



DESCOBRINDO A GEOGRAFIA COM JOGOS DIDÁTICOS

Marília Pereira de Oliveira - UNEB
Aline Batista dos Santos - UNEB
Maria Goreth Silva e Nery - UNEB
Nubia Maria de Brito Silva - UNEB

Resumo

O objetivo do presente trabalho é promover a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em geografia mediante ambiente de aprendizagem motivado e participativo, a partir da aplicação do jogo didático, GeoQuest, com a finalidade de desenvolver habilidades de análise e interpretação. A importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem é amplamente reconhecida, oferecendo experiências práticas e interativas que facilitam a compreensão dos conteúdos. O desenvolvimento cognitivo influencia a capacidade de jogar e se engajar em diferentes tipos de jogos. A busca crescente por metodologias efetivas reflete a necessidade de proporcionar experiências de aprendizagem mais dinâmicas e engajadoras. A compreensão de que são necessárias estratégias para tornar as aulas mais atraentes é essencial. Uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem é o uso de jogos didáticos interativos, que oferecem uma abordagem lúdica para a compreensão de conceitos teóricos. Conclui que o jogo GeoQuest, mostrou-se eficaz ao potencializar a compreensão de conhecimento em geografia.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem. GeoQuest. Jogos didáticos.

INTRODUÇÃO

A importância do jogo no processo de ensino aprendizagem é amplamente reconhecida. Os jogos permitem que os alunos tenham uma experiência prática e interativa, o que facilita a assimilação e compreensão dos conteúdos. De acordo Piaget (1971), o desenvolvimento cognitivo é um fator importante para a capacidade de jogar e se envolver com diferentes tipos de jogos. Isso é, à medida que uma pessoa aprimora habilidades cognitivas, como raciocínio, resolução de problemas e pensamento crítico, ela tende a se tornar mais capaz de jogar e melhorar seu desempenho em jogos. No entanto, o mesmo autor vai dizer que o ato de jogar, por si só, não leva necessariamente ao desenvolvimento cognitivo.



A busca crescente por metodologias que contribua no processo de aprendizagem ativas na educação reflete a necessidade de proporcionar experiências de aprendizagem mais dinâmicas e engajadoras. De acordo com a contribuição de Torres *et.al*, (2022) a compreensão de que são necessárias estratégias para tornar a aula mais atraente para os alunos, é essencial a análise de que os professores podem adotar diferentes abordagens que atendam às necessidades e expectativas dos estudantes. Uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem dinâmica é o uso de jogos didáticos interativos, que oferecem uma abordagem lúdica para a compreensão de conceitos teóricos.

OBJETIVO

Promover a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em geografia mediante ambiente de aprendizagem motivado e participativo, a partir da aplicação do jogo didático, GeoQuest, com a finalidade de desenvolver habilidades de análise, interpretação e facilitar a compreensão de conteúdo.

METODOLOGIA

Com o objetivo de promover a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em geografia mediante ambiente de aprendizagem motivado e participativo, foi elaborado uma dinâmica que consistiu na aplicação do jogo didático, denominado GeoQuest. A metodologia tinha como finalidade desenvolver habilidades de análise, interpretação e facilitar a compreensão de conteúdos em geografia.

O jogo didático (GEOQUES) foi adaptado para a disciplina de direito aplicado do curso técnico em administração, no eixo v, sob supervisão de um professor no centro territorial de educação profissional do sertão produtivo (CETEP). A geografia, como uma ciência que contribui para a formação de cidadãos críticos e atuantes no espaço geográfico, relaciona-se com essa disciplina, promovendo reflexões críticas sobre a prática e o conteúdo aplicado.



REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos didáticos são recursos valiosos para tornar o ensino mais envolvente e eficaz, permitindo que os alunos explorem conceitos geográficos e diversificados de maneira lúdica. Sousa (2012), destaca que a utilização de jogos didáticos é essencial para auxiliar os alunos na assimilação e aplicação de conteúdos no seu dia a dia. Estas ferramentas não só proporcionam estímulo, mas também tornam o processo de aprendizado mais efetivo, portanto, ao integrar os jogos no ambiente de ensino, os educadores têm a oportunidade de enriquecer a experiência de aprendizagem, incentivando a participação ativa dos alunos promovendo uma compreensão mais profunda dos temas abordados.

Maluf (2006) ressalta a importância da integração de jogos na prática pedagógica como uma estratégia eficaz para envolver os estudantes em atividades lúdicas, os jogos didáticos proporcionam uma abordagem mais dinâmica e interativa para a construção do conhecimento, ou seja, permite que os alunos associem os significados dos conceitos aprendidos aos seus símbolos de forma mais eficiente. Como afirma Valente *et. al* (2005), os jogos vão além de simples atividades recreativas, desempenhando um papel crucial na criação de estratégias, no estímulo ao pensamento crítico e no fortalecimento da autoconfiança dos participantes. Isto é, não são vistos apenas como um passatempo, mas como ferramentas educacionais preciosas.

O aluno é incentivado a agir, interferir e questionar, permitindo que ele alcance seus próprios objetivos e conclusões. É preciso que o aluno saia do papel de mero espectador e se torne um ator, agindo, interferindo e questionando, alcançando objetivos e chegando às suas próprias conclusões nas dinâmicas de atividades, como os jogos educacionais (Gonzaga *et.al*, 2017 p.2).

RESULTADOS/DISCUSSÃO

Como um resultado qualitativo a aplicação do GeoQuest, os alunos expressaram resultados positivos na interação com o jogo. Foi possível observar através da aplicação da



atividade a vontade de participação dos alunos com a dinâmica presente, pois os alunos ao responderem as perguntas mostravam-se ansiosos em participar e interagir, construindo assim uma reflexão crítica do assunto.

A aplicação do jogo foi bastante dinâmica, os alunos se envolveram no momento, em duas equipes, dois participantes de cada equipe se apresentaram a frente para responder uma das 16 perguntas. O aluno A, disse no momento da dinâmica. *“Isso nos ajuda até na prova que iremos fazer daqui a pouco”*, em perspectiva, recebemos essa frase com gratidão, pois estamos contribuindo com o ensino-aprendizado dos alunos.

De acordo Cavalcanti *et al.* (2012), a teoria que os jogos didáticos, não apenas colaboram para o desenvolvimento da inteligência e da personalidade, mas também ampliam os contatos sociais, estimulam a criatividade e aumentam a motivação. Nesse sentido, o uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem é uma prática relevante e motivadora. Esses jogos têm um papel fundamental na construção do conhecimento pelos alunos.

CONCLUSÕES

O jogo como uma ferramenta didática evidenciou-se uma ação dinâmica e necessária para o desenvolvimento pedagógico da sala de aula, pois o mesmo engloba diversos fatores como a participação e interação entre os alunos, assim auxiliando o processo de ensino-aprendizado.

O jogo didático desempenhou uma dinâmica lúdica auxiliando em papéis fundamentais no exercício de assimilação do conteúdo, o que potencializou resultados positivos. Desse modo, a atividade constitui uma poderosa ferramenta pedagógica para tornar o ensino mais dinâmico. Ao incorporar elementos lúdicos e desafiadores, o jogo estimulou o interesse dos alunos, promoveu a participação ativa e facilitou a assimilação dos conceitos estudados. Essa abordagem demonstra a relevância de práticas inovadoras no ensino, capazes de valorizar a criatividade e a interação entre os estudantes.



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 ciencias**, v. 8, n. 1, p. 255-282, 2009.

SOUSA, Z. R. de ([s.d.]). Jogos no ensino em Geografia: ferramentas que contribuem no ensino aprendizagem. Unb.br. Recuperado 19 de março de 2024, de https://bdm.unb.br/bitstream/10483/11283/1/2012_ZilmarRodriguesdeSousa.pdf

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

MALUF, A. C. M. Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem. *Psicopedagogia Online*, 2006. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/index.php/649-atividades-ludicas-como-estrategiasde-ensino-e-aprendizagem>. Acesso em 28 jan. 2017.

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

TÔRRES, 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.

VALENTE, T.; COSTA, A. R. A.; OLIVEIRA, M. G.; TAVARES, R. F.; SOUZA, T. M. F. A contribuição do lúdico no processo de ensino- aprendizagem. **Tempo & Ciência**, Revista do Centro Universitário Luterano de Manaus, nº 11/12, 2004/2005.