são aquelas perguntas e respostas, feito em grupos ou dividindo a sala em dois, e algumas atividades também voltadas principalmente na área da Geografia que eles venham a compreender e a se fazer parte desse processo, incluir todos os alunos na atividade, até os mais tímidos eles acabam de lá do local mesmo da turma, do grupo, eles contribuíram de forma significativa. (Participante nº 1, informação verbal em 04 de junho de 2022).

As falas das professoras contextualizam sobre as contribuições dos jogos didáticos para o processo de ensino e aprendizagem, de maneira que ele possibilitou a apreensão do conhecimento por

parte dos aprendizes a respeito da orientação geográfica e consequentemente foram estabelecidas noções básicas sobre a organização espacial do município de Serrolândia, além disso, a partir desta pesquisa tendo como área de atuação o Ensino de Geografia, as docentes adquiriram mais um recurso metodológico, isto é, mais uma ideia, um recurso disponível para dinamizar o seu fazer docente ao longo do tempo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar a pesquisa que resultou neste trabalho, propôs-se avaliar a importância da produção e do uso de um jogo específico, o “Localize-se”. No entanto, é importante ressaltar que o uso de jogos sempre fez parte da cultura humana e, quando associados à educação, constituem recursos pedagógicos dinâmicos, capazes de estimular a compreensão dos conteúdos nas diversas áreas do conhecimento. Nesse sentido, os jogos se configuram como estratégias metodológicas que favorecem a participação ativa dos estudantes, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e contextualizado.

As contribuições desse recurso foram evidenciadas nas falas das docentes participantes da pesquisa, que compreenderam o jogo como uma forma de linguagem cartográfica lúdica, tátil e atemporal, capaz de estimular a apreensão do conhecimento por meio da interação coletiva dos sujeitos. O caráter participativo do jogo favorece o diálogo, a cooperação e a troca de saberes entre os estudantes, potencializando a construção coletiva do conhecimento geográfico.

Quando utilizado com objetivos pedagógicos bem definidos, o jogo configura-se como um importante instrumento metodológico, especialmente no processo de avaliação da aprendizagem. Ele possibilita a inclusão de estudantes que apresentam dificuldades ou pouco hábito de leitura e escrita de textos tradicionalmente propostos pelos livros didáticos, ao mobilizar outras formas de expressão e diferentes tipos de inteligências, como a visual, a espacial e a lógico-matemática. Dessa forma, amplia-se o acesso ao conhecimento, respeitando as múltiplas formas de aprender.

O esforço empreendido na produção de jogos geográficos, articulando teoria e prática empírica, mostrou-se fundamental para a realização deste trabalho. Ficou evidente que, quando se dispõe de um recurso didático que representa o lugar onde os estudantes vivem, as aulas tornam-se mais atrativas e despertam maior interesse e envolvimento. Essa aproximação entre o conteúdo escolar e a realidade vivenciada contribui para ampliar o processo de assimilação do conhecimento, permitindo que os alunos reconheçam o espaço geográfico como parte de sua própria experiência cotidiana.

Além disso, esse tipo de material possibilita que professores e estudantes se desvinculem de currículos organizados de forma verticalizada, baseados exclusivamente em textos produzidos em escala nacional, que tendem a generalizar os conteúdos e, muitas vezes, desconsideram as especificidades regionais e locais. O uso de jogos contextualizados fortalece uma prática pedagógica mais crítica e sensível às realidades socioespaciais dos estudantes.

Por fim, a pesquisa apresenta um saldo positivo, ao demonstrar o potencial pedagógico do jogo Localize-se, que pode ser ampliado, adaptado e aperfeiçoado por outros professores e pesquisadores. O jogo pode ser elaborado a partir da análise de mapas de diferentes municípios, possibilitando a contextualização lúdica de outros espaços vividos e contribuindo para a ampliação dos conhecimentos geográficos dos estudantes, bem como para o fortalecimento de uma Geografia escolar mais significativa, crítica e contextualizada.

REFERÊNCIAS

AGRA, G.; FORMIGA, N. S.; OLIVEIRA, P. S.; COSTA, M. M. L.; FERNANDES, M. G. M.; NÓBREGA, M. M. L. Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 72, p. 258-265, 2019.
<http://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0691>

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998. 295 p.

BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar**. 2013. 142 p. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas: Papirus, 1996. 208 p.

CASTELLAR, S. M. V.; MORAES, J. V.; SACRAMENTO, A. C.R. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. In: CALLAI, H. C. **Educação geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Edi. Inuijuí, 2011. p. 249-274.

CAVALCANTI, L. S. **O ensino de geografia na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2002.

CAVALCANTI, L. S. Referências Pedagógico-didáticas para a geografia escolar. In: _____. **O ensino de geografia na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2002. p. 39-60.

CHALITA, A. L. Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de atividade significativa. In: SACRAMENTO et al. (orgs). **Ensino de Geografia: produção do espaço e processos formativos**. Rio de Janeiro: consequência, 2015. p.125-142.

CHIMENTÃO, L. K. O significado da formação continuada docente. In: Congresso do Norte Paranaense de Educação – CONPEF, 4., 2009, Londrina. **Anais [...]**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, O. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

KLIMEK, R. Como Aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema. In: PASSINI, E. **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2011. p. 117-123.

SACRAMENTO, A. C. R. A produção dos jogos na formação docente: material didático no ensino de geografia. In: PORTUGAL, J. F. (org.) **Educação geográfica**: temas contemporâneos. Salvador: EDUFBA, 2017. p. 221-233.

SOMMER, J. A. P. Formas lúdicas para trabalhar conceitos de orientação espacial: algumas reflexões. In: REGO, N. (org.). **Um pouco do mundo cabe em nossas mãos**: geografizando em educação o local e o global. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003, p. 123-130.

Submetido em 19 de janeiro de 2026.

Aprovado em 01 de setembro de 2026.



Este artigo está licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 License.