



## JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: BENEFÍCIOS E BARREIRAS

Marília Pereira de Oliveira - UNEB  
Maria Cláudia Meira Santos Barros - UNEB

### Resumo

Os jogos didáticos têm se destacado como ferramentas eficazes no ensino de Geografia, promovendo um aprendizado mais engajador e interativo. Apesar da resistência de alguns educadores devido a recursos limitados e sobrecarga de trabalho, esses jogos se alinham com métodos pedagógicos modernos que valorizam a aprendizagem prática e participativa. O estudo com alunos do 2º ano do ensino médio em Caetitê utilizou o Kahoot para avaliar o impacto dos jogos didáticos na compreensão de conceitos geográficos. Os resultados mostraram que os jogos aumentam o interesse e a motivação dos alunos, facilitando a assimilação dos conteúdos. No entanto, desafios como limitações tecnológicas e a necessidade de adaptar os jogos às diversidades dos alunos foram identificados. Para maximizar os benefícios, é crucial investir na formação de professores e em infraestrutura adequada. Em resumo, os jogos didáticos têm o potencial de transformar o ensino de Geografia, tornando-o mais participativo e eficaz.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. Jogos didáticos. Metodologia ativa.

### INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos têm se destacado como uma ferramenta pedagógica eficaz, promovendo o engajamento dinâmico e envolvente dos alunos. A educação tem experimentado transformações significativas nos últimos anos, com a tecnologia e a interatividade se tornando elementos centrais no cotidiano dos estudantes. Este estudo foca na experiência do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia. No entanto, muitos educadores ainda encontram desafios na adoção dessas novas estratégias devido a recursos limitados e à sobrecarga de trabalho, o que contribui para a resistência às mudanças e a continuidade dos métodos tradicionais de ensino. É crucial que os educadores adotem práticas pedagógicas que motivem os alunos e despertem seu interesse nas aulas.



O estudo explora a problemática de que o ensino tradicional de Geografia, focado na memorização e apresentação de informações, não desperta o interesse dos alunos nem promove uma compreensão profunda dos conceitos geográficos. A desconexão dos alunos com a realidade cotidiana e a falta de interação dificultam a aplicação do aprendizado em sala de aula. A pesquisa investiga como os jogos didáticos influenciam a aprendizagem de Geografia do ponto de vista dos alunos.

O estudo se fundamenta em teorias de Piaget (1971), Cavalcanti e Soares (2009), Santos (2011) e Torres et al. (2022), que mostram como os jogos podem ser ajustados para atender às necessidades dos alunos e alcançar objetivos educacionais. Essas técnicas melhoram a compreensão dos conceitos geográficos e aprimoram habilidades cognitivas e sociais, tornando o ambiente de aprendizagem mais significativo e agradável.

## **OBJETIVO (S)**

O objetivo principal da pesquisa é avaliar a experiência dos alunos com o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, identificando benefícios e desafios dessa metodologia. Especificamente, busca-se avaliar o nível de interesse dos alunos durante as atividades com jogos didáticos, examinar como os jogos contribuem para a compreensão de conceitos geográficos, e investigar as dificuldades enfrentadas na implementação dos jogos no currículo de Geografia.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa investiga o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia em turmas do ensino médio, com o objetivo de gerar conhecimento e contribuir para o desenvolvimento teórico na área de educação geográfica. Utilizando uma abordagem qualitativa, que segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa destaca a importância de compreender os fenômenos dentro de seus contextos naturais. Ao adotar uma abordagem interpretativa, a pesquisa qualitativa busca captar a complexidade das experiências humanas e os significados que as pessoas atribuem a elas. O estudo foi conduzido por meio de observação direta a 80 estudantes com



faixa etária de 15 a 18 anos, do 2º ano do ensino médio numa escola localizada no município de Caetité a partir da utilização do Kahoot, no período de junho de 2024. A análise de conteúdo e a estatística descritiva foram empregadas para interpretar os dados coletados, revelando percepções, benefícios e desafios do uso dos jogos.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem é amplamente reconhecida, pois proporcionam uma experiência prática e interativa que facilita a assimilação e compreensão dos conteúdos. Piaget (1971) afirma que o desenvolvimento cognitivo é essencial para a capacidade de jogar e interagir com diferentes tipos de jogos, mas alerta que o ato de jogar por si só não garante esse desenvolvimento.

Cavalcanti e Soares (2009) destacam que os jogos podem ser adaptados para diferentes idades e níveis de maturidade, permitindo que crianças e adultos joguem de forma adequada ao seu desenvolvimento. Eles também apontam que a interação com jogos é altamente individualizada, sendo moldada por vivências e maturação pessoal. Isso sugere que a experiência de cada indivíduo com os jogos é única, dependendo do seu nível de desenvolvimento, contexto cultural e necessidades pessoais.

No ensino de Geografia, por exemplo, o uso de jogos tem se mostrado eficiente. Torres et al. (2022) afirmam que o ensino precisa se adaptar às novas formas de ensino-aprendizagem para engajar verdadeiramente os alunos. Santos (2011) acrescenta que atividades recreativas e jogos tornam a aprendizagem mais acessível e agradável, facilitando a compreensão e a retenção de informações. Além disso, os jogos proporcionam um ambiente lúdico que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

As tecnologias digitais têm revolucionado a educação, especialmente através dos jogos didáticos. Lima, Pinheiro e Fogaça (2021) destacam que essas inovações são fundamentais na Geografia, permitindo aos alunos explorar o mundo de formas antes inimagináveis. Embora úteis, essas ferramentas requerem planejamento e suporte cuidadoso. Em resumo, o ensino de



Geografia está sendo reinventado por meio de jogos didáticos e tecnologias digitais, tornando o aprendizado mais imersivo, interativo e relevante.

## RESULTADOS

Os resultados deste estudo corroboram com a literatura existente sobre o uso de jogos didáticos no ensino, que aponta para uma série de benefícios no engajamento e na retenção de conhecimento. Um dos principais benefícios apontados foi o aumento do engajamento e da motivação. Os alunos relataram sentir-se mais participativos e interessados nas atividades propostas, o que facilitou a assimilação dos conteúdos geográficos. A competição saudável promovida pelo Kahoot desempenhou um papel crucial no engajamento dos discentes.

No entanto, as dificuldades identificadas como A limitação tecnológica foi um ponto de atenção. A acessibilidade aos dispositivos e à internet está longe de ser uniforme entre todos os estudantes, criando disparidades no acesso às ferramentas educacionais. Esse fator foi especialmente relevante em escolas públicas, onde a infraestrutura tecnológica muitas vezes é insuficiente, a necessidade de melhoria da infraestrutura tecnológica é essencial para mitigar o desafio observado.

Além disso, é fundamental adaptar atividades lúdicas para diferentes estilos de aprendizagem e promover a inclusão de todos os alunos. Avaliações periódicas e ajustes contínuos podem aumentar a eficácia dos jogos didáticos. Apesar das barreiras, a gamificação no ensino de Geografia mostra-se promissora, indicando um futuro onde pode ter um papel central na educação.

## CONCLUSÕES

A pesquisa sobre a utilização de jogos didáticos no ensino de Geografia, com foco na percepção discente, revela um panorama interessante e multifacetado. Ao longo desta análise,



foi possível identificar que os jogos didáticos desempenham um papel significativo na dinâmica educacional, proporcionando uma gama de benefícios e alguns desafios.

Os jogos didáticos têm se mostrado eficazes em aumentar o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais interativo e menos monótono. Essa abordagem pedagógica cria um ambiente lúdico onde os conceitos geográficos são assimilados de maneira mais natural e motivadora. Alunos relataram que os jogos facilitam a compreensão de temas complexos, pois os elementos visuais e dinâmicas interativas transformam o abstrato em concreto, facilitando a memorização e a aplicação prática do conhecimento.

Em conclusão, a experiência dos alunos com jogos didáticos no ensino de Geografia é amplamente positiva, aumentando o interesse e a compreensão dos conteúdos. Para potencializar os benefícios dessa abordagem, é essencial investir na formação de professores, fornecer recursos adequados e integrar os jogos de forma planejada ao currículo escolar. Com esses ajustes, os jogos didáticos podem se tornar uma ferramenta pedagógica eficaz e envolvente no ensino de Geografia.

## REFERÊNCIAS

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; SOARES, M. H. F. B. O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico. **Revista Electrónica de Enseñanza de las ciências**, v. 8, n. 1, p. 255-282, 2009.

DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa**. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

LIMA, Sara Pimenta; PINHEIRO, Maria Gracilene de Carvalho; FOGAÇA, Diego. O uso das tecnologias digitais no ensino de Geografia: inventário de práticas publicadas Entre 1999-2020 em periódicos da área de ensino. **Revista Ensino de Geografia (Recife) V**, v. 4, n. 2, 2021.

Piaget, J. (1971). **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro, BRA: Zahar.

# XXI SEMANA ACADÊMICA

25 a 27  
setembro  
2024



POR UMA  
UNIVERSIDADE  
PÚBLICA,  
DIVERSA E  
INCLUSIVA

DEDC-CAMPUS XII  
Departamento de  
Educação



UNEB  
UNIVERSIDADE DO  
ESTADO DA BAHIA

NUPE  
Núcleo de Pesquisas  
& Estudos

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdica formação do educador**. 9ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

TORRES, Lucas Matheus Garcia et al. Metodologias ativas a partir de jogos didáticos: uma revisão bibliográfica e uma proposta metodológica no ensino de geografia. **Revista GeoInterações**, v. 6, n. 1, 2022.