



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU*
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE



EWERTON DA SILVA MARQUES

**JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA ESCOLAR: ANALISANDO O
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA**

Campo Grande/MS

2023

EWERTON DA SILVA MARQUES

**JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA ESCOLAR: ANALISANDO O
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande-MS, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Paula Camilo Pereira.

Campo Grande/MS

2023

M316j Marques, Ewerton da Silva

Jogos didáticos no ensino de geografia escolar: analisando o processo de ensino e aprendizagem de geografia / Ewerton da Silva Marques. – Campo Grande, MS: UEMS, 2023.

116 p.

Dissertação (Mestrado Profissional) – Educação – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2023.

Orientadora: Prof^a. Dra. Ana Paula Camilo Pereira.

1. Jogos didáticos 2. Geografia escolar 3. Ludicidade 4. Educação básica I. Pereira, Ana Paula Camilo II. Título

CDD 23. ed. - 371.337

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA ESCOLAR: ANALISANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA

Defesa da Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande-MS, como requisito para obtenção do Título de Mestre em Educação. Área de concentração: Organização do Trabalho Didático.

Aprovada em 02/06/2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Ana Paula Camilo Pereira (Orientadora)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Prof. Dr. Walter Guedes da Silva
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Prof.^a Dr.^a Eva Teixeira dos Santos
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

Se eu quisesse resumir meus argumentos sob a forma de teses, uma destas seria que a antropologia e as ciências a ela ligadas tem, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e a importância fundamental do fator lúdico para a civilização (HUIZINGA, 2000, p. 4).

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo que aconteceu até aqui, por toda dificuldade desde a infância, pelo sustento em não permitir minha desistência.

A Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, por proporcionar um curso de grande relevância e com importante contribuição para o Ensino de Geografia.

A minha orientadora, Profa. Dr.^a. Ana Paula Camilo Pereira, por ter aceitado ser me orientar e ter tido muita paciência comigo, além de ser muito dedicada e estar sempre disposta a me ajudar.

A minha esposa Anny Priscilla, por compreender os momentos de ausência, os dias sem compartilhar os afazeres, e as madrugadas, para que esta pesquisa fosse concluída. A minha filha, Evellyn Maria e ao meu filho Kalel, meus verdadeiros amores, por ser o principal motivo para eu concluir a graduação e agora o Mestrado, além de minha sogra Marcia Helena e sogro Nelson pelo apoio sempre.

As lembranças queridas de minha mãe *in memoriam* Maria de Fátima Dias da Silva, por sempre ser lembrada como minha referência de esforço e dedicação, comigo e com meus irmãos e ao meu amigo *in memoriam* Leandro Araújo pelo incentivo no desenvolvimento do jogo didático e pela sempre disposição em ajudar as pessoas.

A meu amigo, Prof. Rodrigo Rocha da Silva, por me apoiar ao longo desse Mestrado.

Aos diretores das escolas em que trabalhei, Antônio e Fabiola; Suzana e Elizelena e aos coordenadores Denilson, Daniel, Marcia Regina, Sheury, Edinéia, Ana Carolina e Eder, além da secretaria Keila por contribuir em todos os momentos que precisei. A colega Ariadny e ao colega Prof. Dr. Fabio Lima sempre disposto a me ajudar. Aos colegas docentes que participaram da pesquisa Givaldir, Elisabeth e Fabiano que colaboraram com a pesquisa respondendo ao questionário.

Aos colegas da turma, pelos momentos difíceis que vivemos na pandemia e ao compartilhamento. Aos Professores Doutores do PROFEDUC pelo profissionalismo, pela excelência e contribuição a mim como discente. Aos membros da banca, Prof. Dr. Walter Guedes da Silva e Prof.^a Dr.^a Eva Teixeira dos Santos, pelas excelentes contribuições no exame de qualificação e na defesa da Dissertação. A todos, a minha eterna gratidão.

RESUMO

Os jogos didáticos têm ganhado destaque nos últimos anos, por meio de pesquisas acerca de sua aplicabilidade em diversas disciplinas da Educação Básica, pois é a partir desses jogos que há um maior envolvimento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem, ao utilizar a criatividade e a ludicidade em seu desenvolvimento. Nessa perspectiva, a pesquisa tem como objetivo analisar o uso de jogos didáticos, mais especificamente, nos conteúdos de Geografia escolar do Ensino Fundamental II de três escolas públicas estaduais de Campo Grande-MS. O intuito é compreender sua efetividade, ao analisarmos o ensino e aprendizagem, pois entendemos que os conteúdos são ministrados por meio de metodologias tradicionais e arcaicas, os quais não fogem dos modelos de escolas do século XIX, determinando que os estudantes sejam apenas receptores dos conteúdos. Sobre as etapas da pesquisa metodológica, a primeira é composta por levantamento histórico e bibliográfico acerca da ludicidade no ensino, por meio de jogos didáticos. Na segunda etapa desenvolvemos a pesquisa documental e de campo, junto às escolas estaduais que estão situadas em três regiões urbanas, de acordo com a regionalização estabelecida pelo Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande (Sisgran), em que realizamos observações e coletamos informações disponíveis no site da Secretaria de Educação de Mato Grosso do Sul (SED-MS). Já na terceira e última parte da pesquisa compartilhamos, com os docentes, dois jogos didáticos para serem utilizados em suas aulas com os estudantes. Após aplicamos questionários juntos aos docentes de Geografia dos estabelecimentos escolares, buscando coletar dados qualitativos e quantitativos sobre a efetividade dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, de modo a embasar esta pesquisa com a realidade enfrentada pelos professores, seus desafios e dificuldades no Ensino Básico público, bem como suas potencialidades com a adoção de didáticas, por meio de metodologias criativas que usam a ludicidade e a criatividade, tais como os jogos. Como resultado da pesquisa, pudemos constatar a efetividade do ensino e aprendizagem, mediante o avanço e desenvolvimento por meio da aplicabilidade dos jogos didáticos voltados para o ensino de Geografia que, conforme os resultados obtidos, demonstraram que os mesmos contribuíram de maneira significativa, tanto com os professores das escolas participantes do processo na configuração do ensino de Geografia, como na aprendizagem dos estudantes em relação ao conteúdo. Após esse experimento, propomos uma formação continuada empírica sobre o uso de jogos didáticos, como forma de apresentar uma proposta de intervenção nas escolas, por meio da Secretaria de Educação (SED/MS).

Palavras-chave: Jogos didáticos. Geografia escolar. Criatividade. Ludicidade. Educação Básica.

ABSTRACT

Didactic games have gained prominence in recent years through research on their applicability in various subjects of Basic Education, as it is from these games that there is a greater involvement of students in the teaching and learning process by using creativity and playfulness in its development. In this perspective, the research aims to analyze the use of didactic games, more specifically in the contents of School Geography of Elementary School II of three state public schools in Campo Grande-MS, as a way of understanding their effectiveness when analyzing teaching and learning, since it is understood that these contents are taught through traditional and archaic methodologies, which do not escape the models of schools of the 19th century, determining that students are only recipients of contents. About the stages of the research, methodologically the first is composed of a historical and bibliographical survey about playfulness in teaching through didactic games. In the second stage, we developed documentary and field research with state schools that are located in three urban regions, according to the regionalization established by the Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande (Sisgran), where we carried out observations and collected information available on the Educação de Mato Grosso do Sul (SED-MS). In the third and last part of the research, we shared with the teachers two didactic games to be used in their classes with the students, and after that we applied questionnaires together to the Geography teachers of the school establishments, seeking to collect qualitative and quantitative data on the effectiveness of these games in the teaching and learning process, in order to base our research on the reality faced by teachers, their challenges and difficulties in public Basic Education, as well as their potential with the adoption of didactics through creative methodologies that use playfulness and creativity, such like the games. As a result of the research, we were able to verify the effectiveness of teaching and learning through the advancement and development through the applicability of didactic games aimed at teaching Geography which, according to the results obtained, demonstrated that they contributed significantly both with teachers of the schools participating in the process in the configuration of Geography teaching as in student learning in relation to the content. After this experiment, we propose an empirical continuing education on the use of didactic games as a way of presenting a proposal for intervention in schools through the Department of Education SED/MS.

Keywords: Didactic games. School Geography. Creativity. Playfulness. Basic Education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Município de Campo Grande – MS, recorte espacial da pesquisa.....	15
Figura 2 – Escolas estaduais das regiões urbanas de Campo Grande – MS.....	17
Figura 3 – Hora/Aula Ensino Fundamental Rede Estadual de Mato Grosso do Sul.....	52
Figura 4 – Hora/Aula Ensino Médio Rede Estadual de Mato Grosso do Sul	53
Figura 5 – Fachada da Escola Estadual Prof. ^a Clarinda Mendes de Aquino	65
Figura 6 – Fachada da escola estadual Prof. ^a Elia França Cardoso.....	68
Figura 7 – Fachada da Escola Estadual Teotônio Vilela.....	70
Figura 8 – Geoquiz	72
Figura 9 – Geomanji.....	73
Figura 10 – Professora Elizabeth explicando sobre os jogos didáticos ao 6º ano (10/11/2022)	76
Figura 11 – Estudantes do 6º ano interagindo com o jogo didáticos de tabuleiro (10/11/2022)	77
Figura 12 – Estudante do 6º ano campeã do jogo didático (10/11/2022).....	77
Figura 13 – Professor orientando estudantes do 9º ano quanto as regras do jogo didático (15/11/2023)	78
Figura 14 – Estudantes do 9º ano jogando o jogo de tabuleiro (15/11/2022).....	79
Figura 15 – Apresentando os jogos didáticos aos estudantes do 7º ano (01/03/2023).....	80
Figura 16 – Estudantes do 7º ano interagindo com o jogo didático de tabuleiro (01/03/2023)	81
Figura 17 – Professor fazendo as perguntas no jogo didático de quiz (01/03/2023).....	81

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Possível frequência uso de jogos didáticos	85
Gráfico 2 – Uso de jogos didáticos.....	86
Gráfico 3 – Formação sobre jogos didáticos pela REE-MS.....	86

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Autores e obras fundamentadoras do uso de jogos didáticos	38
Quadro 2 – Professores e Instituições Escolares participantes da pesquisa	83

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AGB – Associação Brasileira de Geógrafos
Anpuh – Associação Nacional de História
BID – Banco Interamericano de Desenvolvimento
BM – Banco Mundial
BNCC – Base Nacional Comum Curricular
DNC – Educação Profissional de Nível Médio
EaD – Educação a Distância
Enem – Exame Nacional do Ensino Médio
EJA – Educação de Jovens e Adultos
Fies – Fundo de Financiamento Estudantil
Fundesporte – Fundação de Desporto e Lazer de Mato Grosso do Sul
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
ICE – Instituto de Corresponsabilidade pela Educação
MEC – Ministério da Educação
MS – Mato Grosso do Sul
PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais
PNLD – Plano Nacional do Livro Didático
PPP – Projeto Político Pedagógico
Prouni – Programa Universidade para Todos
REE/MS – Rede Estadual de Educação
SED/MS – Secretaria de Estado da Educação de Mato Grosso do Sul
Semesp – Sindicato das Mantenedoras de Ensino Superior
Sisgran – Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande
SiSU – Sistema de Seleção Unificada
UEMS – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro
UFMS – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 A GEOGRAFIA ENQUANTO DISCIPLINA ESCOLAR: RECONHECENDO A TRAJETÓRIA DA GEOGRAFIA NO BRASIL	21
1.1 JOGOS DIDÁTICOS E SUA RELAÇÃO COM A LUDICIDADE E A CRIATIVIDADE	30
2 CAMINHOS PARA ANÁLISE DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DOCUMENTAL E INTERPRETATIVA	45
2.1 JOGOS DIDÁTICOS COMO METODOLOGIAS CRIATIVAS: POSSIBILIDADES E DESAFIOS	45
2.2. DOCÊNCIA EM RISCO: FATORES DE DESMOTIVAÇÃO, DESVALORIZAÇÃO E CARGA HORÁRIA REDUZIDA	49
2.3 OS JOGOS DIDÁTICOS NA BNCC E NO REFERENCIAL CURRICULAR DE MATO GROSSO DO SUL: UMA LEITURA INTERPRETATIVA	56
3 JOGOS DIDÁTICOS NA PRÁTICA DAS ESCOLAS ESTADUAIS DE CAMPO GRANDE-MS: POTENCIALIZANDO OPORTUNIDADES DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	64
3.1 AS ESCOLAS PÚBLICAS OBJETOS DO ESTUDO	65
3.2 OS JOGOS DIDÁTICOS APLICADOS: PRODUÇÃO E REGRAS	71
3.3 APLICAÇÃO DOS JOGOS: OPORTUNIZANDO O ENSINO E A APRENDIZAGEM	75
3.4 QUESTIONÁRIO AOS DOCENTES: A ANÁLISE SOBRE O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS DIDÁTICOS.....	83
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS	922
APÊNDICE A – PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	977

ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA.....	105
ANEXO B – AUTORIZAÇÃO SED/MS.....	109
ANEXO C – QUESTIONÁRIO SOBRE JOGOS DIDÁTICOS	110

INTRODUÇÃO

A importância do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia tem alcançado destaque nas pesquisas relacionadas a área, por meio de abordagens teóricas e debates acerca do uso dessas ferramentas didático-pedagógicas, que discutem seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem na sala de aula, como sendo uma alternativa de sobrelevação das metodologias tradicionais utilizadas na Educação Básica. Contudo, vale ressaltar que ainda há um volume pouco expressivo de pesquisas qualitativas sobre o uso, desenvolvimento e produção de jogos didáticos no ensino de Geografia.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1998, os recursos didático-pedagógicos no Ensino Fundamental II devem ser trabalhados para aproximar o ensino das disciplinas do cotidiano dos estudantes. Essa aproximação pode ocorrer nas aulas de Geografia, por meio do uso de jogos didáticos, aplicados em conteúdo que os estudantes vivenciam em suas jornadas diárias, como por exemplo, o espaço geográfico local do qual interagem cotidianamente.

Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, propõe o uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem, o que de acordo com Piffero *et al.* (2020, p. 49): “a implementação da BNCC aponta para a necessidade de adoção de novas metodologias com vistas a atingir o que se espera das competências e habilidades para os educandos e, assim, elevar os índices”. Desse modo, pensar metodologias alternativas nos remete ao envolvimento dos estudantes nesse processo de maneira concreta, por meio de interações lúdicas, estímulo à criatividade mediante a inserção de ferramentas pedagógicas que favorecem, tanto o ensino dos professores, como a aprendizagem dos estudantes.

Nesse sentido, a correlação da temática em análise com a atividade profissional do autor desta pesquisa reflete muito a motivação pelo tema, por estar inserido na escola pública e lecionar a disciplina de Geografia. Nesse momento, faço um adendo para colocar-me na pesquisa em primeira pessoa como professor educador. Em sala de aula desde 2019, me deparei com inúmeros desafios diários em relação ao ensino e aprendizagem, com a desigualdade social dos estudantes, com a infraestrutura precária da escola, e as condições de trabalho desgastante, ora por falta de apoio do poder público, ora dos pais e ora dos próprios estudantes. Além disso, enfrentando a indisciplina, ameaças e agressões por parte dos estudantes, frente a realidade vivida em suas casas, sem alimento, sem água e esgoto tratado, sem energia elétrica e, por vezes, sem uma família constituída, em que o produto dessas ações, em grande medida, é refletido no

ambiente escolar, e é o professor quem vivencia essas agruras cotidianas da educação brasileira, e comigo não foi diferente.

Usando, por vezes, quase como único material de apoio, o livro didático e os extensos textos compartilhados por meio de transcrição no quadro, não conseguia aguçar assim, a vontade de querer aprender dos estudantes, não os instigava no conteúdo de Geografia, não via neles motivação pela aprendizagem. O estar na escola se instaurava aos alunos como uma imposição do Estado, dos pais e da escola como um todo, em outras palavras, como uma obrigação. Restando assim, ao professor(a), o papel de tentar alterar essa realidade por meio da busca de alternativas que instiguem o interesse dos estudantes, frente a esse cenário, o que não é uma tarefa fácil, tendo em vista os percalços diários impostos pelo “chão da escola”.

Buscando conciliar os conhecimentos adquiridos durante a realização do curso de licenciatura em Geografia da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, considerando, sobretudo, as disciplinas que tratam de metodologias, tais como: Didática; História e Filosofia da Educação; Política Educacional Brasileira e Gestão Escolar; Psicologia da Educação; Fundamentos e Metodologias do Ensino de Geografia; e na tentativa de encontrar alternativas didático-metodológicas que pudessem contribuir com minha formação e com o planejamento das minhas aulas de Geografia no Ensino Básico, construí um projeto de pesquisa, como foco para o **objeto de análise**: os jogos didáticos. Essa escolha temática se deu por considerar que os jogos didáticos, ao utilizar a ludicidade, a criatividade e promover a cooperatividade, ao mesmo tempo, que instiga a vontade de competir, pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes do Ensino Básico.

Assim, os jogos didáticos podem preencher tal lacuna, por já fazer parte do cotidiano dos estudantes na infância e adolescência, pelas brincadeiras, pelos jogos usados em educação física e pelos jogos digitais. Desse modo, o professor poderá confeccionar jogos didáticos com os estudantes, atraindo a atenção para o conteúdo de maneira divertida e competitiva.

Tendo como base esses pressupostos, esta pesquisa teve como **objetivo** analisar o uso de jogos didáticos na disciplina de Geografia, mais especificamente nos conteúdos de Geografia do Ensino Fundamental II de três escolas públicas estaduais de Campo Grande/MS, como forma de compreender sua efetividade na análise do processo de ensino e aprendizagem.

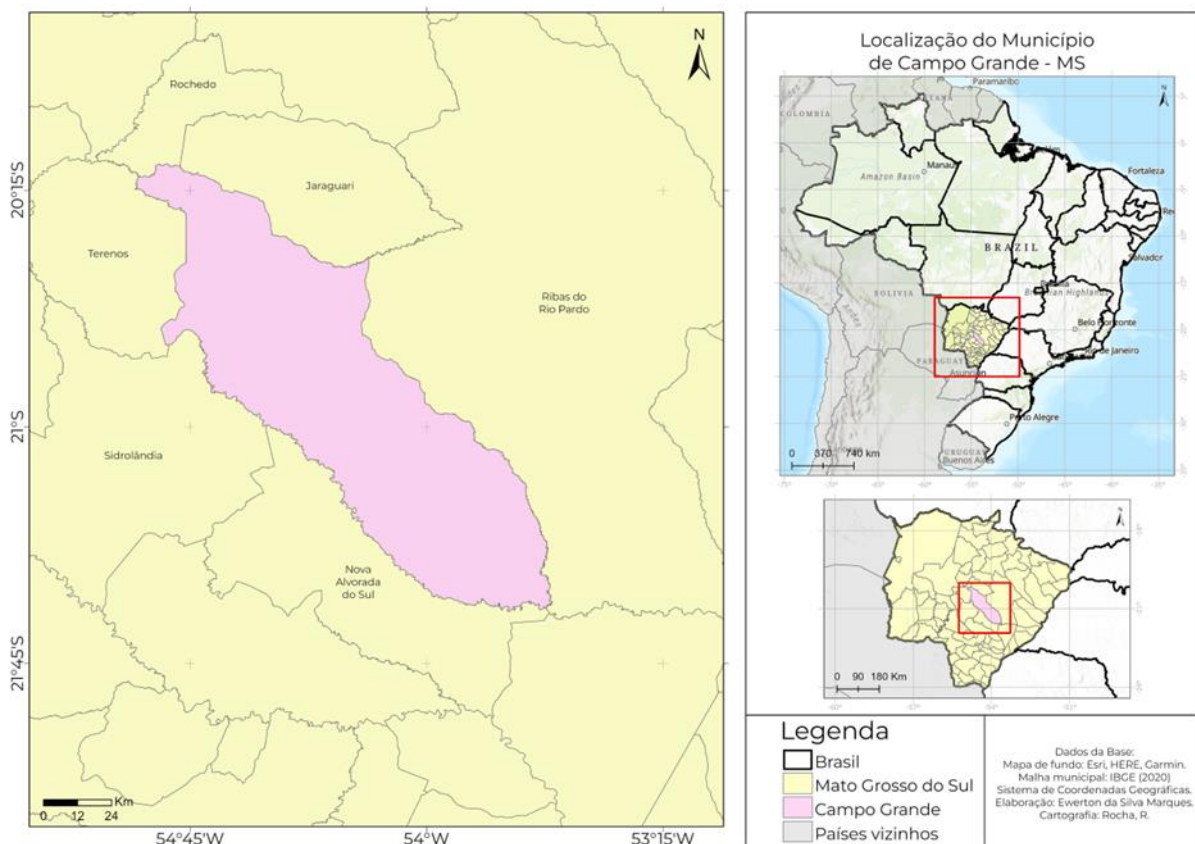
Sendo assim, é importante também apresentar aqui os **caminhos metodológicos** para o desenvolvimento de tal objetivo, ou seja, analisamos os avanços e retrocessos da Geografia escolar, no sentido de refletir sobre as metodologias de ensino e seus recursos didático-pedagógicos. Iniciamos realizando um levantamento bibliográfico sobre as obras e os autores que contribuíram para Geografia escolar de modo que, abarque e contextualize a Geografia

escolar brasileira, as principais metodologias de ensino usadas na educação brasileira ao longo da história e os recursos didático-pedagógicos abordados em artigos e obras.

Analisamos a importância dos jogos didáticos no ensino de Geografia, no processo de ensino dos estudantes do Ensino Fundamental II, como forma de compreender e assimilar os conceitos e saberes geográficos (teoria) associados com a realidade local (prática), e contextualizaremos a aplicabilidade do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, por meio de leitura e interpretações de teses, dissertações e artigos que fazem essa análise e discussão sobre o tema, trazendo os resultados.

Além disso, identificamos se os jogos didáticos são utilizados como ferramentas em metodologias no ensino de Geografia no Ensino Fundamental II da Rede Estadual de Ensino, no município de Campo Grande – MS (Figura 1), como forma de verificar os desafios e os efeitos que o seu uso podem promover, a partir de uma ação de intervenção.

Figura 1 – Município de Campo Grande – MS, recorte espacial da pesquisa



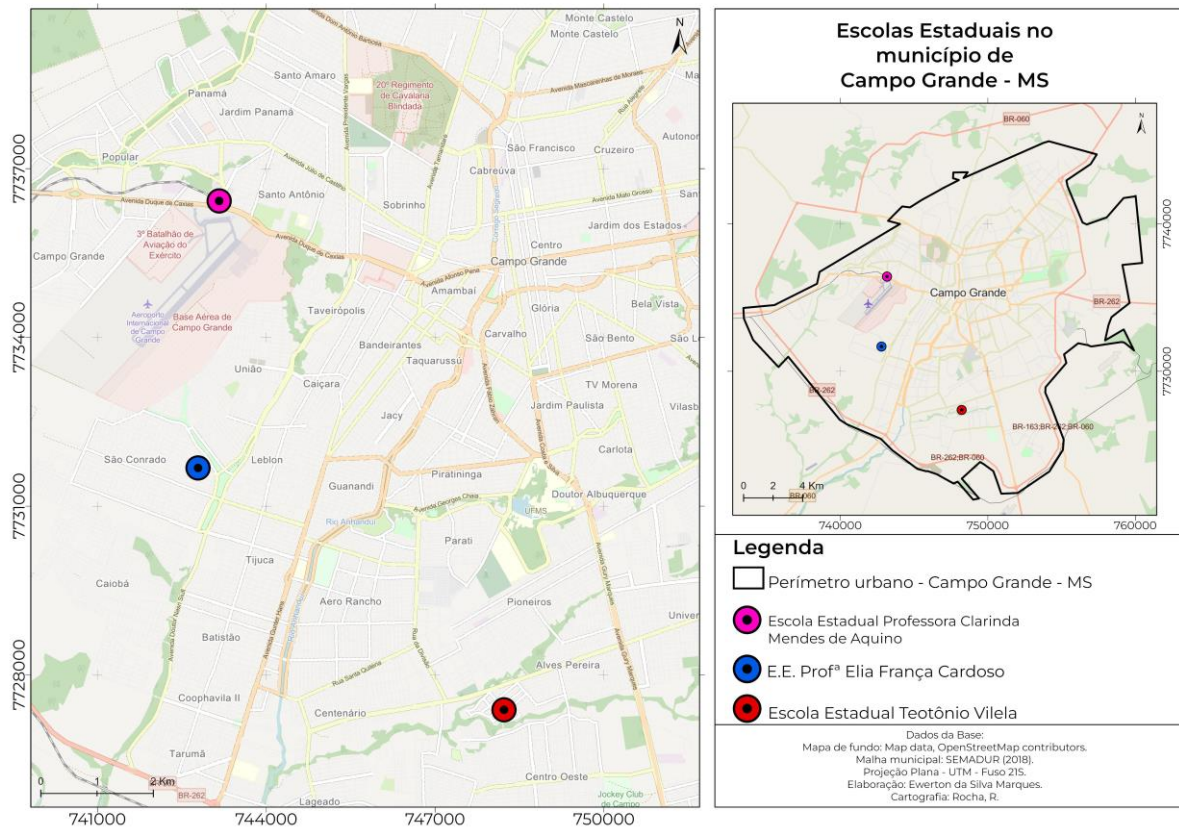
Fonte: Elaborado com base em dados do IBGE (2021).

A metodologia definida para esta pesquisa é qualitativa e os procedimentos metodológicos necessários para que este projeto dê embasamento aos objetivos levantados é a pesquisa bibliográfica, por meio de levantamento de dados e bibliografias especializadas sobre a temática supracitada.

Desse modo, visualizamos a melhor maneira de compilar e analisar os resultados obtidos por meio das pesquisas *in loco*, ao definir a metodologia qualitativa assegurando uma pesquisa mais eficiente e tentando superar as possíveis falhas no desenvolvimento da pesquisa.

Considerando essa abordagem, o recorte espacial é definido por três escolas estaduais localizadas na capital Campo Grande-MS (Figura 2), sendo elas: Escola Estadual Teotônio Vilela que está situada no bairro Universitário II, região Anhanduizinho; Escola Estadual Professora Elia França Cardoso que está situada no bairro Jardim São Conrado, região Lagoa; e Escola Estadual Professora Clarinda Mendes de Aquino, localizada no bairro Santo Antônio na região Imbirussu.

Figura 2 – Escolas estaduais das regiões urbanas de Campo Grande – MS



Fonte: Elaborado com base em dados do IBGE (2021).

A escolha do **recorte espacial** se dá em razão de que, de acordo com a regionalização estabelecida pelo Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande (Sisgran), cada uma dessas escolas está localizada em uma região urbana do município, o que amplia a análise, no sentido de que a abordagem se constituirá pelas especificidades de cada localização geográfica, permitindo, com isso, observar as diferenças e similitudes de cada ambiente escolar e das práticas didático-pedagógicas utilizadas no 6º ano do Ensino Fundamental II, na disciplina de Geografia.

A seleção dessas escolas foi estabelecida por meio de critérios metodológicos além das diferentes localizações geográficas e diferentes regiões de Campo Grande-MS, assim, os critérios foram também definidos graças a diferença das modalidades de ensino, adotadas em cada uma delas; sendo a Escola Estadual Professora Clarinda Mendes de Aquino composta por ensino integral e ensino técnico que coexistem e são escolhidos conforme desejo da família no ato da matrícula. Já a Escola Estadual Professora Elia França Cardoso tem, em sua composição, o ensino integral e parcial, sendo que as séries integrais são todas a partir do 8º ano e as turmas

parciais do 5º ao 7º ano; e a Escola Estadual Teotônio Vilela tem como modalidade única, o ensino parcial, divididos em três turnos, matutino, vespertino e noturno.

A diferença entre essas modalidades de ensino nos trazem cenários distintos, os quais nos evidenciaram melhores resultados, em relação a aplicação dos jogos didáticos. Já esses, proporcionaram um leque maior, por meio das multimodalidades encontradas na mesma rede pública estadual de Mato Grosso Sul e na mesma cidade, porém, em regiões e escolas diversas.

A pesquisa sobre jogos didáticos tem sua importância calcada no processo de ensino e aprendizagem, que tem ganhado destaque junto aos pesquisadores, por propor alternativas ao processo tradicional de ensino, por meio de metodologias ativas e ferramentas pedagógicas inovadoras. Trabalhar com jogos é relevante, pois as representações vêm ao encontro da subjetividade de cada estudante. Nesse mérito, a Geografia se coloca como fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

[...] Todas as disciplinas possuem sua parcela de responsabilidade na formação escolar dos indivíduos. Sendo assim, no caso da Geografia não seria diferente; como qualquer outro campo científico que faz parte dos saberes curriculares da escola, essa disciplina busca proporcionar ao aluno um 'novo olhar' sobre o seu contexto sociocultural. Para a Geografia, esse olhar está relacionado ao estudo do espaço (RICHTER, 2011, p. 16).

O uso de jogos didáticos permite o desenvolver da ludicidade, por meio da total dedicação corporal e mental à atividade, como foi discutido por Luckesi (2002), pois se há uma distração dos discentes, a ludicidade não ocorre como deveria. No entanto, depende também de o professor propor novas metodologias e fomentar a total entrega ao processo.

Compreender esse processo é, também, desafiador ao pensarmos sobre quais conceitos devem ser elencados. Entre eles a ludicidade, o ensino e aprendizagem, a criatividade e jogos didáticos que são diferentes dos jogos recreativos e esportivos na sua conceituação. Dessa maneira, o **referencial teórico** que alicerça a construção de nossa pesquisa e que sustenta a análise teórico-conceitual sobre jogos didáticos, correlacionarão com a ludicidade, criatividade, ensino e aprendizagem, na Geografia são: Breda (2019); Breda e Picanço (2013); Castellar (2017); Copatti (2017); Huizinga (2008); e Kishimoto (1994), dentre outros.

Nesse sentido, quando refletimos sobre o tema em relevo, o uso e apropriação dessas ferramentas pedagógicas, nos remete a analisarmos a realidade das escolas públicas brasileiras que, por vezes, não têm acesso ao básico, como água tratada, esgoto, material didático e quadro, entre outros recursos elementares ao adequado funcionamento escolar. Nessa concepção de precariedade infraestrutural das escolas públicas brasileiras e somadas a outros desafios da educação brasileira atual, pensar em desenvolver atividades mais elaboradas que dispendam de

mais recursos, ainda que sejam minimamente custosos, leva, muitas vezes, os professores a desistirem de promover aulas mais dinâmicas, eletivas ao exclusivismo do livro didático.

Então, quais os recursos teríamos à disposição? E quais ferramentas poderíamos propor ao alcance dessas escolas e professores? Pois é importante compreender quais os recursos materiais e humanos encontraremos em sala de aula, levando em consideração os interesses, e como:

Grande parte dos professores tem a expectativa de encontrar alunos motivados, com interesse pela matéria. Falta-lhes, talvez, suficiente clareza dos processos que interferem na cognição, o que os leva a atribuir aos alunos a responsabilidade por essa motivação: esperam que ela venha deles e de seu mundo externo à escola e à sala de aula (CAVALCANTI, 2010, p. 1).

Então, além de buscar promover o interesse dos estudantes, voltado para seus respectivos componentes curriculares, os professores ainda precisam lidar com a falta de recursos básicos, como quadro, giz e outros, em diversas escolas públicas do Brasil.

No que se refere a pesquisa bibliográfica e documental, foi realizada uma análise e sistematização de fontes bibliográficas que discutem o ensino de Geografia e o uso de jogos didáticos nessa disciplina. Para a pesquisa documental, houve a preocupação com o levantamento e organização de dados oficiais em normativas, leis, resoluções, diretrizes que resultaram na produção dos referenciais curriculares dos Estados e municípios sobre o ensino, por meio de jogos didáticos no Ensino Fundamental II.

Já a pesquisa empírica de campo aconteceu por meio da aplicação de questionários antes e depois do uso de jogos didáticos, para compreender o efeito do uso dessas ferramentas didático-pedagógicas e ocorrerá por meio de visitas e observações junto às escolas estaduais de Campo Grande-MS, definidas no recorte espacial supracitado.

Foi entrevistado um professor de Geografia por unidade escolar, sendo analisados por meio de perguntas de como se deu o processo de ensino e aprendizagem e pós-inserção das ferramentas didático-pedagógicas denominadas de jogos didáticos, com a finalidade de analisar os resultados do uso desses jogos no ensino da disciplina.

Buscamos para a realização desta pesquisa, um acordo de cooperação com as escolas citadas anteriormente, no sentido de contribuir com o desenvolvimento de jogos didáticos relacionado ao ensino de Geografia, como possibilidade de cooperar com a compreensão de conceitos e saberes geográficos, a partir da construção de jogos didáticos, definindo nesse sentido, a proposta de intervenção da presente pesquisa, conforme demanda do Programa de Mestrado.

Nesse sentido, os recursos didático-pedagógicos podem se valer da criação e do uso de jogos didáticos como um importante instrumento lúdico, considerando que, segundo Breda e Picanço (2013, p. 33). “O jogo está presente na natureza humana, seja na infância ou na fase adulta”, ajudando, assim, no processo de ensino e aprendizagem, podendo ser explorado por meio de conteúdos ministrados na disciplina de Geografia, sejam eles físicos, como por exemplo: Geologia; Pedologia; Climatologia etc. Além de conteúdos da Geografia Humana, como por exemplo: Demografia; Economia; e Geopolítica, entre outros.

Além disso, consideramos que a Geografia se destaca nessa concepção de utilização de jogos didáticos, de modo a promover um processo de ensino e aprendizagem significativo e mais efetivo aos estudantes, na medida em que o lúdico e a criatividade podem se tornar elementos instigadores desse processo. Por isso entendemos, ainda, que esta análise contribui no sentido de evidenciar a oportunidade desses jogos didáticos, buscando ressignificar a Geografia, tanto ao professor que ensina, quanto ao estudante que aprende.

Portanto, planejar uma aula de Geografia requer algumas ferramentas didáticas inerentes ao trabalho didático, pois “imaginar uma aula de geografia sem o uso de mapas, [...] sem o uso de fotografias, sem o livro didático, sem um bom planejamento [...]” (ALVES, 2018, p. 19), e para além das ferramentas destacadas pelo autor, há ainda alternativas de abordagem pela ludicidade, por meio de aulas divertidas e instigadoras com o uso de jogos didáticos.

1 A GEOGRAFIA ENQUANTO DISCIPLINA ESCOLAR: RECONHECENDO A TRAJETÓRIA DA GEOGRAFIA NO BRASIL

Entre as diversas disciplinas elencadas como básicas à formação cidadã, destacamos a Geografia, que realizou esse papel na formação socioterritorial do Estado alemão e francês. A Geografia favoreceu a vitória alemã na guerra franco-prussiana, como instrumento militar e, dessa forma, foi utilizada como uma ferramenta pedagógica, fomentada pelo patriotismo francês. Já na esfera educacional, a Geografia se expandiu para o ensino de maneira a fomentar uma competência geoestratégica e geopolítica (RIBEIRO, 2010).

Percebendo esses benefícios, a França também promoveu o ensino de Geografia para contagiar seus cidadãos ao patriotismo e conhecimento das características geográficas dos países rivais, assim:

Carregada de uma função patriótica, a Geografia foi também institucionalizada na França após 1870, quando ficou comprovado que a Alemanha ganhou a guerra franco-prussiana porque seus soldados sabiam mais sobre ela. Testada na Alemanha e depois na França, a Geografia se apresentava, então, com um valor inigualável de prestadora de serviços patrióticos para o Estado-Nação. A Geografia começou a ser ensinada na escola porque era útil à classe dominante naquele momento histórico (MELO; VLACH; SAMPAIO, 2006, p. 2683).

A relação teórica sobre a relevância da Geografia, sua institucionalização enquanto ciência e seu aporte como instrumentalização de ensino foi e é discutida até os dias atuais, seja em eventos científicos, seja em livros que abordam essa temática, bem como pesquisadores que buscam esclarecer a história e a trajetória do ensino de Geografia nas escolas brasileiras. Nesse sentido, temos que:

Esta discussão teórica sobre a Geografia ensinada nas escolas de níveis Fundamental e Médio está presente nos artigos publicados em periódicos, em livros, em Anais de Encontros e, também, no exercício dos profissionais envolvidos com as Escolas de Educação Infantil, de Ensinos Fundamental, Médio e Superior (MELO, VLACH, SAMPAIO, 2006, p. 2684).

Desse modo, compreender o ensino e aprendizagem de Geografia na Educação Básica contribui para a sistematização e conhecimento da disciplina ao longo do tempo, pois compreendemos suas influências no contexto alemão e francês e seus principais autores no Brasil, assim como, suas referências internacionais, que ajudaram a desenvolver a ciência geográfica brasileira, ao promover a formação dos primeiros professores na academia.

A Geografia brasileira se inicia com a sua dimensão escolar, no Período Colonial. Tendo o sistema formal de ensino organizado pelos Jesuítas, normatizado na *Ratio Studiorum*, que consistia em um plano de organização pedagógica e administrativa das instituições Jesuíticas em todo o mundo. Nesse contexto, a Geografia não era uma disciplina escolar autônoma. Contudo, os saberes geográficos eram mobilizados na prática do erudito, ou seja, subsidiavam a compreensão das obras literárias das disciplinas dominantes, como o latim e o grego [...] (BRITOL, 2020, p. 4).

A Geografia também foi evidenciada como saber necessário para compor a formação dos intelectuais bacharéis, no ensino jesuíta que privilegiava os colonos em detrimento aos nativos e escravos, a fim de lecionar a estes a catequização (MELO; VLACH, 2001).

Já o avanço metodológico da disciplina veio por meio do professor Carlos Miguel Delgado de Carvalho, que trouxe novas perspectivas sobre a Geografia Moderna, por ser formado na França e passar a compor o quadro de professores do Colégio Pedro II:

[...] autor de livros didáticos no Brasil trouxe à discussão sobre a Geografia Moderna Explicativa e Científica. Suas posições ofereceram contribuições importantíssimas para um campo novo na Geografia brasileira: a questão teórico-metodológica desta matéria escolar, que já havia se consolidado como uma ciência na Europa (MELO; VLACH, 2001, p. 3).

A Geografia que passou a ser ensinada nas escolas brasileiras teve sua relevância em razão da inclusão no Colégio Pedro II que foi referência nacional, e tudo que era estabelecido por ele, era reproduzido nas redes escolares, assim a Geografia é citada “[...] em 1837, e aparece pela primeira vez como componente do ‘Programa’ de conteúdo do Colégio Pedro II [...]” (MELO; VLACH, 2001, p. 3).

Entretanto, existem outros documentos históricos do marco de criação da Geografia escolar brasileira, que não estaria localizada apenas no Colégio Pedro II, institucionalizada no Ensino Secundário na Paraíba em 1831 (BRITOL, 2020). Já que,

[...] Em um contexto em que não havia um sistema nacional de ensino, a criação da disciplina Geografia se deu com o modelo de Cadeiras Isoladas, no ensino secundário, na Paraíba, no ano de 1831. Assim, questiona o marco histórico da fundação do Colégio Pedro como a origem da Geografia Escolar brasileira, bem como a efetiva reprodução do currículo dessa instituição nas províncias (BRITOL, 2020, p. 5).

Toda a caracterização da Geografia utilizada no período colonial brasileiro era associada a Geografia Clássica, por ser repleta de conhecimentos acumulados ao longo da história humana ocidental, por meio de arcabouços descritivos e estocados pela Igreja Católica e depois compartilhadas e misturadas a dogmas na catequização, principalmente nas colônias das metrópoles ibéricas que eram antes subordinadas ao clero, assim:

A Geografia elaborada na Antiguidade foi apropriada e reinterpretada pelos padres da Igreja ao longo da Idade Média, sob sua ótica cristã. Caracterizados por conhecimentos enciclopédicos, pautados na descrição das coisas do mundo. Os conhecimentos cartográficos relacionados à concepção ptolomaica da Terra, redonda divididas em cinco zonas, foram retomados em função das navegações e exploração marítima. Dessa forma, os conhecimentos geográficos presentes no ensino no Período Colonial correspondiam à Geografia clássica (CARVALHO, 2006 *apud* BRITOL, 2020, p. 5).

Mesmo porque, a navegação era o meio de transporte vigente usado majoritariamente entre colônia e metrópole, e suas concepções eram comuns aos viajantes e as tripulações, bem como alguns dos instrumentos para navegabilidade. Sendo assim, os conhecimentos marítimos foram integrados e compuseram os conhecimentos da Geografia.

Já a Geografia escolar moderna brasileira teve seu início com a presença do intelectual Carlos Miguel Delgado de Carvalho, que lecionou no Colégio Pedro II, na década de 1920, e teve papel importante no momento histórico da organização curricular brasileira, que seria proposto pelo movimento da Escola Nova, portanto:

Inaugura-se um segundo momento para a disciplina, marcado pela introdução da Geografia moderna. O principal responsável foi Carlos Miguel Delgado de Carvalho (1884-1980), de densa formação acadêmica em importantes universidades europeias. Exponente intelectual, foi autor de livros didáticos, obras sobre o ensino de Geografia e de produção científica em Geografia. Aproximou-se dos intelectuais que defendiam os pressupostos escolanovistas, chegando a participar do ‘Manifesto dos Pioneiros’ (1932). Este veio ao Brasil na década de 1920 e atuou como lente do Colégio Dom Pedro II, ministrando as disciplinas de inglês e, posteriormente, Geografia e Sociologia (BRITOL, 2020, p. 9).

O professor Delgado de Carvalho, implicaria crítica a então Geografia escolar clássica, pela ausência de métodos científicos em suas análises, e justificou a implementação da Geografia escolar moderna em substituição a anterior, atrelada a valores patrióticos de respeito a símbolos nacionais e ao país (BRITOL, 2020).

A institucionalização da Geografia escolar enquanto componente curricular teve início, somente, em 1934, quando houve a produção de livros didáticos, que foram distribuídos por vendas enciclopédicas aos então colégios, e foram por meio deles que se popularizou o ensino da Geografia escolar:

[...] quem produzia e discutia Geografia era os professores do Ensino Secundário. Por outro lado, foram os autores de livros didáticos, bons ou ruins, que popularizaram o Ensino da Geografia durante o século XIX e início do século XX. Mesmo criticados severamente é preciso considerar que a sua contribuição foi fundamental para a consolidação da Geografia brasileira (MELO; VLACH, 2001, p. 3).

Além desses aportes evidenciados na composição da institucionalização da Geografia brasileira enquanto ciência e que reflete, também, na sua constituição enquanto disciplina curricular, é importante mencionar que entre as instituições que foram fundamentais para a compor a relevância da Geografia perante as demais ciências na educação, é válido destacar as universidades, como Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), bem como a Associação Brasileira de Geógrafos (AGB) e, sobretudo, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que se destacam por abarcar profissionais qualificados e atuantes na interpretação de dados e decisivos no planejamento territorial, mesmo porque:

O IBGE foi fundado neste período, atendendo a uma das exigências da União Geográfica Internacional de que houvesse uma instituição governamental que empregasse geógrafos. Este foi o início da formação do técnico em Geografia, o bacharel. Outro importante órgão responsável pela divulgação e melhoria da formação dos profissionais da Geografia é a AGB. Fundada em 1934, por Pierre Deffontaines, ela reunia intelectuais que se interessavam pela Geografia do Brasil (MELO; VLACH; SAMPAIO, 2006, p. 2683).

Já o período da Geografia escolar crítica aconteceria após o Golpe Militar de 1964 no Brasil, em que os militares estabelecidos no poder tentaram desconstruir pensamentos críticos advindos das instituições de formação superior. Desse modo, eles impõem a extinção dos cursos de Geografia e História do currículo escolar e empregam cursos de docência por meio do magistério, que são formações paralelas, até então, etapa de ensino científico que hoje equivale ao Ensino Médio. Além disso, o regime unifica as duas ciências em cursos denominados de Estudos Sociais na academia, que naquele recorte histórico detinha a duração de apenas três anos (BRITOL, 2020). A Geografia Crítica, começa a surgir na Europa e nos Estados Unidos em 1970, ao mesmo tempo em que o currículo escolar sofre críticas da Associação de Geógrafos Brasileiros (AGB) e da Associação Nacional de História (ANPUH) (BRITOL, 2020, p. 18).

Os estudantes que cursavam Geografia na graduação começaram a refletir sobre qual o papel profissional exerceriam pós-formação, isso promoveu algumas articulações sobre a colocação no mercado de trabalho, e se não fossem eles, quem estaria ocupando esse lugar, já que os futuros formandos não as ocupavam. Assim, tem início:

[...] articulação entre os grupos que discutem a Geografia Escolar no Brasil abre oportunidades para novas pesquisas e incentiva os alunos da graduação a problematizarem sua própria formação no mercado de trabalho: a educação. Tal dinâmica, que começou no final dos anos 1970 e avançou de maneira extraordinária durante a década de 1980, mostra que a Geografia Escolar começou/recomeçou a

provocar reflexões no seu todo e, em suas particularidades, de maneira que em 1999, foram apresentados 280 trabalhos no 4º Fala Professor – Encontro Nacional de Professores de Geografia, realizado em Curitiba, Paraná, e depois, mais de 500 no 5º Fala Professor de Geografia, realizado em Presidente Prudente – São Paulo, em 2003 (MELO; VLACH; SAMPAIO, 2006, p. 2689).

Nesse sentido, algumas críticas foram surgindo, mediante a falta de inserção dos formados no mercado de trabalho e a fragilidade de método, atrelada aos livros de qualidade duvidosa, com limitações de conteúdo, mas foram esses livros que contribuíram com a popularização da ciência geográfica brasileira, pelo compartilhamento de alguns temas sobre a Geografia escolar.

A partir da perspectiva teórica da história das disciplinas escolares, buscou-se compreender o percurso histórico da Geografia como disciplina escolar, com ênfase no ensino da natureza. Como objetivos específicos, analisar as mediações entre Geografia Acadêmica e Geografia Escolar; identificar as diferentes concepções de natureza; e, por fim, estabelecer as permanências, as mudanças e as demandas contemporâneas na abordagem dos conteúdos da natureza na Geografia Escolar (BRITOL, 2020, p. 4).

Entendemos, nesse contexto que, historicamente, a popularização dos livros didáticos se constitui em uma contradição, pois metodologicamente, os livros didáticos, ao mesmo tempo, que instauraram um ensino enciclopédico, memorativo, compôs, também, a ampliação disciplinar, como da Geografia escolar.

Ainda, é preciso perceber o caráter da Geografia nesse recorte histórico, pois o sentido mnemônico é carregado até os dias de hoje, sobretudo para os docentes de Geografia. Até mesmo, os questionamentos por partes dos professores em relação ao docente de Geografia são sobre memorização dos seus conteúdos, já que os professores de outras áreas do conhecimento indagam sobre qual a capital de determinado Estado ou país, inclusive em situações de descontração na sala dos professores das escolas. Isso perpassa ao longo do tempo e pode ser:

Ao longo de sua afirmação enquanto matéria escolar, a Geografia incorporou paradigmas vigentes na sociedade, como por exemplo, o ensino enciclopédico, mnemônico, com listas de nomes para serem ‘decorados’. Como documentos do ensino da Geografia neste período, os livros didáticos comprovam esta forma de ensinar e aprender (MELO; VLACH; SAMPAIO, 2006, p. 2686).

O ensino enciclopédico perpassa, até mesmo, os dias atuais, porque:

Pode-se perceber que o método refletia a estrutura do processo de ensino e aprendizagem, em que a memorização constituía exigência básica para a aprendizagem. Desse modo, o aluno assumia a função de memorizar e reproduzir as diversas nomenclaturas que descreviam aspectos das províncias brasileiras.

Atualmente, muitos professores, mesmo sem ter consciência de sua origem, têm suas práticas pedagógicas influenciadas por esse método de ensino (BRITOL, 2020, p. 7).

Contemplando essa metodologia tradicional, que tem seus resquícios, atualmente, nas salas de aula, sendo replicada pelos professores que ainda usam dessas metodologias, percebemos a urgente necessidade de superar tal forma de ensino. Mesmo porque, vivemos na era da informação, no contexto de substituição dos aprendizados básicos serem ensinados com o auxílio de *softwares*, de ações metodológicas interativas, proativas, que demandam do estudante, protagonismo.

O setor da educação vem buscando novas fórmulas e diagnósticos para os problemas emergenciais, demandas institucionais e políticas que devem ser consideradas e abordadas como norteadoras aos novos objetivos. Visualizam-se estas problemáticas como sólidas metas a serem desconstruídas ou reconstruídas em parâmetros produtivos, democráticos e sociais. É nesse contexto que o livro didático ocupa um papel importante no ensino público, obtendo, muitas vezes, uma posição de norteador do trabalho para muitos professores nas salas de aula, quando não se transforma no principal instrumento para as práticas educativas.

O livro didático é uma ferramenta pedagógica importante no contexto educacional, já que agrupa conceitos e conteúdos dos diversos componentes curriculares, de maneira resumida, com uso de imagens, sendo uma ferramenta democrática e podendo proporcionar, ao menos, uma alternativa em unidades escolares que apresentam pouca ou nenhuma referência das disciplinas, já que algumas escolas não contam, nem mesmo, com infraestruturas mínimas para o exercício da docência.

Entretanto, usar o livro didático como absoluta ferramenta didática, enfraquece o ensino e a aprendizagem, já que mesmo os livros didáticos, segundo o Plano Nacional do Livro Didático (PNLD), pode ser ofertado por várias editoras, sendo atribuído a escolha final pela escola, e caso a escola opte por uma delas, estará, automaticamente, desconsiderando todas as outras. Desse modo, ficará com apenas uma versão limitada de fonte de conhecimento.

Temos de levar em consideração que as metodologias tradicionais devem ser superadas, já que essa fixação pelo uso dos livros didáticos nos coloca em feixes da luz do conhecimento, focando apenas em uma ou poucas direções, enquanto perdemos de vista muitas outras opções. A alternativa que se apresenta, atualmente, é o uso de metodologias mais amplas, construtivas e criativas, que podem se apropriar, inclusive, da vivência do estudante, na comunidade, bairro ou cidade onde ele mora, para apresentar fenômenos sociais, econômicos e culturais, que eles já vivenciam, mas que não percebem pela falta do olhar geográfico, portanto: “A observação primeira da realidade é consideração importante na construção de um conhecimento sobre a

Geografia. No entanto, ela não deve ter como objetivo ser uma atividade que tem um fim em si mesma” (SOUZA; CASTELLAR, 2016, p. 248).

Entendemos, ainda, que:

Na escola, portanto, o ensino das diferentes matérias escolares, a metodologia e os procedimentos devem ser pensados em razão da cultura dos alunos, da cultura escolar, do saber sistematizado e em razão, ainda, da cultura da escola. A tensão entre a seleção a priori de um conhecimento, a organização do trabalho pedagógico na escola e a identidade de alunos e professores deve ser a base para a definição do trabalho docente. Nesse sentido, ensinar geografia é abrir espaço na sala de aula para o trabalho com os diferentes saberes dos agentes do processo de ensino – alunos e professores (CAVALCANTI, 2012, p. 45).

Essa adaptação dos planejamentos de ensino e de aula, devem estar calcados na dinâmica da comunidade escolar, até porque, o documento que deve nortear as ações dos professores, dos funcionários administrativos e da direção escolar é o Projeto Político Pedagógico (PPP), e este deve conter referências dos currículos municipais ou estaduais, a depender da instituição, mas não pode excluir a participação dos estudantes, dos pais e responsáveis em sua construção, evidenciando, assim, a tamanha relevância do cotidiano dos estudantes no ensino. Nesse contexto de construção desse documento tão crucial à escola, a adição ou menção pelo direcionamento de metodologias criativas, pode garantir, novas experiências de ensino aos estudantes, sobretudo nas aulas de Geografia.

E dentre os conceitos da Geografia que vão ao encontro dessas características relacionadas ao cotidiano do estudante, o “Lugar” é uma das categorias fundamentais para compreender a relação entre o local e as atividades humanas. Essa categoria de análise da Geografia pode ser definida como um local específico, dotado de significados e vivências sociais e culturais, que é percebido e atribuído por indivíduos ou grupos.

O “Lugar” é resultado de um processo social e histórico que envolve a interação entre os seres humanos e o meio ambiente, a criação de identidades e culturas locais, bem como a produção de paisagens e espaços simbólicos. Cada lugar apresenta características únicas e peculiares, que refletem as particularidades de sua história, cultura, economia e sociedade.

A análise geográfica do lugar inclui a observação e a compreensão das dinâmicas locais, dos conflitos e contradições presentes no cotidiano das relações de poder e dos processos de mudança. Dessa forma, a categoria “lugar” é fundamental para entender as relações entre o local e o global, entre a diversidade cultural e a dinâmica territorial das sociedades.

Assim, a categoria “lugar” é um dos conceitos fundamentais da Geografia e se refere a um local particular que é dotado de significados e vivências sociais e culturais. O lugar é

percebido e atribuído por indivíduos ou grupos que habitam ou frequentam determinada área geográfica. Cada lugar apresenta características únicas e peculiares que refletem as especificidades de sua história, cultura, identidade, significado com aquele cotidiano.

A conceituação da palavra lugar emerge inicialmente em outros ramos do conhecimento, antes mesmo da sistematização da Geografia. Uma das primeiras definições de lugar foi realizada por Aristóteles na sua obra intitulada Física, para ele o lugar seria o limite que circunda o corpo. Buscando um maior aprimoramento do conceito introduzido por Aristóteles um outro filósofo, Descartes em sua obra intitulada Princípios Filosóficos afirma que além de delimitar o corpo, o lugar deveria ser também definido em relação à posição de outros corpos (SOUZA *et al.*, 2009, p. 6).

Na Geografia, o estudo do lugar é importante para entender as relações entre os seres humanos e o meio ambiente e como as atividades humanas moldam o espaço geográfico. Por meio da análise geográfica do lugar, é possível compreender as dinâmicas locais, os conflitos e contradições presentes, as relações de poder e os processos de mudança.

Especificamente na Geografia o conceito lugar possui destaque na corrente Humanística, esta corrente chega a considerar o lugar como sendo uma das categorias de análise mais importantes da geografia, juntamente com o espaço. O conceito lugar é então amplamente utilizado pelos geógrafos, sobretudo na obra de Yu-Fu Tuan. A Geografia Humanística procura valorizar a experiência do indivíduo ou do seu grupo, buscando compreender as maneiras de ser, de agir e de sentir das pessoas em relação aos lugares. Assim, o lugar é visto como aquele em que o indivíduo se encontra ambientado, no qual está integrado, ou seja, aquele espaço que possui uma significância para o indivíduo. Ele faz parte do seu mundo, dos seus sentimentos e afeições (SOUZA *et al.*, 2009, p. 6).

Além disso, a categoria “lugar” permite compreender a diversidade cultural e a dinâmica territorial das sociedades. Cada lugar possui uma cultura e uma identidade própria que reflete as formas como os indivíduos e grupos interagem com o espaço em que vivem. A análise das diferenças culturais entre os lugares é importante para entender as relações entre as pessoas e a forma como elas configuram suas próprias identidades. Outro aspecto importante da categoria “lugar” na Geografia é a sua relação com o tempo. Os lugares são produtos de processos históricos que se desenvolveram ao longo do tempo. A análise do lugar permite compreender como as mudanças históricas se estruturam e como essas mudanças continuam a afetar o lugar no presente.

O lugar é a base da reprodução da vida e pode ser analisado pela tríade habitante – identidade – lugar. A cidade, por exemplo, produz-se e revela-se no plano da vida e do indivíduo. Este plano é aquele do local. As relações que os indivíduos mantêm com os espaços habitados se exprimem todos os dias nos modos do uso, nas condições

mais banais, no secundário, no acidental. É o espaço passível de ser sentido, pensado, apropriado e vivido através do corpo (CARLOS, 2007).

E qual outra ciência poderia ter essa categoria que enfatiza o ensino e aprendizado por meio do “Lugar”, se não a Geografia, já que é pela ciência geográfica, que os estudantes podem interpretar a realidade em que vivem, a localização e deslocamento casa/escola e escola/casa, os fenômenos sociais visualizados, ao percorrer esses caminhos, e o convívio social experimentado na escola. Destarte:

Em suas atividades diárias, alunos e professores constroem geografia, pois, ao circularem, brincarem, trabalharem pela cidade e pelos bairros, eles constroem lugares, produzem espaço, delimitam seus territórios. Assim, vão formando espacialidades cotidianas em seu mundo vivido e contribuindo para a produção de espaços geográficos mais amplos. Ao construírem geografia, constroem também conhecimentos sobre o que produzem, conhecimentos que são geográficos [...] (CAVALCANTI, 2012, p. 45).

Esses conhecimentos, são construídos com direcionamento e apoio dos professores. No entanto, o professor passou a apresentar um ensino simultâneo, tomando por referência o estudante, sendo os instrumentos de trabalho predominantes: o manual didático; e a lousa adequada ao ensino coletivo. Nesse sentido, o livro didático alcança relevância, no ensino de Geografia, por abarcar a síntese do conteúdo que é trabalhado no componente curricular, mas deve se balizar o ensino e não ser fonte única do conhecimento geográfico na Educação Básica.

Por fim, a categoria “lugar” também permite uma abordagem mais empática e humana do espaço geográfico. Ao compreender os lugares como espaços dotados de significados e vivências sociais e culturais, é possível entender como as pessoas se relacionam com o espaço e como suas vidas são moldadas por ele. Isso possibilita uma abordagem mais contextualizada e sensível à realidade das pessoas que habitam determinado lugar.

Nesse sentido, as metodologias criativas¹, por exemplo, vêm para contrapor esse ensino tradicional, pautado quase que, exclusivamente, no livro didático tão utilizado nas escolas, especialmente no ensino de Geografia que vive um abismo pedagógico entre academia e escola,

¹ Vale uma importante menção neste momento. Optamos, neste trabalho, pela nomenclatura “metodologia criativa”, sem analogia às conceituações de “metodologias ativas” que já possuem um arcabouço teórico e conceitual de pesquisas difundidas amplamente. Contudo, alguns teóricos utilizados nessa pesquisa, fazem uso dessa concepção das metodologias ativas, as quais considerações essenciais como a análise das metodologias atuais e em algumas passagens desta pesquisa, faremos uso dessa terminologia. No entanto, como não é nosso foco, o objetivo ao denominar e insistir com o termo “criativa”, é no sentido de entender que os jogos didáticos promovem uma natureza instigadora da capacidade de criar, recriar, produzir, brincar, por meio de ações lúdicas, interativas e fomentadoras da participação dos professores e estudantes no processo de ensino e aprendizagem, na perspectiva da criatividade ser toda realização humana capaz de produzir algo novo, conforme concebe Vygotsky (2009).

ao qual essa fenda só tem se distanciado ao longo dos anos, pela intensa espacialização do trabalho em que professores do Ensino Superior se especializam cada vez mais. Já os professores da Educação Básica:

[...] ainda apresentam resistência em relação à aprendizagem ativa, por considerarem difícil aplicar esses métodos [...]. A resistência de alguns professores às novas propostas revela, muitas vezes, uma falta de conhecimento das estratégias de ensino. Em outros casos, ela decorre do fato de que tais estratégias nunca foram ensinadas aos professores. De qualquer modo, não podemos considerar nenhum modelo de ensino como uma salvação (MORAES; CASTELLAR, 2018, p. 425).

Portanto, ao analisarmos as autoras supracitadas, percebemos, também, a falta de formação continuada como grande dificuldade enfrentada pelos professores, além das más condições de trabalho, baixa remuneração e casos de indisciplina enfrentados todos os dias. A importante e fundamental formação continuada é peça fundamental na profissão da docência, inclusive como forma de atualização das metodologias de ensino, das práticas pedagógicas cotidianas, que devem e precisam ser aprimoradas, atualizadas e contextualizadas constantemente, de modo que instiguem o processo de ensino e aprendizagem.

Em síntese, ao avançarmos na história da Geografia escolar, podemos verificar que houve prioridade pelo desenvolvimento de uma disciplina geográfica mnemônica, carregada de informações descontinuadas e descontextualizadas e não da construção do conhecimento, mas também, podemos e devemos superar com o uso de metodologias criativas compartilhadas por meio de formações continuadas, ainda com mais relevância em escolas integrais de autoria que estão se multiplicando em diversos estabelecimentos de ensino em Mato Grosso do Sul e no Brasil, que estabelece metas de implementação de escolas integrais nos sistemas de ensino.

1.1 JOGOS DIDÁTICOS E SUA RELAÇÃO COM A LUDICIDADE E A CRIATIVIDADE

A Geografia é uma ciência que é composta por um horizonte de possibilidades interdisciplinares, devido a sua dicotomia entre Geografia Física e Humana, ora uma, ora outra tende a se estabelecer por meio de análises sobre apenas um foco, porém, sempre converge para aproximação das duas vertentes, já que é impossível contextualizar um fenômeno natural sem contrapor as consequências da ação humana e vice-versa.

Assim, a Geografia escolar foi sendo construída ao longo da história da educação, de modo a ser contemplada pela relação dessa dicotomia, com o uso de metodologia tradicional sobre a memorização, antes denominada como “decorar”, ou seja, não foi sendo lecionada com

a proposição de formação crítica dos estudantes, mas de maneira apenas expositiva, como evidencia as autoras Pereira e Carvalho (2018, p. 65):

São algumas dificuldades associadas a uma imposição histórico-cultural de que a Geografia é uma disciplina do ‘decorar’ conteúdos, que não apenas o aprender se torna exaustivo, mas a prática docente também. Contudo, para além dessas concepções, o ensino de Geografia necessita não somente de educandos motivados, mas também de educadores que compreendem a educação como estímulo à sua prática pedagógica, que os instigue tornarem-se educadores-pesquisadores, atualizados teórica e metodologicamente [...].

Diante dessa característica didático-pedagógica estabelecida ao longo do tempo de “decorar”, ou seja, um movimento de ensino enciclopédico que fora construído ao longo da história da Educação brasileira, surge algumas alternativas para aguçar a aprendizagem, entre elas, o uso de metodologias que se utilizam do lúdico, ou seja, pelas brincadeiras e jogos, que promovem o interesse dos estudantes em aprender, e não apenas “decorar” o conteúdo, buscando superar o uso único do compêndio contemporâneo. E ao seguirmos nesse sentido, analisamos autores e obras que subsidiam os jogos didáticos, desde a criatividade inerente ao processo, passando pelas metodologias, criatividade, interatividade e ludicidade, entre outros.

Desse modo, esta pesquisa buscou extrapolar as análises que se definem pelo uso quase que exclusivo da cartilha contemporânea, denominada como “livro didático”, não como forma de fazer a crítica pura e simplesmente de seu uso, mas de modo a considerar que outras ações criativas no processo de ensinar e aprender, tendo nos jogos didáticos um importante instrumento de ensino de Geografia, buscando explorar referências como localização, lateralidade, leitura de mapas etc., elementos esses, que estão presentes no cotidiano dos estudantes.

E como a Geografia auxilia na leitura e interpretação da realidade? Para Pereira e Fonseca (2020, p. 320):

[...] a Geografia enquanto disciplina escolar, se insere nessa nuance de novas leituras do espaço geográfico perante a dinamicidade do Ensino Básico, na qual demanda outros olhares sobre o processo de ensino e aprendizagem que não nega as abordagens que estruturaram sua organização metodológica, mas que impõem singularidades nessa concepção de ver e se enxergar no mundo.

Portanto, como forma de relacionar esses conteúdos com o cotidiano local do estudante é que se entende que o uso de jogos didáticos pode possibilitar e instigar a compreensão dos mesmos, na medida em que se busca trabalhar o conteúdo teórico a partir de sua vivência, de

seu espaço habitual de identidade local, promovendo uma maior interação a partir do lúdico, como destaca Breda (2018):

Para que as atividades lúdicas se tornem ainda mais envolventes e contribuam de forma significativa para o processo de ensino-aprendizado, nós professoras e professores podemos criar nossos próprios jogos, inserindo os conteúdos do currículo de Geografia por meio de situações reais ou de simulações que possam estimular o raciocínio geográfico (BREDA, 2018, p. 56).

A partir dessa perspectiva do lúdico, entendemos que o processo de ensino e aprendizagem demanda, dos professores, o constante exercício da criatividade para desenvolver diferentes metodologias e ferramentas que promovam e instiguem a atenção dos estudantes com relação a melhor compreensão dos conteúdos. Por isso, inovar e/ou criar formas criativas de ensino, a partir do uso de jogos didáticos, propondo o desenvolvimento e criação desses junto aos estudantes, pode contribuir para aumentar as possibilidades de compreensão e interação do conteúdo. Ribeiro (2013) contribui nessa abordagem sobre a criatividade, ao definir que:

[...] a criatividade e o processo de criação alguns estudos foram necessários, pois o ato criativo não surge do nada, não é inato, ele é construído, é parte de um processo que se traduz numa obra, seja de arte, livro ou novas descobertas científicas, são elementos que compõem o espaço social e a natureza, que se dá no plano do vivido (RIBEIRO, 2013, p. 151).

Ao considerarmos que a criatividade é fundamental no cotidiano docente, para o melhor desenvolvimento do planejamento escolar e, consecutivamente das aulas, pode, também, auxiliar no que tange a didática, que subsidia as melhores metodologias de transmissão dos conteúdos e habilidades. E, sobre criatividade, devemos ponderar quais os desafios são enfrentados no chão da sala de aula. Nesse contexto, Copatti (2017) ressalta que:

Pensar em criatividade é algo que exige preparo, tempo, conhecimento, dedicação. Para tanto, o professor precisa continuamente reavaliar-se, compreendendo quais são as suas limitações e quanto ainda pode avançar a fim de melhorar a práxis educativa. Assim, a construção do conhecimento tem no professor a possibilidade de transformação da aprendizagem (COPATTI, 2017, p. 50).

Desse modo, é necessário refletirmos sobre quais formações e aptidões são inerentes aos professores, uma vez que, é importante admitirmos que existem outros conhecimentos que compõem a formação de um docente, para além do que é aprendido na academia.

Nessa compreensão, ressaltamos a essencialidade do lúdico que, demanda ao professor criatividade, como forma de instigar a ludicidade nesse processo. A partir dessa abordagem

temos a contribuição de Copatti (2017, p. 51): “No processo de ensinar e aprender, a criatividade precisa dispor de invenção, por meio da imaginação e de tecer os conhecimentos, superando os obstáculos, transformando o processo educativo em algo prazeroso e desafiador”.

Nesse contexto, entendemos que é por meio da criatividade e do exercício do lúdico, das brincadeiras e dos jogos, que as crianças vislumbram a realidade das ações do cotidiano, ou seja, é brincando, jogando, que podemos alcançar e manifestar conhecimento e, ao mesmo tempo, adquiri-lo, e não pela coercitividade e por castigos impostos como método de ensino punitivo. Sobre a importância desse fenômeno, Kishimoto (1994, p. 119) ressalta que:

[...] vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

Portanto, é com a ludicidade e a criatividade que os professores podem ter, como ferramenta de ensino, a validação da utilização de jogos didáticos, uma vez que o professor tem papel significativo no desenvolvimento do estudante, para que este compreenda as diversas escalas geográficas, de modo a entender sua condição de cidadão e de promotor do seu próprio poder cognitivo de compreensão dos conteúdos escolares, dando forma lúdica aos mesmos, como ressalta a autora. Nesse sentido, a disciplina Geografia é primordial na iniciação de leitura e interpretação da realidade, definida pela relação homem e natureza.

Assim, no que se refere as metodologias, a Geografia escolar, precisa superar o ensino tradicional mnemônico, pois ainda existem muitas escolas que o utilizam como única e a reproduzem com a descrição e memorização dos conteúdos, até como forma de despertar esse olhar entusiasta pela Geografia. Ao propor o motivo do desinteresse dos estudantes, Silva e Silva (2012, p. 129) propõem que:

[...] O ensino não desperta o interesse dos educandos quando é calcado na reprodução de materiais, objetivando a memorização de conceitos prontos e acabados, portanto, sem relação alguma com o espaço vivido do educando. Assim, diante da importância do ensino da Geografia, disciplina capaz de oferecer ao educando a compreensão da relação sociedade e natureza, nas mais variadas dimensões, é preciso inserir procedimentos metodológicos na prática pedagógica que sejam capazes de despertar o prazer por essa disciplina.

Assim, buscar sempre metodologias inovadoras, criativas e contextualizadas com a apropriação e utilização de jogos didáticos, além do próprio desenvolvimento com os

estudantes, pode aumentar, ainda mais, a interação e proporcionar novas estratégias de ensino, como Moraes e Castellar, (2018, p. 426) destacam:

Há inúmeras estratégias que auxiliam o professor na promoção de uma aprendizagem mais ativa. Elas implicam uma melhor compreensão, da parte do professor, quanto às potencialidades de determinadas atividades, como uma seção de leitura ou a produção de uma maquete (em quanto tempo devem ser feitas; se antecedem ou não uma atividade; caso antecedam, o que deve ser priorizado), da disposição das salas de aula, do envolvimento que se proporá aos alunos, entre outros.

Muitas vezes, o estudante indaga sobre o conteúdo pelo fato de estar distante de sua realidade, por isso, adaptá-lo e inseri-lo em um contexto geográfico local por meio de jogos, de brincadeiras típicas do cotidiano, por exemplo, permite mostrar o quanto a Geografia escolar tem a ver com o seu cotidiano. Segundo Micrute e Kashiwagi (2014, p. 5), “as práticas de ensino de geografia devem incentivar a reflexão, motivação, onde a relação do local com o global dialogue com a realidade do educando”.

O aprender a partir de jogos didáticos e brincadeiras tem seu apoio a partir do conceito de ludicidade, não somente em séries iniciais como ao longo da formação do ser social, pois, é por meio de jogos e brincadeiras que aprendemos a andar, correr e falar, entre outras ações. Diante disso, os jogos proporcionam um aprendizado fluido e dinâmico, sem a pressão somente do ensino tradicional, destacando essa importante ferramenta de ensino. Freitas e Salvi (2007, p. 7) afirmam que:

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

Já dentro da perspectiva de jogos didáticos é possível o direcionamento para a Geografia escolar por meio, por exemplo, de diferentes conteúdos inerentes à ciência geográfica, pois este é um recurso didático valioso e, muitas vezes, pouco explorado na disciplina. Assim, existem diversos conteúdos que compõe essa ciência, que poderiam ser apropriadas de metodologias criativas. Nessa perspectiva, acredita-se que seja por conta do aprofundamento teórico desenvolvido na universidade, bem como pela dificuldade que alguns professores têm em adaptar essa teoria no momento da efetivação da prática didática, ou seja, da transposição didática e/ou ensinar o que foi aprendido.

Contudo, ainda é preciso buscarmos a conceituação de jogo, pois essa ação está presente em nosso cotidiano social desde a infância, e já tem entre seus benefícios a simulação da vida adulta, por meio das brincadeiras e jogos realizados de maneira individual e/ou em grupo. Desse modo, Huizinga (2008) explica jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana' (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Portanto, ao levarmos em consideração as estruturas e regras elencadas por Huizinga (2008), encontramos a base conceitual de jogo, tendo como pressuposto que todo processo dessa atividade resultará em ganhadores e perdedores, atentando para os aspectos, características, regras, peculiaridade e objetivos ao exercê-lo, mas também, em apropriação de conhecimentos se tratando de jogos didáticos, porque afinal:

[...] é no e pelo jogo que a civilização se desenvolve, e durante toda a sua obra faz relações do jogo com o mito, o direito, a religião, a guerra, a poesia, a música e a arte em diferentes culturas. Considera que, na cultura humana, em suas fases mais primitivas, sempre esteve presente o caráter lúdico, [...] (BREDA, 2018, p. 33).

Sendo assim, os jogos didáticos podem ser desenvolvidos e utilizados no ensino de Geografia escolar para potencializar o desempenho do ensino e da aprendizagem, e como alvo de nossa pesquisa bibliográfica, buscamos estabelecer seu conceito, bem como agrupar os principais autores que pesquisam e analisam seus elementos na Geografia e em áreas afins que contribuem para essa abordagem teórico-conceitual.

Como a renovação da ciência geográfica poderia contribuir para o processo de ensino e aprendizagem? Nessa perspectiva, destacar a questão espacial de cada indivíduo, para relacionar seu aprendizado com o dia a dia, mostrando o quanto a Geografia pode contribuir para o seu entendimento como ser social, pode colaborar para que o estudante tenha um olhar diferenciado sobre as inúmeras relações sociais produzidas no espaço geográfico. Nesse contexto, Copatti (2017) propõe que:

Pensar o ensino da Geografia no contexto atual exige construções criativas em torno de assuntos que norteiam as transformações do espaço e que são essenciais para o entendimento da dinâmica que envolve as relações homem-meio. Nessa perspectiva, o educador precisa estar atento continuamente às possibilidades metodológicas que pode utilizar no processo mobilizador de seus educandos para a construção do conhecimento de maneira criativa (COPATTI, 2017, p. 54).

Por isso, segundo Lopes e Richter (2014), é preciso também considerar a bagagem dos estudantes, ou seja, é necessário compreender o que os estudantes têm de conhecimento prévio sobre cada assunto apresentado durante as aulas, pois, esses conhecimentos darão suporte aos professores. A partir daí, introduzir os conteúdos, para que assim, o educando possa relacionar o seu cotidiano e sua vivência com os conceitos geográficos aplicados em sala de aula pelo professor.

Entretanto, ao estudante é necessário o ensino de conteúdos e habilidades que tratam do pensamento espacial, ou seja, conhecer o espaço em que vive e relacionar alguns aspectos da realidade aos de uma representação cartográfica, por exemplo. O que passa a ser fundamental para o melhor entendimento e compreensão, como Castellar (2017, p. 210) destaca:

[...] O pensamento espacial é complexo, requer observar, comparar, relacionar, analisar, argumentar e elaborar crítica, portanto, os estudantes de graduação, sejam eles da geografia ou da pedagogia, precisam ter uma formação inicial que garanta a compreensão dessa categoria geográfica importante para ler mapas e interpretar situações do cotidiano.

À luz dessa contextualização supracitada de Castellar (2017), fica evidente o conglomerado de conceitos preliminares para visualização, interpretação e manipulação de jogos na disciplina de Geografia e em outras áreas da ciência em futuras etapas do ensino, bem como a construção desses conceitos/conteúdos preliminares.

E com relação ao ensino e aprendizagem sobre Geografia, Castellar (2017) contribui ao analisar as estratégias sobre metodologias adotadas pelos estudantes e professores de Geografia no cenário acadêmico. Nesse sentido, ela usa o recorte do conteúdo de cartografia escolar para explorar uma proposição de didática inovadora e criativa, promovendo a superação de metodologias tradicionais, buscando associações no senso comum para atrelar e exemplificar conhecimentos científicos, propondo o avanço teórico pelos docentes da Educação Básica e ainda discute a inclusão de disciplina de metodologias de ensino em Geografia na grade curricular de cursos de Pedagogia e/ou licenciaturas, para um melhor desempenho na abordagem no ensino geográfico nas séries iniciais do Ensino Fundamental, com uso de construção do conhecimento.

Destarte, os professores de Geografia propiciam a leitura e interpretação, a partir dos fatos e realidades sociais e histórias vividas pelos estudantes, por meio das diferentes escalas, assim como os autores Castellar e Munhoz (2011) que ressaltaram:

Se a leitura do mundo perpassa pela decodificação de mensagens, da articulação e contextualização das informações, cabe assim, a escola ensinar o aluno a perceber e ler este espaço, também, por meio de outras linguagens, sabendo assim lidar com novos instrumentos para essa leitura. Assim, a escola constitui lugar de reflexão acerca da realidade, seja ela local, regional, nacional ou mundial, fornecendo instrumental capaz de permitir a este a construção de uma visão organizada e articulada deste mundo (CASTELLAR; MUNHOZ, 2011, p. 391).

Nesse sentido, a leitura do mundo pode ser propiciada a partir da ludicidade e do estímulo a criatividade dos estudantes, por meio de estratégias metodológicas do professor. Portanto, ao docente cabe, ainda, a atribuição de mediador, com relação a aplicabilidade de metodologias que sejam significativas ao processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia escolar, pode se constituir como importante instrumento metodológico, porém, produzir e aplicar esses jogos não deve ser feito de maneira aleatória e descontextualizada, é sempre importante lembrar seu objetivo didático, pois existem algumas ações que não podem extrapolar os limites pensados para a atividade, por prejudicarem o desenvolvimento da prática lúdica, como bem destaca Breda e Picanço (2013).

Sendo assim, é relevante o desenvolvimento de pesquisas temáticas referentes ao processo de ensino e aprendizagem por meio de jogos didáticos, como forma de promover a percepção efetiva dos estudantes sobre os fenômenos que ocorrem no espaço geográfico.

Para isso, temos como defesa o uso de jogos didáticos, uma vez que compreendemos que a ludicidade associada à criatividade pode promover importantes recursos didáticos e metodológicos, capazes de estimular e ressignificar o processo de ensino e aprendizagem. E para ressaltar tal discussão teórica, o Quadro 1 se constitui como procedimento de pesquisa realizado, que busca, a partir da seleção dos principais autores e obras na perspectiva do levantamento bibliográfico, apresentar as perspectivas de análise que vêm sendo realizadas.

Nesse sentido, mediante levantamento bibliográfico de autores que tem se dedicado ao tema, destaca-se a relevância dessas análises e do desenvolvimento de pesquisas associadas a essa vertente na Geografia escolar, ao qual este trabalho busca a interpretação das discussões que podem se configurar como uma promissora ferramenta criativa e lúdica, promotora da análise do ensino e da aprendizagem de Geografia.

E sobre os principais autores e obras que fundamentam esta dissertação, e que norteiam uma escalada entre criatividade, ludicidade, ensino, metodologias e jogos didáticos, os principais se entrelaçam para caracterizar uma malha flexível do conhecimento, mas com resistentes fundamentos e bem estruturados, que quando juntos compõem um quebra-cabeça teórico-metodológico, como podemos visualizar no Quadro 1.

Para isso, organizamos e destacamos como imprescindíveis as menções dos pesquisadores Breda e Picanço (2013), Castellar (2011), Copatti (2017), Huizinga (2008) e Kishimoto (1994), dentre outros, que têm se diligenciado ao tema e que nos trazem relevantes enfoques.

Quadro 1 – Autores e obras fundamentadoras do uso de jogos didáticos

Autores	Ano	Pesquisa/Tema	Título
Breda e Picanço	2013	Jogos Didáticos	O uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem na Geografia escolar.
Castellar	2011	Jogos e Ensino de Geografia	Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia.
Copatti	2017	Criatividade	O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade.
Huizinga	2008	Ludicidade	<i>Homo ludens</i>
Kishimoto	1994	Jogo e Educação	O jogo e a educação infantil.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

A contribuição de Breda e Picanço (2013) é alicerçada no uso de jogos didáticos para o ensino de Geografia, mais especificamente nos conteúdos de educação ambiental e cartografia. Ainda vale destacar que a autora sistematiza os estágios de desenvolvimento cognitivo propostos por Piaget e, entre as discussões relevantes, são indicados o incentivo ao ensino e a aprendizagem, por meio de jogos e objetos que promovam a curiosidade e competição de maneira pedagógica. Assim, a abordagem dos conteúdos pode ser alcançada com o uso da ludicidade e sua pesquisa ainda supera questões relacionadas a produção desses jogos, bem como sua aplicabilidade, ao definir o docente como mediador, que nesta obra foram produzidos com materiais acessíveis, sendo eles fundamentados em imagens de satélites e mapas, resultando em materiais como quebra-cabeças, jogo da memória, tabuleiros e dominós.

E sobre esses jogos serem utilizados no contexto escolar, é imprescindível a sua contextualização junto aos conteúdos e uma breve explanação, sobre quais objetivos devem ser alcançados com sua aplicação. Não somente a coordenação pedagógica que é responsável pela verificação e direcionamento das atividades que estão descritas em planejamento pedagógico, como também, aos estudantes que farão determinada atividade e/ou jogo, para que estes sigam as orientações e não ultrapassem as linhas estabelecidas como ação norteadora, mirando a diversão, mas sempre buscando acertar o aprendizado (BREDA; PICANÇO, 2013).

Dessa forma, entendemos que sempre existe o risco do uso dessa ferramenta pedagógica ser banalizada pelos próprios estudantes e, até mesmo, ser criticada pelos colegas professores e coordenadores, por eles entenderem que essa estratégia pode causar conflito e bagunça no ambiente escolar, por isso é importante que:

Os jogos no ambiente de sala de aula devem ser desenvolvidos e trabalhados com cautela, de forma a contribuir para o processo de ensino aprendizagem da criança, principalmente quando visarem trabalhar algum conteúdo escolar, ou quando dentro do ambiente da escola. Deve-se evitar, por exemplo, que a atividade possa se tornar um material que desperte uma competição negativa, ou se constitua em mera atividade recreativa. A competição durante o jogo precisa ser sadia e natural, em que o aluno não busque tão somente superar seus desafios, mas agregar conhecimentos a fim de obter o desenvolvimento das competências e habilidades da Geografia, como a correlação e a análise/localização (BREDA; PICANÇO, 2013, p. 5).

Por isso, é necessário sempre a contextualização do jogo didático com o conteúdo proposto anteriormente, de maneira teórica, fundamentada e alicerçando uma sequência didática pensada no planejamento da aula e sempre contemplando a BNCC de forma crítica e reflexiva, de modo que o documento auxilie e não exija de maneira arbitrária.

Então, é preciso contemplar, mesmo envolto em inúmeras críticas, as competências e habilidades que estão em evidência na BNCC como a própria autora destaca, como forma de promover sentido delimitado às atividades, podendo essa ferramenta didática ser apropriada, não somente pelos professores de Geografia, mas também, pelos professores de outras áreas e, até mesmo, pela comunidade escolar, podendo ser registrada, também, no Projeto Político Pedagógico da instituição.

Por esse motivo, a inserção dos jogos didáticos em documentos que balizam a educação na instituição escolar é necessária para a diferenciação entre o jogo e as brincadeiras sem objetivos precípuos, pois para os estudantes esse jogo deve ter regras, além de não serem extremamente fáceis, pois desse modo, provavelmente, não aguçam a curiosidade em fazê-lo, como a autora Breda e Picanço (2013, p. 41) destacaram:

O jogo, por ser uma prova, exige um esforço da criança para cumprir seus objetivos e, para isso, não deve ser fácil. A criança busca ser desafiada pelo difícil para, quando vencer, mostrar seu valor. Também deve ser desafiador, instigar a vontade de vencer obstáculos e dificuldades. É nesse momento que fica evidente que não é apenas uma diversão, pois exercita a inteligência, além de exigir de seus participantes uma fidelidade com o ‘amor à regra, à ordem, à disciplina’ exigido pelo jogo, em que o adulto não precisa interferir, pois as próprias crianças se cobram, e cobram dos outros jogadores essa disciplina.

Com isso, compreende-se a relevância do tema e das dificuldades a serem enfrentadas na sua implementação, sempre na busca de superação do uso tradicional do ensino, não somente imposto pelas redes públicas, como também, pelo conjunto de professores, coordenadores e direção escolar, além da cobrança dos estudantes e pais que não viram essas metodologias e não veem sentido pedagógico em tal, ou seja, criticando e, até mesmo, abominando o uso de jogos didáticos sem a compreensão dos seus sentidos e objetivos.

Toda essa construção conceitual em torno de uma temática tal qual os jogos didáticos, na escola, por exemplo, são mediadas entre o ensino e a aprendizagem por meio da didática, ou seja, a didática é o caminho entre o início, nesse caso, o ensino, e o fim que é a aprendizagem, que também é alvo do processo. Assim:

As investigações que realizamos nos indicam, a partir de estudos científicos rigorosos, a importância de uma didática centrada em significados, pois será por meio dela que validaremos os instrumentos aplicados em sala de aula quando tratarmos do processo de ensino e aprendizagem (CASTELLAR, 2017, p. 209).

Por isso, ter uma didática eficaz que assegura um ensino planejado e executado trará resultados mais expressivos, se comparados a didáticas ineficazes ou inexistentes. Portanto, essa didática almejada deve estar atrelada a metodologias de trabalhos docentes que permitam contribuir para além da vontade de ensinar, mas também, com a promoção da vontade de aprender dos estudantes.

Já com relação as metodologias aplicadas ao ensino de Geografia escolar, alvo da pesquisa, precisamos superar alguns obstáculos definidos como únicas ferramentas didáticas tais como: livros didáticos; e mapas desatualizados, que são fornecidos pelas instituições escolares, e quando ainda são disponibilizados.

Desse modo, compreendemos a necessária utilização de didáticas que atendam às necessidades da educação atual e, também, metodologias que abarquem conteúdos, conceitos e ensinamentos que se fazem necessários na Geografia, podendo ser, inclusive, pela adoção de jogos que abordem o tema, sem necessariamente exigir a repetição e memorização tão cobrados pelo ensino tradicional, de modo a explorar a ludicidade e a criatividade dos estudantes.

Tendo em vista a abordagem destacada pela adoção de metodologias inovadoras e criativas e pelo incentivo de nova didática que transpõem as já existentes, é necessário antes compreender a criatividade como ponto inicial desse contexto, e que é um processo instigante. E nessa perspectiva, a pesquisadora Copatti (2017) fundamenta sua pesquisa ao propor a reflexão da prática docente atrelada à criatividade, principalmente no ensino de Geografia para

ultrapassar metodologias de repetição e memorização que se estabeleceram na Educação Básica, propondo o ensino e aprendizagem por meio de processos criativos, promovendo desdobramento de múltiplas habilidades que são pautadas na criatividade dos professores e estudantes.

E se pensarmos como avançamos tanto em relação a ciência e tecnologia, podemos perceber os desafios superados pelas diversas sociedades no mundo, pois essa superação só se deu a partir da criatividade humana, e como avançamos e desenvolvemos tecnologia, foi graças a superação de obstáculos cognitivos ao longo da história, que pudemos viver a confortabilidade dos dias atuais, com o uso de veículos automotores para deslocamento de grandes distâncias, indústrias entre outros. Por isso:

Pelo pensamento a espécie humana produz novos saberes e pode avançar na compreensão do conhecimento, por exemplo sobre o espaço habitado. Nesse sentido, somos resultado de muitos pensamentos, ações e construções que permitiram à humanidade desenvolver-se e estruturar-se do modo como a concebemos em suas diversas formas e singularidades (COPATI, 2017, p. 38)

Contudo, a criatividade não é exclusividade do desenvolvimento da superação de desafios, mas também, é fator importante da educação, ou seja, um sistema de ensino deve ter profissionais criativos, que são incentivados a isso desde a sua formação inicial. Portanto, desenvolver criatividade também é algo a ser promovido na graduação dos professores, porque afinal de contas, a criatividade deve fazer parte de toda a história do profissional da docência.

Desse modo, entendemos a criatividade, na contribuição de Copatti (2017), como fundamento do comportamento humano que nos remete a refletirmos sobre qual o sentido de superarmos desafios cotidianos e os desenvolvermos em diferentes aspectos de nossa vida social.

A principal obra teórica que respalda jogos e/ou brincadeiras como inerentes ao desenvolvimento humano é de Huizinga (2008), que recomenda a adoção de nova conceituação da nossa espécie como sendo *Homo Ludens*, ou seja, a espécie que se apropria do jogo em todas as suas atividades, mas, que não se difere de outras espécies animais que também usam do jogo para simular e, até mesmo, realizar ações ao longo de suas vidas. Além disso, é o jogo que estimula atenção, prazer, interesse nas diferentes idades e situações do cotidiano humano e que na educação não poderia ser diferente.

O jogo, segundo Huizinga (2000), não é fruto e nem exclusividade da espécie humana, muito menos resultado da cultura, pois desse modo, os animais não o fariam como modo de aprendizado e exercícios de algumas tarefas que terão de realizar na sua fase adulta. E não há

afirmação aqui que não se jogue enquanto adulto, mas apenas uma constatação de que o jogo é realizado pelos animais de maneira mais evidente na sua respectiva infância e, para isso, não é preciso ir *in loco* no coletivo de determinada espécie isolada de animais, podendo ser observado tal fato em sua própria casa, como destaca Huizinga (2000):

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público (HUIZINGA, 2000, p. 5).

O jogo, então, é inerente às espécies animais, e não se limita a exclusividade da espécie humana, mesmo que por vezes entendida ou associada à cultura. Assim, cabe aqui questionar, qual o conceito de jogo afinal? Qual conceito abarca questões biológicas, fisiológicas e/ou culturais das espécies? Para Huizinga (2000, p. 6), muitas são as teorias de conceituação entre elas:

Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma ‘ab-reação’, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou ‘realização do desejo’, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc.

No entanto, essas abordagens não se sobrepõem e excluem a anterior, como deveria ser na evolução científica, mas “[...] todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo. As diversas respostas tendem mais a completar-se do que a excluir-se mutuamente [...]” (HUIZINGA, 2000, p. 6), pois ainda que elas se agreguem em uma possível conceituação de jogo, este não seria contemplado em sua plenitude.

Assim, Huizinga (2000) questiona a incapacidade decisiva de definir alguns dos pontos indefinidos de jogo, pois algumas ações e reações nos são tão caras, explícitas e inexplicáveis, que ficam para além do sistema biológico que nos compõe, trazendo, por vezes, emoções primitivas e, até mesmo, nunca experimentadas e não limitadas apenas a diversão, como o próprio autor indaga:

[...] Está tudo muito bem, mas o que há de realmente *divertido* no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol? A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, e nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo (HUIZINGA, 2000, p. 7).

Sobre o conceito de jogo que Kishimoto (1994) se debruça ao desenvolver sua obra, pelo fato de diferenciar os diversos jogos e suas inúmeras especificidades vivenciadas pelos seres humanos desde os primórdios de nossa existência, é possível pensar nos muitos jogos infantis e/ou adultos, bem como suas regras e a falta delas em outros, que nos faz refletir sobre o conceito “jogo” ser abrangente, de tal modo que abarca muitos cenários e perspectivas. As conclusões desse autor baseiam-se na importância do uso de brinquedos, brincadeiras e jogos na educação, pelos fatores de inserção na educação como metodologia de ensino que é criativa, por proporcionar aos estudantes a imersão no processo de ensino e aprendizagem de maneira que estes sejam protagonistas de suas próprias construções do conhecimento, ao vivenciarem práticas que divertem, impulsionam a competitividade e promovem a socialização, alcançando como resultado, o aprendizado.

Já a contribuição de Castellar, vem com o manuscrito específico “Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia”. De sua autoria em colaboração com Jerusa Vilhena de Moraes e Ana Claudia Ramos Sacramento, o texto de 2011 traz uma grande contribuição específica sobre jogos didáticos no ensino de Geografia na relação com situações-problema. Dentre outras obras que somam a essa pesquisa, de autoria de Castellar, esse texto, em específico, destaca que os jogos “não sejam um fim em si mesmo, mas ajudem o aluno a construir o sentido de um determinado conceito ou conteúdo que o professor pretende desenvolver” (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 250).

Castellar (2011), juntamente com as autoras supracitadas, discutem sobre a importância do uso de metodologias que possam aguçar a curiosidade e a vontade dos estudantes em direção a aprendizagem. O texto ainda destaca que essas pesquisas já aconteciam a partir de 1960, porém, iniciada apenas nas Ciências Exatas.

Essa temática tem início na Geografia somente a partir de 1990 (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011), e mesmo que tardia, essas discussões avançam no sentido de nortear novas metodologias, o que segundo as autoras, podem ser divertidas e estimulam os estudantes e, sobretudo, podem, em seu desenvolvimento, promover a assimilação dos conceitos e conteúdos propostos nas aulas de Geografia. E sobre essas assimilações, ou melhor,

a produção de conhecimento atribuída ao saber geográfico, estão destacados por meio da importância do componente curricular, já que:

A Geografia tem a função de transformar o modo de alunos pensarem como se organiza o espaço e, principalmente, de lhes mostrar as diferentes relações estabelecidas entre os homens e entre os elementos espaciais. Dessa forma, o trabalho com o espaço vivido dos alunos permite a percepção da importância concreta da disciplina tornando-a muito mais dinâmica e interessante (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 255).

Sendo assim, cabe a Geografia escolar e aos professores proporem metodologias e situações-problema que possam promover a imersão sobre a ciência geográfica, ao ponto em que os estudantes percebam tudo que o envolve, todos os fenômenos que acontecem diuturnamente em sua casa, sua rua, seu bairro, sua cidade, seu Estado, seu país e seu planeta, aumentando gradativamente a escala de abordagem, e para que essa construção não se estabeleça como abstrata ou sem sentido aos estudantes, organizar ou planejar aulas com jogos didáticos é uma defesa da obra e dos autores citados anteriormente, como também, desta dissertação em construção.

Dentro dessa perspectiva, as autoras agregam à nossa análise, ao destacar a importância do lúdico na construção da relação que o professor possibilita ao fazer com que o aluno resolva situações-problema por meio de jogos e interprete-os, também, a partir de textos, fazendo com que a Geografia tenha uma outra concepção, fomentando a “importância de uma aprendizagem mais significativa, uma vez que possibilitou a sistematização do conteúdo aprendido (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 273).

Em resumo, a última bibliografia aqui tratada, compreende que atividades lúdicas podem usar o “[...] jogo que se utiliza da estratégia de resolução de problemas, além de auxiliar na aprendizagem conceitual, estimula habilidades importantes no processo da vida do aluno: tentativa e erro, observação, análise, elaboração e comprovação de hipótese [...]” (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 273).

Em síntese, compreendemos que esse levantamento bibliográfico sintetizado sobre os principais autores que na atualidade têm contribuído com as temáticas abordadas neste trabalho, nos leva a compreender e defender que, utilizar metodologias instigadoras e criativas vão ao encontro de obras e autores que discutem temas que subsidiam teoricamente os benefícios que podem ser colhidos na ação docente, por meio de ferramentas didático-pedagógicas pensadas de modo criativo e lúdico, com o objetivo de ressignificar o processo de ensino e aprendizagem de Geografia.

2 CAMINHOS PARA ANÁLISE DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DOCUMENTAL E INTERPRETATIVA

2.1 JOGOS DIDÁTICOS COMO METODOLOGIAS CRIATIVAS: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

Os jogos didáticos têm grande relevância no contexto escolar, especialmente no ensino e aprendizagem ao longo de uma sequência didática sobre determinado conteúdo, independentemente do componente curricular.

Na Geografia não é diferente, já que a explicação por meio tradicional, utilizando apenas o livro didático como ferramenta didático-pedagógica é insuficiente para alcançar a compreensão do estudante, perante uma situação mencionada ao longo da aula, por ser necessário, às vezes, uma imersão empírica para caracterizar determinado fenômeno ou conceito/categoria da Geografia.

Sabendo dos desafios financeiros no cotidiano das escolas públicas brasileiras, até mesmo com questões básicas como infraestrutura e a impossibilidade da realização de trabalhos de campo, empirismo, experiencialização dos fenômenos dentre outras ações tão essenciais à compreensão da Geografia, que cabe às escolas simularem alguns eventos, conteúdos e assuntos abordados ao longo das aulas, de modo a tentar aproximar esses conteúdos da realidade dos estudantes e tornar mais palpáveis a compreensão do conteúdo dos componentes curriculares.

E qual poderia ser a metodologia didático-pedagógica que mais se aproximaria dessa tão desejada simulação? A ludicidade, podendo ser apropriada pelos professores como meio de ensino, ao promoverem jogos como uma possível escolha que, normalmente, não demandaria um investimento significativo em recursos financeiros. Mas, que consumiria um tempo de formação continuada com o foco sobre a ludicidade, sobre seus benefícios ao usá-la nas aulas, com planejamentos que alcancem as novas metodologias, superando as tradicionais. Assim,

[...] quando relacionamos o lúdico com a função educativa, concebemos essa ação de maneira a compreender que a ludicidade se refere a um jogo, uma brincadeira que objetiva favorecer a aprendizagem do indivíduo, com o seu saber, com o seu conhecimento e a sua compreensão de mundo, da realidade local, de suas ações e dos fenômenos constituídos no espaço geográfico (PEREIRA; FONSECA, 2020, p. 328).

Desse modo, as simulações da realidade e dos fenômenos destacados anteriormente, iriam transpor os estudantes para além dos enfileiramentos das cadeiras e carteiras, bem como

do professor como centro do processo e o livro didático e quadro como únicas e absolutas ferramentas de ensino a serem seguidas.

Essa imersão do estudante também rompe com a cotidiana aula de transcrição dos textos no caderno, ao “Tornar a prática diária de ensino motivadora, é um desafio que se revela na didática, na escolha metodológica; em resumo, é produto e produção das possibilidades de reconstrução do conhecimento” (PEREIRA; CARVALHO, 2018, p. 64). Ao tornar o ensino atrativo, por envolver ludicidade no processo que antes era frio, monótono e repetitivo.

Sendo o jogo didático o objeto de análise desta dissertação e que resulta da ludicidade aplicada, compreendemos a necessidade de conceituar o jogo, porém, para Huizinga (2008), essa definição é estática e pronta, e significaria cessar com estudos sobre o tema nos diversos sentidos. Ainda assim, para Huizinga (2008, p. 33), o jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.

Portanto, ao mencionar o uso de regras, promovemos, essencialmente, o que difere o jogo da realidade, por estabelecer limites aos jogadores e as jogadas, isso podendo ser contemplado em jogos didáticos e não didáticos. E o que reúne e atrai tanto as pessoas em um jogo? A diversão, por meio da ludicidade; a competitividade, ao possibilitar a vitória sobre seus oponentes; o aprendizado sobre o contexto; e, até mesmo, a reflexão sobre a derrota.

Muitas dessas respostas farão parte da vida dos estudantes ao longo de suas histórias, pois terão as vitórias pessoais ao alcançarem seus empregos, móveis, imóveis, viagens entre outras materialidades e imaterialidades adquiridas. Mas também, ao se deparar com suas derrotas pessoais e não conseguirem ingressar nos cursos superiores almejados, perdendo ou não ganhando oportunidades de empregos desejados e bem remunerados.

Nessas perspectivas, o jogo didático cumprirá seu objetivo inicial que é de promover o ensino por meio da jogabilidade, mas também, estabelecerá limites que os estudantes enfrentarão no futuro, enquanto adultos na sociedade do século XXI.

Já nas metodologias criativas, que do nosso ponto de vista atraem os estudantes e os integram, como por exemplo, usando jogos didáticos, pois ficam evidenciados alguns bons resultados de ensino, justamente por já estarem sendo utilizados em diversas instituições escolares, públicas e privadas. Nesse contexto, Moraes e Castellar, (2018, p. 423) enfatizam a relevância das metodologias ativas ao considerarem que:

As metodologias ativas amplamente difundidas têm se apresentado como eficazes, por serem estratégias que minimizam ou solucionam alguns dos problemas encontrados no espaço escolar. Entre suas potencialidades estão a de impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, como o uso de jogos, e partir de situações vivenciadas por eles para tratar de temas como cidade ou meio ambiente.

Esse envolvimento se dará, também, pela diferença entre as aulas tradicionais vivenciadas desde a entrada desse estudante na rede de ensino, e ao visualizar uma nova e instigante maneira de aula, que diverte e, ao mesmo tempo, aprende com a atividade, reforçando, ainda mais, a descontinuidade do ensino tradicional mnemônico, por buscar “novas” formas de aprendizagem mais autônomas e instigadoras da criatividade e descobertas.

Desse modo, construir o conhecimento demanda criatividade no ensino, por estimular o aprendizado. A criatividade se destaca como fundamento do comportamento humano (VYGOTSKY, 2009), para superarmos dificuldades impostas pelas situações vividas empiricamente, fazendo-nos refletir sobre qual o sentido de superarmos os desafios cotidianos e desenvolvermo-nos em diferentes aspectos da vida social, nos espaços em que estão constituídos e que construímos socialmente.

Esses pontos levantados devem configurar em importantes discussões com relação à organização e produção desses jogos, já que o contexto social e geográfico de cada escola pública deve ser levado em consideração, devido as diferenças de distribuição desigual das verbas e seus respectivos gestores, podendo ser municipais, estaduais ou federais.

Com isso, articular políticas públicas de Estado que promovam capacitações por meio de formações nas licenciaturas, ainda ao longo do curso superior, ou mesmo continuadas já no contexto da atuação docente na escola, podem ampliar o desenvolvimento nas aulas, por usarem outras ferramentas que superem o quadro, o giz e o livro didático. Para Belan *et al.* (2012, p. 742) essa prática de “[...] confeccionar e aplicar um jogo pedagógico se torna uma experiência significativa na formação docente, posto que, utilizar recursos didáticos exige determinadas habilidades do professor, como criatividade, capacidade de síntese e flexibilidade [...]”.

Assim, seria necessário, também, o subsídio de legislação que norteasse o uso de jogos no ensino de Geografia e, mesmo que os PCNs (BRASIL, 1998) apontem a necessidade de aproximação dos conteúdos da Geografia ao cotidiano do estudante, por meio de recursos pedagógicos, a BNCC (BRASIL, 2017), que passa a ser a mais recente legislação basilar da Educação Básica, não destaca tal ação e propõe seu uso somente na Educação Infantil pelos pedagogos, ou seja, isso vai ocorrer no Ensino Fundamental I e também pela disciplina de Educação Física, que afinal se apropria de tal processo para seu desenvolvimento pedagógico na escola.

Para superar a falta ou inexistência na legislação de diretrizes ou orientações que direcionem o uso de jogos e que, por conseguinte, refletirão na falta desses objetos e recursos nas escolas, é que nossa defesa se constitui, uma vez que, existem múltiplos meios de captações desses materiais para serem usados nas confecções dos jogos didáticos, pensados e planejados pelos professores. E que esses materiais sejam de fácil acesso, como por exemplo, recicláveis, entre eles: garrafas pet; tampas; latas; e utensílios que poluiriam a natureza, levando milhares de anos para se decomporem naturalmente. Os autores Neri *et al.* (2020, p. 28733) partilham dessa reflexão, ao destacarem a:

[...] possibilidade de construção de jogos didáticos por meio do uso de materiais de baixo custo. [...] oportunizando ao professor múltiplas possibilidades de desenvolver um ensino mais dinâmico que possam atender os conteúdos disciplinares e ao mesmo tempo conscientizar os alunos quanto a importância da utilização de materiais recicláveis para a proteção do meio ambiente e desenvolvimento sustentável.

Desse modo, podendo ser compartilhado para a maior parte das escolas públicas, devido ao baixo custo e aos grandes números de resíduos sólidos descartados de maneira inadequada pela população das comunidades do entorno das unidades escolares, promovendo reciclagem, ensino e aprendizagem pelos jogos didáticos e conscientização ambiental, não necessitando, obrigatoriamente, de valores das Secretarias de Educação.

Em síntese, nossa abordagem busca evidenciar essas discussões como forma de correlacionar as ações metodológicas de uso de jogos didáticos, ressaltando as análises de pesquisas atuais na perspectiva geográfica, no sentido de compreender seus resultados e suas relações com o processo de ensino e aprendizagem.

E como toda construção têm suas bases bem fixadas, esta pesquisa se constitui pelo entrelaçamento de inúmeros autores e obras, mas busca, também, resgatar, sempre que necessário, a relação com a contextualização documental dos principais instrumentos que na atualidade regem a composição dos componentes curriculares. Dessa forma, compreender de que modo a disciplina de Geografia escolar tem se constituído enquanto um componente curricular do Ensino Fundamental II, na esteira dos documentos que balizam a estrutura da Educação Básica, tal como a BNCC, é fundamental, como forma de verificar as dificuldades, os desafios e as possibilidades de superar as mazelas que a Geografia escolar, enquanto componente curricular, vem sendo esquartejada no último decênio.

Desse modo, nosso intento é que, mesmo diante dos desafios, mas não como forma de trazer uma solução para o dilaceramento da Educação Básica, sobretudo para área de Ciências Humanas, buscamos visualizar possibilidades de inovação nas aulas, sobretudo nas de

Geografia, ao utilizar de metodologias criativas: “Tornar a prática diária de ensino motivadora, é um desafio que se revela na didática, na escolha metodológica, em resumo, é produto e produção das possibilidades de reconstrução do conhecimento” (PEREIRA; CARVALHO, 2018, p. 64).

Justamente sobre a construção desse conhecimento, e como ele vai se desenvolver no ensino da Geografia é que subsidia o processo do uso de novas metodologias, que superarão, gradativamente, as metodologias tradicionais. E alguns dos meios de transpor as metodologias tradicionais, é que defendemos a formação docente da Educação Básica com as inúmeras possibilidades do uso de jogos, como forma de construir criativamente o processo de ensino e aprendizagem da Geografia.

2.2. DOCÊNCIA EM RISCO: FATORES DE DESMOTIVAÇÃO, DESVALORIZAÇÃO E CARGA HORÁRIA REDUZIDA

Nos últimos tempos, é possível observar uma diminuição progressiva da procura de jovens egressos do Ensino Médio que se destinam a cursar licenciaturas. Entre os diversos motivos para a não escolha dos cursos de licenciaturas, que formarão os futuros professores do país, pode-se vislumbrar as dificuldades enfrentadas pelos professores desses mesmos jovens.

De acordo com Craide (2017, p. 11), uma pesquisa do Sindicato das Mantenedoras de Ensino Superior (Semesp) mostra que o número de alunos que ingressaram em cursos de licenciatura presenciais caiu 10% entre 2010 e 2016. No mesmo período, o número de concluintes desses cursos diminuiu 7,6%.

Já em dados mais recentes, a diferença de ingresso no Ensino Superior para cursar licenciatura em comparação com o bacharelado é significativa, ainda que profissionais liberais tenham uma maior demanda, os profissionais da docência estão tendo uma precarização também dos cursos, já que a maioria das licenciaturas não fazem mais parte das grades de cursos de universidades privadas presenciais, escanteando esses cursos para faculdades a distância.

Esse cenário de diminuição do interesse de jovens em cursar licenciatura, pode ser associado a baixas ofertas, em comparação com cursos de bacharelado, por exemplo, apenas 15,9% dos acadêmicos que ingressam nas universidades privadas e 29,5% nas universidades públicas fazem cursos voltados para a docência, em contrapartida, 69% dos estudantes ingressam em bacharelado na rede de ensino superior privada, enquanto 60% dos bacharéis são matriculados em instituições de nível superior do ensino público, segundo a Semesp (BRASIL, 2020, p. 12), podendo ter entre os diversos motivos, a relação com as metodologias tradicionais

usadas por professores na Educação Básica, afastando alguns estudantes da vontade de se tornarem professores e, até mesmo, retornarem para suas comunidades como agentes causadores de mudanças sociais por meio de exemplos a serem seguidos.

Mesmo que a profissão de docente, no Brasil, tenha se intensificado na proporção de vagas nos últimos anos, mediante o aumento da criação de vagas nas universidades públicas e múltiplas formas de ingresso como a inserção de programas como vestibulares, Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), Programa Universidade para Todos (Prouni), Sistema de Seleção Unificada (SiSU) e Fundo de Financiamento Estudantil (Fies), ainda assim, o interesse pela docência é desproporcional, quando comparamos dados como os demonstrados anteriormente.

No entanto, o objetivo dessa abordagem não é justificar ou discutir o interesse pela formação docente, contudo, é preciso compreender que o cotidiano dos professores em sala de aula se constitui um indicativo dessa relação na escolha profissional. E, nesse mérito, nosso interesse se estabelece em compreender se, em relação ao ensino de Geografia, as metodologias se constituem como componentes que instigam os estudantes a aprenderem de forma criativa, lúdica e interativa. Assim:

Atualmente, entende-se que os procedimentos de ensino são tão importantes quanto os próprios conteúdos de aprendizagem. Portanto, as técnicas de ensino tradicional passam a fazer parte do escopo de teóricos não só da área da Educação, mas de toda a comunidade intelectual que busca identificar suas deficiências e buscam propor novas metodologias de ensino-aprendizagem (PAIVA *et al.*, 2016, p. 146).

Nesse cenário, vamos entender e diferenciar as metodologias tradicionais das criativas, por meio de comparação dos atos pedagógicos pesquisados nos artigos, livros entre outros. Ainda que “[...] o vínculo entre aprendizagem e ensino não é causal, ou seja, o ensino não causa a aprendizagem nem desenvolve novas capacidades que podem levar à aprendizagem [...]” (PAIVA *et al.*, 2016, p. 147), compreendemos que o vínculo entre o ensino e a aprendizagem é consequência. Em outras palavras, quando se ensina bem, se aprende bem, numa espiral, e a expectativa é a de que esse processo seja uma constante na aprendizagem.

Nesse sentido, fica claro que, por melhor que seja o professor no desenvolvimento de sua aula, isso ainda não garante que o aprendizado se dê de maneira uniforme por todos os estudantes na sala de aula, já que cada indivíduo tem características únicas e melhores de compreender os conteúdos e assuntos abordados na aula.

Assim, visualizar esse processo de ensino pressupõe que apenas o estudante está aprendendo, entretanto, ao ensinar, o professor também irá aprender, pois a compreensão dessa

dualidade está estabelecida nas desconstruções dos pensamentos educacionais do ensino tradicional, porque: “[...] o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo [...]” (FREIRE, 1987, p. 63).

Desse modo, o professor é, também, agente que aprende dentro do processo de ensino, por aprender enquanto ensina e ensinar ao aprender, pois ele estuda para lecionar aos seus estudantes. Aos estudantes, não basta transmitir o conhecimento sobre determinado conteúdo ou assunto, mas ensinar, supera as dinâmicas de transmissor e receptor, além da necessidade de querer aprender, os estudantes precisam estar aptos a produzir conhecimento, ao fazer exercícios, dialogar com seus colegas e ler e interpretar os conteúdos propostos.

E de que maneira esse processo de ensino parece mais atrativo? Aos moldes tradicionais? Utilizando a transcrição de textos e exercícios com alguns poucos exemplos, ao longo de uma aula fragmentada, no contexto escolar do século XXI, no Brasil? Suplicando por mais tempo de ensino, ao dividir a carga horária com outros 24 componentes curriculares?

Antes de respondermos esses questionamentos, precisamos pensar sobre o cotidiano escolar vivenciado pelos professores nas escolas públicas brasileiras, e como essa didática vinha sendo aplicada por meio do ensino tradicional nas escolas ao longo da história da educação brasileira que, sobretudo aos professores que atuam na Rede Estadual de Ensino em Mato Grosso do Sul (REE/MS), esse deve ser levado em consideração para propor modelos que superem essas metodologias, tais como as metodologias criativas, ainda que não sejam recentes no campo dos teóricos, possa superar a teoria e fundamentar o trabalho docente na prática do chão da escola.

No tocante a isso, é importante nos reportarmos a Matriz Curricular do Ensino Fundamental II disponibilizado pela Secretaria de Estado da Educação de Mato Grosso do Sul (SED/MS), no Documento Referencial Curricular (MATO GROSSO SO SUL, 2018). Já referente a questão da carga horária sobre o componente curricular, no que se refere a Geografia, esta sofreu uma diminuição sobre sua carga horária, assim como muitos outros componentes curriculares em 2022, como podemos visualizar na Figura 3, passando a ser disponível com apenas duas horas/aula no Ensino Fundamental II.

Figura 3 – Hora/Aula Ensino Fundamental Rede Estadual de Mato Grosso do Sul

ANEXO I DA RESOLUÇÃO/SED N. 3.955, DE 15 DE DEZEMBRO DE 2021.

MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ano: a partir de 2022

Turnos: diurno e noturno

Semana letiva: 5 (cinco) dias

Duração da aula: 50 (cinquenta) minutos

Duração do ano letivo: 200 (duzentos) dias

Base Nacional Comum Curricular e Parte Diversificada	Áreas de Conhecimento	Componentes Curriculares	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano	6º ano	7º ano	8º ano	9º ano
		Ciências da Natureza	Ciências	4	4	4	4	4	4	4	4
	Matemática	Matemática	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Ciências Humanas	História	2	2	2	2	2	2	2	2	2
		Geografia	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Linguagens	Língua Portuguesa	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		Arte	2	2	2	2	2	2	2	2	2
		Educação Física	2	2	2	2	2	2	2	2	2
		Língua Inglesa	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Ensino Religioso	Ensino Religioso *						1	1	1	1
	Pesquisa e Autoria		2	2	2	2	2	1	1	1	1
	Projeto de Vida		1	1	1	1	1	2	2	2	2
Total semanal de horas-aulas			25	25	25	25	25	26	26	26	26
Total anual de horas-aulas			1000	1000	1000	1000	1000	1040	1040	1040	1040
Total anual em horas			834	834	834	834	834	867	867	867	867

* Oferta obrigatória e frequência facultativa

ANEXO II DA RESOLUÇÃO/SED N. 3.955, DE 15 DE DEZEMBRO DE 2021.

Fonte: Mato Grosso do Sul (2021, p. 245).

Embora não seja nosso recorte temático, o Ensino Médio também teve uma redução significativa de 50%, sendo que antes a disciplina de Geografia contava com duas horas/aula semanais, passou a contar com apenas uma hora/aula nos primeiros e segundos anos, restando somente ao terceiro ano a quantidade de duas horas/aulas. Essa redução inviabiliza todo e qualquer planejamento, no que tange ao mínimo de sequência didática, sobre conteúdo ou sobre um tema, muito menos alcança habilidades que poderiam vir a compor competências como sugere a BNCC (BRASIL, 2017), em seus direcionamentos sobre sua implementação, inclusive prejudica a base comum, frente a parte diversificada do currículo, ao suprimir conceitos e categorias da Geografia, fragilizando também, a implementação do Novo Ensino Médio, definida pelo Ministério da Educação (MEC), como podemos visualizar na Figura 4.

Figura 4 – Hora/Aula Ensino Médio Rede Estadual de Mato Grosso do Sul

ANEXO II DA RESOLUÇÃO/SED N. 3.955, DE 15 DE DEZEMBRO DE 2021.

MATRIZ CURRICULAR COMPLETA
ENSINO MÉDIO PARCIAL – DIURNO (30 AP)

Ano: a partir de 2022

Turno: diurno

Semana letiva: 5 (cinco) dias

Duração da aula: 50 (cinquenta) minutos

Duração do ano letivo: 200 (duzentos) dias

FORMAÇÃO GERAL BÁSICA					
Áreas de Conhecimento	Composição Curricular	Unidades Curriculares	1º Ano	2º Ano	3º Ano
			AP	AP	AP
Matemática e suas Tecnologias	Matemática	Matemática	3	3	2
Linguagens e suas Tecnologias	Língua Portuguesa	Língua Portuguesa	3	3	2
	Linguagens	Arte	1	1	1
		Educação Física	1	1	1
		Língua Inglesa	1	1	1
Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Ciências da Natureza	Biologia	2	1	2
		Física	1	2	2
		Química	2	2	1
		Filosofia	1	1	1
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	Geografia	1	1	2
		História	1	1	2
		Sociologia	1	1	1
		Totais de Cargas Horárias da Formação Geral Básica		Semanal em h/a	18
		Anual em h/a	720	720	720
		Anual em Horas	600	600	600
		Etapa em Horas	1800		

Fonte: Mato Grosso do Sul (2021, p. 246).

Vale destacar que essa diminuição de carga horária não ficou limitada ao Estado de Mato Grosso do Sul, já que os currículos das redes estaduais estão diretamente ligados a BNCC (BRASIL, 2017), que acaba por direcionar a carga horária mínima da Educação Básica, como podemos contemplar:

O acréscimo de carga-horária das atuais 800 para 1000 horas anuais seria bom para os professores de Geografia se a reforma fosse apenas o acréscimo de carga horária. Pois, haveria uma possibilidade de aumentar o número de aulas semanais de Geografia e conseqüentemente a demanda e necessidade de professores da área para as escolas. A mesma situação ocorreria em História, Biologia, Química e Física. Porém, o Parágrafo 5º do acréscimo ao Artigo 35 da LDB, deixa claro que a carga horária máxima da BNCC deve ser 1800 horas nos 3 anos do EM. O que evidencia momentaneamente a diminuição da carga horária das disciplinas da Base Nacional, visto que atualmente elas ocupam 2400 horas em 3 anos (QUEIROZ, 2017, p. 7).

Frente a redução de carga horária na Rede Estadual de Educação de Mato Grosso do Sul, evidenciada por meio das Figuras supracitadas, passa a ser mais importante a mudança da metodologia tradicional, para uma composição mais ativa de ensino, composta por ações mais instigativas e que priorizem aulas mais criativas, lúdicas e interativas, já que a eficiência do

ensino demanda agora, mais do que no passado, um avanço sobre o processo de ensino e aprendizagem que já vinha sendo criticado pela ineficiência didático-pedagógica, ao não produzir conhecimento e somente reproduzi-lo.

Obviamente que ao argumentarmos a necessidade de aulas com uma composição mais criativa de ensino e uma composição investigativa, de caráter criativo, lúdico e interativo, não estamos minimizando a obscuridade da negligência que é a diminuição da carga horária do componente curricular das Ciências Humanas. Consideramos isso, um prejuízo incalculável ao processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, sobretudo no longo prazo.

Essa diminuição de carga horária não só prejudica qualquer sequência didática planejada pelo professor, como também, inviabiliza o ensino e aprendizagem dos estudantes, na fase mais importante e base para o Ensino Superior, que é o Ensino Médio, em que os estudantes têm um déficit enorme em relação às Ciências Humanas, e a Geografia atualmente está perdendo muito espaço nos currículos, graças a BNCC, que não estabeleceu carga horária mínima para os componentes curriculares:

A geografia escolar ao longo dessas transformações quase não resiste. É retirada de alguns currículos e é substituída pelos 'estudos sociais'. Num mercado profissionalizante, a geografia perde espaço através da diminuição de carga horária, comprometendo cada vez mais a discussão sobre o mundo em que vivia, atendendo as novas exigências produtivas dos modelos fordista e taylorista (GUSMÃO; SAMPAIO; SAMPAIO, 2005, p. 6746).

Portanto, as políticas públicas voltadas a cercear a educação por meio dos currículos, acontece pela hierarquização das redes de ensino municipais e estaduais, que estão sob a hegemonia da BNCC, que é comemorada por uma parte da sociedade que não compreende seus danos essenciais a base comum, e por destacar com maior carga a parte diversificada, além dos Estados beneficiarem, na divisão de carga horária, a Matemática e Língua Portuguesa em detrimento das outras disciplinas.

O Novo Ensino Médio, implementado no Brasil a partir de 2017, tem sua origem associada a políticas neoliberais, influenciadas pelo Banco Mundial (BM) e pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID). Essas instituições financeiras internacionais têm promovido, desde os anos de 1990, políticas educacionais que enfatizam a necessidade de adaptação do ensino às demandas do mercado de trabalho e a flexibilização curricular, com o objetivo de formar trabalhadores mais qualificados e competitivos em um contexto de globalização econômica.

A substituição da histórica organização curricular disciplinar por itinerários formativos específicos, com ênfase em cinco áreas do conhecimento e sem a obrigatoriedade da área de ciências sociais, atende a funções utilitaristas, como a formação para um possível mercado de trabalho, subsumindo sobretudo a função de formação para a cidadania, prevista em legislações anteriores (COSTA; SILVA, 2019, p. 8).

Esse tipo de abordagem pode levar a uma formação mais técnica e utilitarista, em detrimento de uma formação mais humanista e crítica. Além disso, a flexibilização curricular pode gerar desigualdades entre escolas e estudantes, já que nem todas as escolas terão a mesma capacidade de oferecer uma formação ampla e diversificada. Assim, o Novo Ensino Médio não oferece uma solução para o problema da baixa qualidade do ensino, tampouco com relação a ausência de recursos, materiais e jogos didáticos nas escolas públicas, que continuam a enfrentar problemas estruturais e de investimento.

Além disso, a implementação do Novo Ensino Médio tem sido lenta e tem enfrentado obstáculos, graças a falta de atuação do MEC nos últimos quatro anos, o que pode dificultar sua efetivação e impacto, somando-se a isso, o fracasso da proposta curricular que é o próprio conceito de Novo Ensino Médio, que dizima frentes disciplinares científicas, para inserir disciplinas que tratam de projeto de vida, abordando questões relacionadas a Psicologia sem qualquer formação específica, além de itinerários formativos com ênfase em, por exemplo: produção de sabão; brigadeiro; e pseudoempreendedorismo, ao tentar inserir forçadamente os estudantes em um cenário de vendas de produtos quase que artesanais. O que faz indagarmos sobre quais objetivos o BM e BID querem alcançar com essa fragilização do sistema educacional?

Sob orientação e supervisão de organismos internacionais, entre eles o Banco Mundial (BM) e o Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID), como ocorrera com a reforma do ensino médio no México, o governo brasileiro reorganiza sua nova agenda educacional voltada para atender a uma lógica de mercado, ressuscitando a figura do professor com notório saber e retirando e/ou flexibilizando disciplinas estratégicas, conforme veremos, e também ao substituir a educação pela aprendizagem por competências, o que desqualifica a formação geral e profissional dos mais jovens (COSTA; SILVA, 2019, p. 7).

Portanto, é necessário que sejam realizadas políticas educacionais mais amplas e integradas, que considerem as demandas do mercado de trabalho, mas também, a formação cidadã e crítica dos estudantes, além de investimentos adequados em infraestrutura e recursos para as escolas. As instituições financeiras internacionais, como o Banco Mundial e o BID, podem ter um papel importante nesse processo, mas é importante que as políticas educacionais sejam definidas com base em consensos democráticos e participativos da sociedade brasileira,

que contemplem as necessidades e demandas dos diversos atores envolvidos no sistema educacional.

Desse modo, é importante a mudança de paradigma sobre o ensino baseado no tradicional, levando em consideração essa perda evidenciada de carga horária, reduzindo o tempo de aula de Geografia e de outras disciplinas das Ciências Humanas, que agora perde ainda mais “espaço e tempo” no currículo, necessitando migrar para metodologias mais atrativas, que empolguem os estudantes.

2.3 OS JOGOS DIDÁTICOS NA BNCC E NO REFERENCIAL CURRICULAR DE MATO GROSSO DO SUL: UMA LEITURA INTERPRETATIVA

O uso de jogos didáticos na Educação tem se intensificado, atualmente, devido à reutilização do conceito de metodologias ativas, associadas principalmente às escolas particulares para atração de estudantes/clientes pela “nova metodologia”, ou seja, alguns pais têm matriculado seus filhos em escolas que reusam desse termo para promover o ensino e aprendizagem de maneiras diferentes, frente a metodologias tradicionais.

É nesse contexto que, segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28):

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Já as escolas públicas tem realizado adequações nos seus currículos também, para que a inserção de tais metodologias ativas sejam evidenciadas, devido a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o avanço na transformação das escolas municipais e estaduais em escolas de tempo integral, que traz consigo alguns conceitos do projeto “escola de autoria”. Esse projeto propõe que os estudantes passem a ser protagonistas de sua própria educação, ficando o professor como mediador do ensino, promovendo habilidades nestes estudantes, que promoverão competências gerais, ainda de acordo com o documento supracitado.

Dentro desse contexto estão alocadas a separação de áreas do conhecimento: Ciências da Natureza; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; Matemática e suas Tecnologias; e

Linguagens e suas Tecnologias, tais quais as áreas aplicadas no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), sendo que a Geografia está no nicho a que lhe compete, ou seja, Ciências Humanas.

Seguindo essa escala que resultou da localização da Geografia na Educação, é preciso compreender qual a relevância do uso de materiais e jogos didáticos no ensino desta ciência. Sendo que os mapas e globos, por vezes, não estão disponíveis no ambiente escolar, fica perceptível que a adição de outras ferramentas pedagógicas que intercale a dependência dos docentes referente ao livro didático e do quadro, podem promover mais interesse, dentre os diversos motivos que possam subsidiar a utilização de jogos no ensino de Geografia. Assim, percebemos que:

Notoriamente, as atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Outra importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Acrescenta-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas [...] (PEDROSO, 2006, p. 3183).

Após essa percepção de quais motivos e motivações agregam ao processo de ensino e aprendizagem, fica claro os possíveis benefícios ao usar jogos didáticos no ensino, e quais seus ganhos em relação a própria aula, por proporcionar um ambiente outro que inova todo aquele contexto composto por cadeiras enfileiradas, quadro e livro didático que está posto desde a escolarização de nossos pais. Assim a ludicidade é interessante: “Por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre professores e alunos” (CAMPOS; BORTOLOTO; FELICIO, 2003, p. 36). Nesse sentido, coloca também, o professor no estado de mediador do conhecimento ou da aplicabilidade do próprio jogo destacado, desconstruindo o então arauto do saber, que em algumas escolas, atualmente, ainda são utilizadas, quase que em um púlpito ou altar, graças a arquiteturas passadas.

Assim, no desenvolvimento dos jogos didáticos ao longo da aula, o estudante aprende por meio da brincadeira pois: “Enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade” (FORTUNA, 2003, p. 16).

Ainda que essas metodologias causem estranheza em alguns docentes com mais tempo de carreira: “O jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico

resultando em um empréstimo da ação lúdica para a compreensão de informações” (KISHIMOTO, 1996, p. 183), estabelecendo vínculo afetivo no processo de ensino que antes se desenvolvia apenas como profissional, ao produzir conhecimento, se apropriando de conhecimento, por meio de algo divertido em sua percepção, promovendo uma aprendizagem de maneira, até mesmo, involuntária pela imersão na atividade proposta e mediada pelos professores.

Já para a inicialização dos jogos, e adequação das jogabilidades para as diversas idades encontradas no Ensino Fundamental, o autor Jacquin (1963) contribui ao estabelecer uma relação idade x características, ao qual descreve os comportamentos assumidos pelas crianças e adolescentes ao longo da sua infância e juventude.

Nesse subitem, nossa intenção é demonstrar que os instrumentos atuais que balizam os componentes curriculares da Educação Básica, buscam evidenciar a necessidade de se utilizar metodologias mais criativas e inovadoras, de modo que a ludicidade e a interatividade tenham proporcionalidades maiores no contexto escolar. Assim, o documento normativo na esfera federal, BNCC, explora a gama de habilidades e competências que o estudante deve possuir para construir o saber, desenvolvendo o seu papel de protagonista, em que a relação humana se supera ao ensino tradicional. Dessa forma, o ensino atual busca uma proximidade da realidade do estudante em paralelo com a sociedade, por meio da exemplificação do cotidiano nas relações interpessoais:

O estudo da Geografia permite atribuir sentidos às dinâmicas das relações entre pessoas e grupos sociais, e desses com a natureza, nas atividades de trabalho e lazer. É importante, na faixa etária associada a essa fase do Ensino Fundamental, o desenvolvimento da capacidade de leitura por meio de fotos, desenhos, plantas, maquetes e as mais diversas representações. Assim, os alunos desenvolvem a percepção e o domínio do espaço (BRASIL, 2017, p. 367).

O grande desafio do ensino de Geografia no cotidiano é disseminar a semente do conhecimento, por meio de diferentes abordagens temáticas que buscam despertar a relação teórico da aprendizagem ao conceito empírico vivenciado pelos estudantes em sua dinâmica social. Dessa forma, o professor pode trabalhar com o estudante de modo a propor que eles busquem elementos conceituais que associem o saber adquirido pelos elementos que constituem o meio em que vivem, ou seja, a correlação com o cotidiano do estudante é crucial no processo de ensino, estabelecendo essa articulação por meio, por exemplo, de jogos que ele brinca no seu cotidiano, identificando nele, a leitura do seu espaço, da sua vivência, da sua história, da sua trajetória, da sua territorialidade.

De maneira geral, na abordagem dos objetos de conhecimento, é necessário garantir o estabelecimento de relações entre conceitos e fatos que possibilitem o conhecimento da dinâmica do meio físico, social, econômico e político. Dessa forma, deve-se garantir aos alunos a compreensão das características naturais e culturais nas diferentes sociedades e lugares do seu entorno, incluindo a noção espaço-tempo (BRASIL, 2017, p. 368).

A BNCC, sendo o novo marco da educação brasileira, redefine o ensino, agora por meio de competências e habilidades, e não mais pelos conteúdos, que foram substituídos pelo sinônimo conceitual de objetos do conhecimento, porém, alguns gargalos são percebidos em sua construção, enquanto política pública que delimita as diversas etapas de ensino, entre eles, o destaque é a ausência da menção mais abrangente sobre jogos didáticos, já que:

A única menção a jogos na seção sobre Educação Profissional de Nível Médio, nas DNC, refere-se ao uso de jogos na Educação a Distância (EaD), como parte do material didático, e ‘apoio’ à aprendizagem. Verifica-se pouca ou nenhuma importância conferida aos jogos, quando o contexto é de formação profissional e/ou de nível médio, e também a pobreza de possibilidades, com jogos vistos como material didático apenas na EaD (DIAS; VASCONCELLOS; BARRETO, 2017, p. 1105).

A menção que a BNCC faz aos jogos didáticos acontece apenas no componente curricular de Matemática, sempre de maneira genérica e aligeirada, renomeando-os como materiais didáticos, e atrelando-os a outras ferramentas didáticas. Desse modo, a desvalorização e o desconhecimento dessa importante ferramenta, não está restrita aos professores que estão nas escolas, mas sobretudo, o fato de escantear acontece de maneira vertical, nas hierarquias das esferas de ensino federal, estadual e municipal, já que isso é referendado nas legislações que regem a educação brasileira, sendo essa a interpretação de que:

[...] jogos são referenciados enquanto materiais didáticos apenas na área de Matemática, associados a outros materiais, como ábacos, livros, vídeos, planilhas eletrônicas e softwares, como recursos para a compreensão e o estabelecimento de conexões dos temas matemáticos com o cotidiano. Coloca-se a necessidade de integrar esses recursos em situações que propiciem reflexão, sistematização e formalização dos conceitos (DIAS; VASCONCELLOS; BARRETO, 2017, p. 1106).

Essa ausência de uso e produção de materiais didáticos no ensino de Geografia é refletida, principalmente, na falta de formações continuadas sobre essa temática, nas Secretarias de Educação municipais e estaduais e, conseqüentemente, no lapso de integralização de metodologias criativas nas aulas, prejudicando quem está na ponta desse processo, ou seja, os professores, que é e deveria ser o foco de todo o sistema educacional, pois são eles que

necessitam de formações adequadas para promover metodologias que se incorporem às novas demandas.

Na atualidade, de forma transversal, o ensino de Geografia busca agregar ao conhecimento temas mais contemporâneos que abranjam desde questões sociais, políticas e econômicas por meio de representações cartográficas inseridas no contexto lúdico, utilizando ferramentas pedagógicas associadas aos jogos didáticos. Corroborando com a ideia, o documento Referencial Curricular do Estado de Mato Grosso do Sul (2018) destaca que:

Aliado à construção dos conhecimentos, o uso da linguagem cartográfica, como recurso metodológico, é imprescindível para compreender como os fenômenos se distribuem e se relacionam no espaço geográfico. Nesse sentido, faz-se necessário que ocorra a alfabetização cartográfica ao longo da Educação Básica proporcionando a leitura e a análise desse espaço (MATO GROSSO DO SUL, 2018, p. 960).

É desafiador, ao professor, a criação de novas metodologias essenciais para o ensino de Geografia nas escolas públicas estaduais de Mato Grosso do Sul. Mediante inúmeros obstáculos e as dificuldades de utilizar novas ferramentas pedagógicas que ultrapassem a barreira do ensino tradicional de Geografia, ainda existem dificuldades que, às vezes, podem se tornar fatores que depreciam o sonho de exercer a profissão docente, entretanto, podem ser esses os percalços que catapultam os professores e fazem com que alcancem seus objetivos, para então atingirem a mudança de metodologia tradicional para metodologias criativas, e que esses possam atingir, não somente estudantes como também outros docentes, pais e comunidade, por meio das novas metodologias de ensino.

O ensino da Geografia deve garantir que o estudante compreenda melhor o mundo em que vive tornando-o um agente de transformação social, um protagonista diante do mundo que o cerca. Sendo assim, os conteúdos precisam ser abordados de forma contextualizada, ou seja, além de relacioná-los à realidade vivida do estudante, é preciso situá-los no contexto histórico, nas relações políticas, sociais, econômicas, culturais e em manifestações espaciais concretas, utilizando diversas escalas geográficas (MATO GROSSO DO SUL, 2018, p. 960).

Essas escalas geográficas poderiam ser feitas por metodologias criativas, que se apresentam como boas opções no ensino de Geografia escolar, em que os professores podem optar pelo uso de jogos didáticos que contemplem os conteúdos de Geografia, ainda que apresentem grau de dificuldade de compreensão. Esses conteúdos podem ser assimilados pelos estudantes que vão produzir conhecimento e não apenas replicarem, ao utilizarem dessas ferramentas didático-pedagógicas. Dessa maneira, pode tornar-se uma alternativa dinâmica e

interativa que contribui para estabelecer um vínculo de aprendizagem entre o estudante e o professor, por meio da competitividade e da ludicidade, quando aplicados em sala de aula.

Esses vínculos de aprendizagem se agrupam e se estabelecem como importantes no decorrer das aulas de Geografia, por configurarem como saberes geográficos básicos e inerentes ao componente curricular, entretanto, existem os demais conteúdos que não serão assimilados de maneira uniforme por todos os estudantes, necessitando uma nova abordagem de ensino, ou uma que contenha exemplificação dos fenômenos citados, mesmo porque a BNCC (BRASIL, 2017) vai propor apenas noções fundamentais da Geografia, faltando no documento menções sobre metodologias mais criativas, como o possível uso de jogos didáticos. Resta, tão somente aos professores, a tarefa complexa de transpor essas noções aos estudantes por meio de textos, fomentando a memorização como processo estático de ensino, tal qual foi lhes ensinado desde a infância, incluindo o docente nesse modo cíclico de ensino, que não promove a compreensão dos fenômenos espaciais, a correlação entre os fenômenos, os fatos, pois apenas os impõe em sala de aula, cerceando o questionamento tão importante ao avanço da ciência. Esse documento citado apenas descreve que:

Essas noções são fundamentais para o trato com os conhecimentos geográficos. Mas o aprendizado não deve ficar restrito apenas aos lugares de vivência. Outros conceitos articuladores, como paisagem, região e território, vão se integrando e ampliando as escalas de análise (BRASIL, 2017, p. 368).

Os conceitos e categorias da Geografia, poderão ser trabalhados com o uso de outras ferramentas didático-pedagógicas que não as cotidianas das salas de aula, promovendo a criatividade, não só por parte dos professores, como também dos estudantes, já que desde os primórdios da organização do trabalho didático, como por exemplo, os livros didáticos, mas quais metodologias serão mais adequadas as idades dos estudantes? Quais atividades lúdicas ou jogos farão mais sentido a eles, de modo que possam alcançar aprendizado satisfatório? “Os jogos também são mencionados como materiais didáticos, recursos de aprendizagem, concepção que pode ser alargada, ao vermos os jogos enquanto produtos culturais contemporâneos” (DIAS; VASCONCELLOS; BARRETO, 2017, p. 1107).

A Geografia é a ciência que forma os estudantes para a cidadania, ao propor forma de integração da sociedade pela contextualização dos fenômenos culturais, políticos, sociais e econômicos. Essa contextualização deve ser feita com uso de textos, imagens, filmes e todas as ferramentas pedagógicas que possam agregar ao processo de ensino, portanto:

O ensino da Geografia deve garantir que o estudante compreenda melhor o mundo em que vive tornando-o um agente de transformação social, um protagonista diante do mundo que o cerca. Sendo assim, os conteúdos precisam ser abordados de forma contextualizada, ou seja, além de relacioná-los à realidade vivida do estudante, é preciso situá-los no contexto histórico, nas relações políticas, sociais, econômicas, culturais e em manifestações espaciais concretas, utilizando diversas escalas geográficas (MATO GROSSO DO SUL, 2018, p. 643).

E se pensarmos quais as melhores aulas contextualizadas, poderíamos proporcionar aos estudantes nas Ciências Humanas, mais especificamente na Geografia, provavelmente os extensos textos impressos nos livros e transcritos nos cadernos, não seriam a escolha favorita. As mais marcantes são aquelas divertidas, as empíricas por transpor às salas de aula, as de paródias e músicas, e as de jogos que associavam os conteúdos por meio de competitividade, gerando diversão e aprendizagem.

Uma maneira de exercitar o pensamento espacial, levando em consideração princípios para compreender aspectos fundamentais da realidade: a localização e a distribuição dos fatos e fenômenos na superfície terrestre, o ordenamento territorial, as conexões existentes entre componentes físico-naturais e as ações antrópicas (BRASIL, 2017, p. 359).

À Geografia cabe esse desenvolvimento de pensamento espacial, segundo a BNCC (BRASIL, 2017), que pode ter sua abordagem por meio de jogos didáticos, porém, é necessário entender qual jogo faz melhor sentido para qual idade dos estudantes. Por isso, as autoras Breda e Picanço (2013) tabularam esses elementos comportamentais por meio de um quadro didático e comparativo entre idades, nomes dos jogos e características inerentes a esses mesmos jogos, promovendo compreensão etária de cada exercício associados aos devidos comportamentos.

Com esses comportamentos interpretados e devidamente associados aos jogos ao longo da vida, busca-se adequar e produzir os jogos que tenham melhores resultados enquanto ferramentas pedagógicas, instrumentalizadas nas metodologias criativas anteriormente destacadas, como possível solução para uma didática mais próxima do plano de ensino e plano de aula dos docentes.

Em síntese, os documentos que são atualmente instrumentos norteadores para a Educação Básica nos mostram que as referências que devem ser seguidas pelas escolas e, consecutivamente pelos professores em sala de aula estão, do ponto de vista metodológico, fragilizados, devido ao cerceamento, por meio de habilidades e competências impostas sem a consulta devida aos docentes da Educação Básica, que são os principais agentes que vivenciam cotidianamente o fazer pedagógico. Ainda sobre esses documentos, ficou evidente a quase que total falta da presença de instrumentos metodológicos que alcancem melhores níveis de ensino,

que impulsionem a aprendizagem e que estabeleçam os estudantes com o protagonismo que foi idealizado pelas novas políticas públicas de educação, mas que não tem se mostrado eficazes, pela perpetuação de metodologias tradicionais e estáticas, que não inovam, não induzem a criatividade, a interação, não fomentam o dinamismo, apenas almejam, sem ao menos mostrar direcionamento, o que acaba por perenizar o ensino mnemônico e alienante, em que aluno não aprende e o professor não tem motivação para ensinar.

Por fim, essas características elencadas sobre os documentos nacionais e estaduais, foram importantes para compreender a trajetória das novas políticas educacionais brasileiras e sul-mato-grossense. Quanto aos novos currículos, entendemos que estes se fazem prejudiciais aos componentes curriculares das Ciências Humanas, sobretudo ao de Geografia, ao diminuir a carga horária semanal, principalmente na etapa do Ensino Médio, promovendo o aumento significativo da base diversificada em detrimento da base comum.

No capítulo seguinte serão apresentadas as características físicas e a organização didática das escolas que fizeram parte do processo de investigação dessa pesquisa, assim como, dos históricos de implementação dessas instituições, além do desenvolvimento de dois jogos didáticos que foram usados como ferramentas didático-pedagógicas de metodologias criativas, por professores de Geografia das escolas já mencionadas na introdução, por meio do objetivo destacado. Haverá, ainda, a elaboração e a aplicação de questionário, bem como a interpretação e tabulação dos dados coletados junto aos docentes participantes da pesquisa, para enfim, compor a conclusão desta dissertação, que possivelmente resultará em uma futura formação continuada, como possibilidade de uma proposta de intervenção.

3 JOGOS DIDÁTICOS NA PRÁTICA DAS ESCOLAS ESTADUAIS DE CAMPO GRANDE-MS: POTENCIALIZANDO OPORTUNIDADES DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Os jogos didáticos são uma realidade cada vez mais presente nas escolas que buscam extrapolar as aulas tediosas e os alunos alienados (MELO, 2010), trazendo elementos relacionados a competitividade, produzindo e buscando, com isso, fazer com que o ensino e a aprendizagem sejam mais prazerosos.

Se pensarmos no cotidiano escolar, pode parecer que o que estamos apresentando como uma possibilidade para o aluno se apropriar de conhecimento científico é algo impossível. Mas a proposta desta conversa é criar condições para que as ações em sala de aula sejam instigantes e envolvam os alunos, levando-os a participar das atividades (MORAES; CASTELLAR, 2018, p. 360).

O jogo didático assume a condição de instigar a participação efetiva dos estudantes ao integrá-los ao processo de ensino e aprendizagem, por meio do envolvimento e aproximação do objeto de estudo, atrelado a atividade lúdica e divertida, tornando aquele processo, antes monótono e apenas expositivo, em um cenário participativo e envolvente.

Sendo assim, ao dar continuidade a pesquisa proposta, este capítulo trará as características físicas das escolas selecionadas, a localização de cada uma das unidades escolares, o número de salas e laboratórios, segundo a SED/MS e o Projeto Político Pedagógico de cada uma delas. O objetivo é apresentar as unidades escolares selecionadas, de modo a torná-las geograficamente próximas do leitor, ainda que estes não as conheçam.

Abordaremos, ainda nesse capítulo, o organograma das respectivas direções, coordenações, bem como, do corpo docente que atua nas unidades escolares lecionando Geografia, e que aceitou participar da pesquisa e, por consequência, aplicou os jogos didáticos nas salas de aula.

Traremos, ainda, como se deu a produção dos jogos didáticos, e quais materiais foram utilizados. Além de compartilhar as regras que regem cada jogo didático que foram utilizados nesta pesquisa.

Também destacaremos a aplicabilidade desses jogos didáticos, as orientações junto aos professores e a definição do conteúdo a ser trabalhado anteriormente com aulas teóricas prévias junto aos estudantes, como forma de recomposição da aprendizagem, frente a defasagem causada pelo distanciamento social imposto, devido a regras sanitárias de combate a Covid-19.

E, por fim, trataremos da aplicação do formulário com os profissionais participantes da pesquisa, as perguntas e respostas, tabulação dos dados e exposição de gráficos, além de interpretação crítica dos dados obtidos.

A finalidade dessa abordagem é transmitir o percurso metodológico de análise empírica da etapa de compilação de dados, que capturou, não apenas os resultados deste pesquisador que fez a pesquisa, mas do professor que, no seu cotidiano geográfico, em seu chão de aula e no chão de aula de seus pares, observou os resultados daquilo que acredita, ou seja, a transformação do processo de ensino e aprendizagem em Geografia, por meio de novas práticas educativas, os jogos didáticos.

3.1 AS ESCOLAS PÚBLICAS OBJETOS DO ESTUDO

As escolas estaduais selecionadas para aplicação e desenvolvimento de pesquisa são: Escola Estadual Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino; Escola Estadual Prof.^a Elia França Cardoso; e Escola Estadual Teotônio Vilela.

Desse modo, vamos destacar a historicidade de cada uma delas, bem como localizá-las geograficamente por meio de mapas, imagens e descrições dos seus respectivos espaços físicos, corpos docentes e funcionários. Esses dados foram obtidos junto ao sítio eletrônico da Secretaria do Estado de Educação (SED/MS).

Figura 5 – Fachada da Escola Estadual Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino



Fonte: Acervo do autor (2022).

A Escola Estadual Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino está localizada na região urbana do Imbirussu, na Avenida Murilo Rolin Júnior, nº 200, no Bairro Jardim Petrópolis em Campo Grande-MS, seu ponto de referência é o Aeroporto Internacional de Campo Grande-MS, que fica localizado em frente, na avenida Duque de Caxias. A escola:

[...] foi criada em 18 de abril de 2002. No atual prédio da escola, funcionava anteriormente, o Lar do Pequeno Trabalhador – uma instituição do governo que atendia os menores carentes da região. O nome da escola homenageia a professora Clarinda Mendes de Aquino, pelo seu desempenho, zelo e interação com a educação e com a cultura local. A patronesse nascida em Campo Grande, aos 9 dias de fevereiro de 1929 (apesar da certidão de nascimento constar o dia 8 de fevereiro), fez parte da primeira turma de normalistas da Escola Normal Joaquim Murtinho. Atuou como professora nas Escolas Visconde de Cairu e Osvaldo Cruz e ensinou as primeiras letras da Língua Portuguesa as várias personalidades públicas que atuam no campo da política, da economia e das artes. Entre muitas, cita-se a atriz Aracy Balabanian (MATO GROSSO DO SUL, 2018a, p. 3).

A instituição escolar conta com 12 salas de aula, duas salas para coordenação pedagógica, uma sala de professores, uma para direção e uma para secretaria, além de uma sala de tecnologia, um refeitório, uma cozinha, uma quadra de esportes coberta, um laboratório de Química, uma sala de Arte e uma sala de Biologia.

A direção é composta pelo diretor professor especialista Antônio Aurélio Silva Marques, bacharel e licenciado em Geografia e, na direção adjunta, a professora mestra Fabíola Silva dos Santos, licenciada em Ciências Biológicas. Já na coordenação pedagógica está lotado o professor mestre Denilson da Silva Domingues, licenciado em Ciências Sociais.

A escola teve uma reforma geral no ano de 2021/2022, agora conta com infraestrutura, salas e equipamentos novos. Já um diferencial em relação a organização são as salas temáticas, que se estende para além dos laboratórios das Ciências da Natureza, promovendo assim, nas trocas de horários, a mudança de sala pelos estudantes e não pelos professores, como é comum em outras escolas da rede estadual de ensino.

A Escola Estadual Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino é uma escola integral de autoria, que teve inclusão nessa modalidade a partir de 2018, com diversas formações promovidas pela SED/MS e pelo Instituto de Corresponsabilidade pela Educação (ICE), assim em:

[...] 2018 foi marcado pela implantação, por meio da Resolução SED n. 3026 de 17/02/2016, da Escola Integral de Autoria. Tal proposta abarcou o Ensino Médio em tempo integral, concomitantemente a isto ofereceu-se o 9º ano do Ensino Fundamental no período matutino, e no período noturno foram ofertados os 2º e 3º anos regulares do Ensino Médio, como também a modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA-Conectando saberes fase final) (MATO GROSSO DO SUL, 2018a, p. 3-4).

Nos dias atuais, a instituição escolar não oferta a modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA), assim promovendo no período noturno, apenas atividades de projetos vinculados a Fundação de Desporto e Lazer de Mato Grosso do Sul (Fundesporte), como vôlei e outras modalidades de esporte em parceria com a SED-MS.

Apesar da infraestrutura nova, houve a percepção da ausência do uso de jogos didáticos nas aulas em geral, mesmo que a escola desenvolva o ensino da autoria, essa é uma prática que não faz parte do contexto escolar. Assim, ao pensarmos sobre quais estudantes e qual a idade correta para inserção de jogos para os estudantes, Breda e Picanço (2013) afirmam que aos sete anos:

[...] o jogo com regras. Ao invés dos símbolos, agora o que predomina são as relações sociais ou interindividuais, uma vez que depois dos sete anos a criança torna-se capaz de cooperar, pois não confunde mais seu ponto de vista com o do outro. Nessa idade também a criança começa a pensar antes de agir, desenvolvendo o processo de reflexão. Essas características são essenciais para o jogo de regra, pois é uma atividade mais socializada, na qual a regra é uma regularidade imposta pelo grupo, o que exige uma relação de cooperação (BREDA; PICANÇO, 2013, p. 35).

Nesse sentido, as escolas pesquisadas oferecem salas, no mínimo, do 5º ano do Ensino Fundamental, ou seja, estudantes que em idade regular estão em média com 10 anos, fazendo sentido propor jogos didáticos como metodologias de ensino.

Já a Escola Estadual Prof.^a Elia França Cardoso está localizada na região urbana da Lagoa, na rua Sargento Jonas Sérgio de Oliveira, nº 297, Bairro São Conrado em Campo Grande-MS. Esta escola está próxima do comércio local e no entreposto entre os bairros São Conrado e Buriti.

A E.E. Prof.^a Elia França Cardoso foi inaugurada no mês de outubro de 1989 com a presença do Exmo. Governador do Estado Marcelo Miranda, Secretário de Educação do Estado Sr. Valter Pereira, Exmo. Prefeito Municipal Sr. Lúdio Coelho, Secretário de Educação do Município Prof. Heitor Romero. Contamos também com a presença da Agente Especial de Educação Prof.^a Olga Lopes Bazanela. A cerimônia de inauguração foi coordenada pela diretora Dalva Bertogna Godoy juntamente com a diretora adjunta Therezinha Soares Abdo e Anabel Fernandes, secretária da escola.

Sua inauguração emancipou educacionalmente os bairros São Conrado, Santa Emília e Portal Caiobá, que tinham que necessariamente encaminhar os seus estudantes a bairros distantes para ter acesso à educação em escolas que já tinham os próprios estudantes locais e mais estes, além dos meios de transportes alternativos, que a maioria tinha de optar frente a falta de malha asfáltica da região, impossibilitando, por vezes, o deslocamento até as instituições escolares.

Figura 6 – Fachada da escola estadual Prof.^a Elia França Cardoso



Fonte: Acervo do autor (2022).

A instituição escolar conta com 14 salas de aula, uma sala para coordenação pedagógica, uma sala de professores, uma para direção e uma para secretaria, além de uma sala de tecnologia, uma cozinha, uma quadra de esportes coberta e um laboratório de Biologia.

A escola conta com ensino híbrido, já que do 8º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio, o horário é integral, ou seja, os estudantes ficam das 7h até 16h30. E os estudantes do ensino parcial do 5º ano até o 7º ficam, respectivamente, das 7h às 11h20 e das 13h às 17h20.

Atualmente, a direção é composta pela diretora Suzana Soares de Lima e Silva, bacharel e licenciada em Educação Física, e a diretora adjunta Elizelena Medina Beluzzo, graduada em Pedagogia. Já a coordenação pedagógica é composta pelas coordenadoras Márcia Regina Romero Marciel, bacharel e licenciada em Geografia, e Sheury Kelly França Reis, licenciada em Educação Física.

A escola teve uma pequena reforma em 2021 para adequação dos banheiros e cobertura do pátio. Levando em consideração a nova modalidade de ensino integral que foi implementada em 2022, há ainda algumas necessidades de adequações, como o ajustamento do refeitório, entre outros.

Nas primeiras observações, foi notada a ausência de metodologias de uso de jogos didáticos no ensino dos diversos componentes curriculares. Porém, o uso de jogos está sendo, cada vez mais investigado por meio de pesquisa, e trazem benefícios que podem superar as metodologias tradicionais.

Os jogos didáticos aguçam a inteligência, por propor obstáculos aos jogadores, e esses devem, realmente, ser de nível maior de complexidade para proporcionar uma disputa, dentro das regras, já que:

O jogo, por ser uma prova, exige um esforço da criança para cumprir seus objetivos e, para isso, não deve ser fácil. A criança busca ser desafiada pelo difícil para, quando vencer, mostrar seu valor. Também deve ser desafiador, instigar a vontade de vencer obstáculos e dificuldades. É nesse momento que fica evidente que não é apenas uma diversão, pois exercita a inteligência, além de exigir de seus participantes uma fidelidade com o ‘amor à regra, à ordem, à disciplina’ exigido pelo jogo, em que o adulto não precisa interferir, pois as próprias crianças se cobram, e cobram dos outros jogadores essa disciplina (BREDA; PIKANÇO, 2013, p. 41).

Assim, os critérios dos jogos didáticos podem agregar a aula, ao promover o uso de regras e ordem de jogadas, além de partir como pressuposto para outras aulas e conteúdo que envolvam as mesmas premissas, para uma melhor organização didática na sala de aula.

A Escola Estadual Teotônio Vilela foi implementada conforme Decreto nº 2973 de 02 de abril de 1985 e está localizada na Avenida Souza Lima, nº 506, Conjunto Universitária II, em Campo Grande-MS. O início das atividades se deu em:

[...] 1984, com a criação da Escola Estadual Marçal de Souza Tupã Y, não tendo a mesma, número suficiente de alunos, a Professora Terezinha Tolentino, chefe de Vida Escolar e Rede Física, desmembrou este anexo, passando o mesmo a ser anexo da Escola Marçal de Souza Tupã Y, tendo por direito a um Diretor-Adjunto, assumindo este cargo com a responsabilidade do anexo a Professora Maria Lúcia Aparecida Barbosa. [...] O então Secretário de Educação Dr. Leonardo Nunes da Cunha, juntamente com a comissão decidiram pela criação e construção desta unidade escolar. A pedido da Secretaria de Educação, a comunidade se reuniu e escolheu o nome que seria ‘EEPESG Ivete Vargas’. Porém por ser esta do partido que não era do governo, não foi aceito, sendo apresentada uma lista com nomes que poderiam ser escolhidos. Entre estes, estava o do Senador ‘Teotônio Vilela’, escolhido de acordo com a vontade da Secretaria de Educação. Após a escolha do nome e este aceito pela Secretaria de Educação e muita insistência da comissão, no dia 02 de abril de 1985, torna-se realidade o sonho, publicado através do Decreto nº 2.973, a criação da Escola Estadual de 1º e 2º Graus ‘Teotônio Vilela’ (MATO GROSSO DO SUL, 2018b, p. 5).

A instituição escolar conta, atualmente, com 22 salas de aula, uma sala para coordenação pedagógica, uma sala de professores, uma para direção e uma para secretaria, além de uma sala de tecnologia, uma cozinha, uma quadra de esportes coberta e laboratórios.

Sua organização sobre as etapas de ensino é caracterizada pelo atendimento nos três períodos, matutino, vespertino e noturno, contando, então, com os Ensinos Fundamental, Médio e Médio Profissionalizante. Desse modo, não tendo atendimento por meio do ensino de tempo integral, se comparada com as outras escolas.

Figura 7 – Fachada da Escola Estadual Teotônio Vilela



Fonte: Acervo do autor (2022).

Atualmente, a direção é composta pelo diretor Valter Jeronimo Marques Queiroz, licenciado em Letras, e o diretor adjunto Eliardo Faustino Ribeiro da Silva, graduado em Ciências Sociais. Já a coordenação pedagógica é composta pelos coordenadores Cira Clair Horing Nantes (noturno), Dilan de Andrade Hugo (matutino/vespertino), Jean Carlos Azevedo Penasso (matutino/noturno), Selma Maria da Silva (matutino/vespertino), Silmara Gomes Ovelar (matutino/noturno) e Tayala Campagna de Assis (vespertino).

A escola teve uma reforma em 2019, em que houve adequação dos espaços e reforma completa das instalações e das salas de aula, assim, o ambiente escolar tem condições físicas de recepção dos estudantes. Entre algumas observações, não foram identificados o uso de jogos didáticos como metodologias de ensino entre as muitas disciplinas, ainda que o tempo destinado as visitas foram limitadas.

Essa é uma prática de metodologia, que tem muitos benefícios anteriormente destacados e que, sobretudo, adiciona muitos elementos às aulas de Geografia, por exemplificar conceitos e categorias da ciência geográfica, com o uso,

[...] de jogos para o ensino-aprendizagem da Geografia em sala de aula, por permitir a interação sujeito-objeto, vem ao encontro das propostas dos PCNs, principalmente no momento em que os autores discutem sobre a construção da linguagem cartográfica nos alunos, que devem considerar seus referenciais para se localizar e se orientar, para criar ideias de distância, direção e orientação (BREDA; PICANÇO, 2013, p. 41-42).

Além da própria linguagem cartográfica associada ao ensino de Geografia, muitos conteúdos podem receber uma outra maneira de abordagem, se utilizadas ou adaptadas pelos jogos didáticos, sejam pelos meios de quiz, quebra-cabeça, cartas e tabuleiro, entre outros. Mesmo porque, o uso de jogo no contexto escolar, por si só, não garante a eficácia esperada com relação a aprendizagem, ainda que o jogo também venha carregado de conceitos e características estritamente teóricas, como:

O destaque dado ao fato de o jogo ser embasado por uma metodologia, é porque partimos do pressuposto que o professor quando tem clareza dos objetivos visados e organiza metodologicamente a atividade para alcançá-los, tem grandes chances de sucesso na implementação do jogo. Um professor que não sabe ao certo os objetivos a serem explorados com a atividade proposta, não sabe como proceder em relação ao recurso e, ainda conta com os imprevistos típicos das aulas, tem mais chances de obter resultados ruins na implementação (PEDROSO, 2006, p. 3185).

Por isso, o professor precisa ter claro seus objetivos em mente, bem como, sua metodologia precisa estar alinhada à realidade dos estudantes, da escola e dos materiais disponíveis para inserção dos jogos. E mesmo depois dessa devida preparação, é necessário dois ou três planos de aula reservados, já que imprevistos acontecem, muito mais do que o normal.

Já com relação aos anos e salas de aplicação dos jogos didáticos, bem como os professores que trabalharam, foram definidos os de Geografia que lecionavam no Ensino Fundamental II, ou seja, do 6º ao 9º ano.

3.2 OS JOGOS DIDÁTICOS APLICADOS: PRODUÇÃO E REGRAS

Os jogos didáticos foram produzidos e aplicados nas escolas supracitadas após a autorização do Comitê de Ética sob o parecer nº 5.612.647 e da prévia autorização de pesquisa

nas escolas da Rede Estadual de Ensino, junto a SED/MS sob o ofício nº 901/CFOR/GAB/SED/2022.

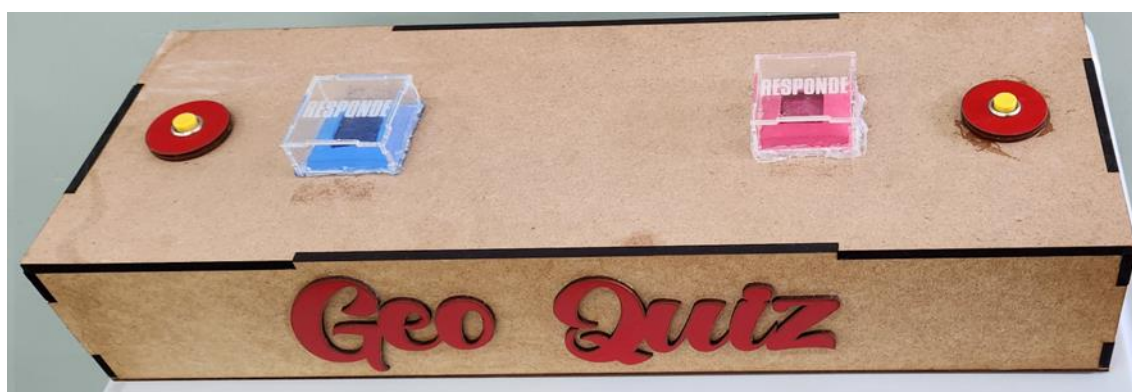
Entre as possibilidades de realização da pesquisa, a que mais se adequou ao fácil compartilhamento e acessível modo de obtenção das respostas foi a ferramenta digital *Google Forms*. Desse modo, as perguntas que compõem o questionário que foram lançados na plataforma e, posteriormente a aplicação dos jogos didáticos, foram enviados aos docentes para depositarem suas impressões sobre a pesquisa proposta.

A escolha das escolas, como já destacado, aconteceu devido a sistematização de instituições escolares de diferentes regiões de Campo Grande-MS, e pela diferenciação de modalidades distintas entre elas, ainda que as três componham o quadro de escolas da SED/MS.

Outra importante informação é em relação as séries em que houve a aplicação dos jogos, que passaram a ser do Ensino Fundamental II, ou seja, do 6º ao 9º ano, cabendo a escolha aos professores sobre qual série poderiam aplicar, vedada a repetição de séries antes contempladas, mesmo em outra instituição escolar.

Quanto às regras, o jogo didático Geoquiz tem seu vencedor(a), que após a realização de uma pergunta feita pelo professor(a), aciona o botão que liga a luz azul ou vermelha correspondendo ao seu lado, e ainda tem de responder corretamente. Em caso de erro, a questão pode ser respondida pelo seu adversário, que acertando vence a rodada, assim se classificando para a próxima fase, em que enfrenta o vencedor de outra chave, o último estudante a vencer, recebe um prêmio, promovendo assim, o ensino e a aprendizagem.

Figura 8 – Geoquiz

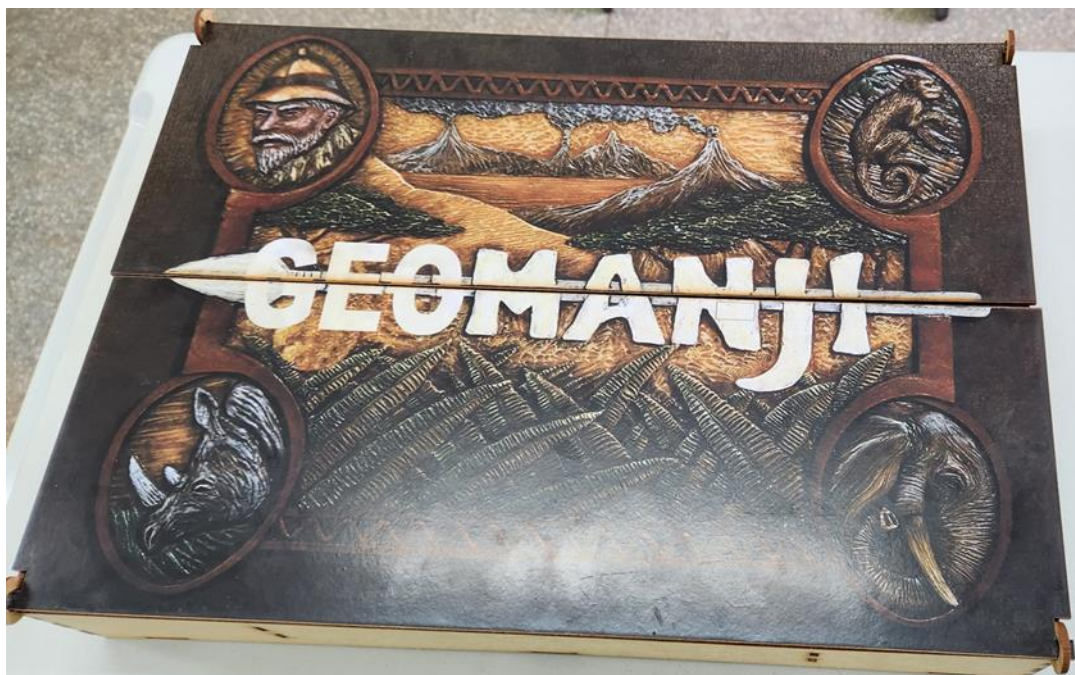


Fonte: Acervo do autor (2022).

O jogo Geomanji foi inspirado no filme *Jumanji* (1995), cujo objetivo é jogar um jogo de tabuleiro, e ser o primeiro jogador a alcançar o centro do tabuleiro por meio do lançamento

individual de um dado de seis lados, contendo os números de 1 a 6. O filme conta com imersão de fauna africana, desafios de aventura e alguns momentos em suspense. Ainda que o jogo didático se assemelhe devido a sua aparência e jogabilidade, se diferencia com relação a cada três rodadas, pois só pode lançar o dado quem acertar uma pergunta relacionada ao conteúdo trabalhado anteriormente em aulas teóricas pelo(a) professor(a) titular.

Figura 9 – Geomanji



Fonte: Acervo do autor (2022).

A confecção se deu com base em jogos já existentes, aos quais já atraem os estudantes, como por exemplo: jogos de cartas com níveis comparativos de força, estabilidade e outros critérios que podem ser elencados.

Já o conteúdo antes limitado em cartografia, foi superado para uma maior abrangência, devido ao programa de recomposição da aprendizagem realizado pela SED/MS para combate ao *déficit* de aprendizagem dos estudantes. Assim, outros conteúdos como regionalização, movimentos do planeta, ciclo hidrológico, hidrosfera, litosfera, atmosfera, biosfera entre outros, ajudaram a compor as perguntas do Geoquiz e do Geomanji. Quanto ao conteúdo selecionado, não nos limitamos a cartografia, devido ao currículo da Secretaria de Estado de Educação SED/MS, já que é a BNCC que referencia o ensino no Brasil, estabelecendo que a aula deve ser norteada pelas competências e habilidades.

Nesse sentido, apenas um conteúdo não é mais suficiente para ser trabalhado nas aulas, então os jogos didáticos que foram criados como ferramentas pedagógicas permanentes, não poderão ser limitados somente a cartografia, mas deverão abarcar competências que comporão uma ou mais habilidades da BNCC.

Sobre os jogos há, ainda, a premissa de formação continuada sobre como elaborar jogos didáticos, por meio de reutilização de materiais, como por exemplo, os recicláveis para diminuição dos custos de produção desses jogos, bem como, pela preservação do meio ambiente e, conseqüentemente, a conscientização coletiva da comunidade escolar.

Os jogos inicialmente foram pensados de modo que contemplassem toda característica teórica, mas também, que fossem atrativos para os estudantes e que promovessem intencionalidade de vencer, competir e jogar.

Com essa proposta, iniciamos a confecção da Geoquiz, utilizamos MDF e investimos na compra de dois botões de acionamento, led, fonte 12 volts e fios elétricos. Já para a diferenciação das lâmpadas, usamos EVA e plástico colorido, e a mesa decoramos de acordo com as turmas que trabalhamos os jogos. Atualmente, o jogo pode ser usado como mediador o professor(a) que fará perguntas objetivas, cabendo aos estudantes aguardarem o aviso para acionarem o botão e, por consequência, acendendo os leds e definindo quem irá responder.

Todos esses adornos e configurações do Geoquiz são no sentido de atrair os estudantes para o jogo, pois é o jogo que irá proporcionar o desenvolvimento do conhecimento nos estudantes, mesmo que involuntariamente, porque o:

[...] jogo, por ser um facilitador do conhecimento, pode ser aplicado na educação não como único meio de aprendizagem, mas como um suporte, que pode desenvolver na criança a vontade de aprender. Pode levar, inclusive, a questionamentos que desenvolvam seu raciocínio crítico, contribuindo para agregar conhecimento. A aquisição de conhecimento, feita de forma natural, sem que a criança perceba essa assimilação, é que torna o aprendizado prazeroso, principalmente com conteúdos que são de difícil compreensão (BREDA; PICANÇO, 2013, p. 7).

Todavia, é importante destacar o objetivo a ser alcançado com esses jogos, como o quiz é jogo de perguntas e respostas, as cartas foram produzidas por meio de programas de edição de imagem, já que as cartas precisam ter uma aparência que também atraia, ainda mais, a atenção dos estudantes.

Na observação do cotidiano escolar, as brincadeiras que superam o uso do celular são os jogos de cartas com níveis de poderes e jogos de tabuleiro. Com essa perspectiva, produzimos um jogo de tabuleiro semelhante ao jogo Jumanji, e atribuímos o nome de Geomanji.

Tendo em vista essas observações iniciais, fica interessante produzir cartas com as mesmas características visuais, mas que abordem os conteúdos propostos, ainda que seja realizada uma sequência didática devidamente planejada e fundamentada, pois:

No momento de montarmos essa sequência, buscamos uma proposta didática que garantisse a construção de conceitos e a sua relação, bem como de habilidades e atitudes pertinentes a essa disciplina, para, assim, criar bases para estruturarmos o raciocínio geográfico do aluno, mobilizando-o e permitindo o avanço na sua aprendizagem [...] (BREDA; PICANÇO, 2013, p. 60).

Assim, foram produzidas cerca de 25 cartas, com os temas que foram abordados em aulas anteriores, por pensar na sequência didática. Essas cartas continham perguntas sobre o conteúdo de Geografia que foi trabalhado ao longo do bimestre, que é a forma de organização do tempo, em relação ao desempenho por meio das notas, estabelecido pela SED/MS.

[...] professoras sobre o ensino lúdico efetivamente fossem ao encontro de suas necessidades formativo-educativas, solidificassem a colaboração e a cooperação entre os membros do corpo docente e contribuíssem com seu desenvolvimento profissional. [...] estudos sobre a relação entre jogo e educação apontam, há várias décadas, que não há somente o problema de multiplicidade de sentidos entre jogo propriamente dito e jogo educativo [...] (PIMENTEL, 2004, p. 25).

O contexto dessa produção foi evidenciado por meio de registros de imagens, podendo ser reproduzido em outras escolas e redes de ensinos estaduais e municipais. Esse processo é também parte de uma futura formação continuada, a qual evidenciamos nesta pesquisa como proposta de intervenção, que pode ser produzida por inúmeras Secretarias de Educação, já que o ensino de ludicidade será feito por meio de formações continuadas.

3.3 APLICAÇÃO DOS JOGOS: OPORTUNIZANDO O ENSINO E A APRENDIZAGEM

A primeira escola a receber a aplicação foi a Escola Estadual Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino, cuja professora Elizabeth aplicou no 6º ano. Os jogos de Geoquiz e Geomanji foram aplicados simultaneamente nas séries em que os professores de Geografia atuavam nas respectivas escolas, no período de novembro de 2022 a março de 2023, sendo que a primeira e a segunda aplicação aconteceram em novembro de 2022.

A aplicação aconteceu sob o auxílio do pesquisador em relação a aplicação das regras e na organização dos estudantes/participantes. Cerca de 25 estudantes participaram da aplicação dos dois jogos didáticos no período mencionado.

Figura 10 – Professora Elizabeth explicando sobre os jogos didáticos ao 6º ano (10/11/2022)



Fonte: Acervo do autor (2022).

Desse modo, os estudantes foram informados sobre uma aula diferenciada, em que iriam trabalhar dois jogos diferentes, um que seriam de perguntas e respostas sobre conteúdos ministrados nos bimestres e anos anteriores. Desse modo, trabalhando com recomposição da aprendizagem, diante do déficit educacional ocasionado pela pandemia do Covid-19.

Entre os conteúdos selecionados pela docente, os principais foram ciclo hidrológico, litosfera, hidrosfera, atmosfera e biosfera. A professora disponibilizou uma lista de perguntas e realizou a explicação do conteúdo, bem como solucionou as dúvidas dos estudantes.

A professora realizou recomposição da aprendizagem, ao abordar conteúdos trabalhados ao longo do ano, e repassou uma lista de exercícios que continham questões que foram usadas nos jogos didáticos. Quanto à avaliação da atividade, aos estudantes participantes dos jogos didáticos, foi atribuída uma nota adicional de participação.

Os estudantes foram avisados que os ganhadores receberiam uma caixa de bombom como premiação pela vitória em cada um dos jogos. A professora questionou os estudantes sobre qual dos jogos eles gostariam de jogar, e fez inscrição e depois um chaveamento, já que no Quiz era possível jogar dois jogadores por rodada e no Geomanji quatro jogadores por rodada.

No jogo de tabuleiro Geomanji foram realizadas perguntas relacionadas ao conteúdo lecionado nas primeiras rodadas e, posteriormente, os estudantes avançavam conforme a utilização de dados. Nesse sentido, os estudantes puderam associar o aprendizado de Geografia e a ludicidade por meio do jogo didático, que foi evidenciado por meio da Figura 11.

Figura 11 – Estudantes do 6º ano interagindo com o jogo didáticos de tabuleiro (10/11/2022)



Fonte: Acervo do autor (2022).

Os estudantes estavam motivados pela competitividade e pela premiação, e se dedicaram ao estudar a lista de exercícios disponibilizada pela professora, muitos até se concentravam em responder corretamente as perguntas, e mesmo quando não tinham êxito, ouviram as respostas corretas do adversário ou da professora junto a uma breve explicação.

Figura 12 – Estudante do 6º ano campeã do jogo didático (10/11/2022)



Fonte: Acervo do autor (2022).

Após a finalização dos jogos didáticos houve a premiação aos vencedores, e estes decidiram dividir os bombons com seus colegas de sala, assim, muitos socializaram por meio de ações ao compartilhar as respostas, os jogos e a premiação.

Já a segunda escola a receber a aplicação simultânea dos jogos foi a Escola Estadual Prof.^a Elia França Cardoso e foi realizada no dia 15 de novembro de 2022 pelo professor Givaldir de Geografia, que foi voluntário a realizar a aplicação e faz parte do quadro efetivo da rede estadual de ensino. Foi aplicado ao 9º ano, e teve a participação de 35 estudantes.

Figura 13 – Professor orientando estudantes do 9º ano quanto as regras do jogo didático (15/11/2023)



Fonte: Acervo do autor (2022).

Os estudantes foram orientados sobre as regras do Geoquiz e do jogo didático de tabuleiro Geomanji. Dessa forma, o professor fez as inscrições dos estudantes e deu início a recomposição da aprendizagem, abordando conteúdo dos anos anteriores e trabalhando algumas possíveis perguntas que seriam feitas nos jogos.

Figura 14 – Estudantes do 9º ano jogando o jogo de tabuleiro (15/11/2022)



Fonte: Acervo do autor (2022).

No início da aula, alguns estudantes estavam com vergonha, talvez pela metodologia diferente das aulas tradicionais, mas logo ficaram disponíveis em realizar outra atividade que estava além do tradicional de transcrever a aula e o conteúdo no caderno.

Após o desenvolvimento das primeiras rodadas dos jogos didáticos, os estudantes começaram a demonstrar interesse em participar da atividade, por perceberem que havia uma maior interação entre os próprios estudantes, promovendo, por alguns momentos, até torcidas dentro da sala de aula.

Por fim, a terceira instituição em que houve aplicação dos jogos didáticos foi a Escola Estadual Teotônio Vilela, realizada no dia 1º de março de 2023 pelo professor Fabiano Galhardo graduado em Geografia, que foi o voluntário a participar na aplicação dos jogos didáticos. A série escolhida foi o 7º ano, totalizando um quantitativo de 26 estudantes que participaram da aplicação dos jogos didáticos.

Aos estudantes foram apresentados os dois jogos didáticos, e o professor realizou recomposição da aprendizagem em aulas prévias, com conteúdo dos anos anteriores. Entre os temas abordados, se destacaram regiões do Brasil, movimentos da Terra, capitais e Estados.

Em princípio, alguns estudantes ficaram receosos com aquele novo tipo de abordagem metodológica, demonstrando apreensão em realizar a atividade e, até mesmo, timidez, porém, após a explicação sobre as regras, eles foram informados sobre uma premiação (bombons) para os vencedores. Nesse momento, alguns já se prontificaram em realizar a atividade, daí em diante, os demais, começaram a se inscrever para participar.

Figura 15 – Apresentando os jogos didáticos aos estudantes do 7º ano (01/03/2023)



Fonte: Acervo do autor (2023).

Auxiliamos, no início da aplicação, expondo os jogos didáticos e as regras, bem como destacando a premiação. Após algumas rodadas, o volume de inscrições foi aumentando e a ludicidade ficou evidente entre os estudantes, motivados pela competitividade e usando os conteúdos trabalhados anteriormente, e os estudantes se aglomeraram ao entorno dos jogos didáticos.

Figura 16 – Estudantes do 7º ano interagindo com o jogo didático de tabuleiro (01/03/2023)



Fonte: Acervo do autor (2023).

A concentração entre uma rodada e outra, o empenho e dedicação em poder avançar no jogo eram perceptíveis. O ensino e a aprendizagem foram ganhando destaque, mesmo que de maneira transvestida de jogo didático, promovendo uma interação que normalmente não é vista no cotidiano de uma aula tradicional. O professor Fabiano Galhardo atribuiu nota de participação a todos os estudantes que realizaram a atividade lúdica.

Figura 17 – Professor fazendo as perguntas no jogo didático de quiz (01/03/2023)



Fonte: Acervo do autor (2023).

Jogos didáticos são ferramentas eficazes para promover o aprendizado dos estudantes. Eles foram idealizados para ensinar habilidades e conceitos de uma forma divertida e interativa, tornando a aprendizagem mais agradável e atraente. Esses jogos podem ser usados em sala de

aula, em casa ou em outras configurações educacionais para ajudar a melhorar o desempenho dos estudantes e aumentar sua motivação para aprender.

[...] o jogo como uma ferramenta didática educacional que bem utilizado pode estimular o educando a se interessar pela aula, produzindo, desta maneira, total diferença na aprendizagem fazendo com que participem mais e possam assimilar o conteúdo dito pelo professor em sua realidade, a expressão dialógica freiriana, que envolve tanto educador quanto educandos no aprendizado, desenvolvendo em ambos a vontade de apreender os temas e as discussões propostas em aula (SANTOS *et al.*, 2022, p. 55).

Além disso, os jogos didáticos podem ser personalizados para atender às necessidades individuais de cada aluno. Eles ainda permitem que os professores adaptem o nível de dificuldade e a quantidade de conteúdo apresentado, para que possam atender às necessidades específicas de cada aluno. Isso pode ajudar a garantir que todos os alunos estejam engajados e desafiados no processo de aprendizagem, independentemente de suas habilidades ou nível de conhecimento.

O aproveitamento do uso dos jogos didáticos aconteceu já na primeira escola e séries, em que os estudantes se apropriaram do conhecimento por meio do ensino e aprendizagem que foram trabalhados com a professora Elizabeth no 6º ano.

Embora houvesse a percepção de que os jogos fossem bem-vistos pelos estudantes, havia, também, o receio quanto à participação deles e, na segunda escola, o professor Givaldir decidiu usar os jogos didáticos nas turmas do 9º ano. Os estudantes agora eram maiores, mas participaram de maneira efetiva, demonstrando conhecimento do conteúdo escolhido.

Já na última escola, o desafio enfrentado foi o início do ano letivo, as férias que aconteceram no mês de dezembro de 2022 e o retorno somente no mês de fevereiro de 2023, definida pela SED/MS. A série definida junto com o professor Fabiano foi o 7º ano e, de fato, alguns estudantes inicialmente não quiseram participar das atividades, talvez por serem novos na escola, ou na série, mas após o desenvolvimento das atividades, os demais estudantes começaram a interagir e, ao final, participaram dos jogos didáticos, mostrando que os jogos atraem e instigam, até mesmo aqueles estudantes mais resistentes e tímidos.

Importante destacar que, embora nossa seleção geográfica por regiões urbanas diferentes na cidade de Campo Grande-MS, notamos que não houve diferença na concepção dos professores sobre a importância do uso de metodologias criativas nas aulas de Geografia, dado ao fato de estarem em localidades diferentes, o que nos mostra que indiferentemente da localização geográfica, dos fatores sociais, econômicos, socioespaciais etc., que condicionam a própria natureza orgânica do ambiente escolar, dificultando todo o processo educacional, é

notável a efetividade de metodologias criativas como os jogos didáticos no ensino e aprendizagem dos estudantes da Educação Básica.

Vale ainda enfatizar o papel dos professores, pois podemos notar que nas três escolas em que aplicamos os jogos didáticos, os professores voluntários desta pesquisa foram receptivos a metodologia que supera o livro didático. Alguns até perguntaram se poderiam ficar com os jogos, pois houve interação deles com os estudantes, promovendo a participação e demonstrando também o resultado do trabalho dos professores, ao visualizarem cada estudante respondendo corretamente cada pergunta, ou se esforçando para lembrar e participar daquela atividade pedagógica, mas também e, principalmente, lúdica.

3.4 QUESTIONÁRIO AOS DOCENTES: A ANÁLISE SOBRE O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS DIDÁTICOS

Findando a aplicação dos jogos didáticos nas escolas estaduais Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino, Prof.^a Elia França Cardoso e Teotônio Vilela, com os respectivos professores, foi realizada aplicação de questionário para interpretação sobre o uso de jogos didáticos em aulas, que antes seriam tradicionais.

Quadro 2 – Professores e Instituições Escolares participantes da pesquisa

Nome	Gênero	Escola	Formação
Elisabeth	Feminino	E. E. Prof. ^a Clarinda Mendes de Aquino	Geografia Licenciatura
Givaldir	Masculino	E. E. Prof. ^a Elia França Cardoso	Geografia Licenciatura
Fabiano	Masculino	E. E. Teotônio Vilela	Geografia Licenciatura

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

O formulário foi desenvolvido e compartilhado por meio do *Google forms* no período de novembro de 2022 até março de 2023, todos os docentes participantes da aplicação dos jogos responderam e a eles foi solicitado o preenchimento logo após a aplicação dos jogos didáticos, para que houvesse uma percepção melhor sobre a atividade realizada com os estudantes.

Sobre o uso de jogos didáticos nas aulas de Geografia, os professores foram questionados sobre qual análise teriam com relação aos que foram disponibilizados nas atividades supracitadas. Um dos professores destaca que: “São atividades estimulantes, onde o aluno consegue aprender de forma lúdica e prazerosa”. Entendemos que:

Com a utilização de jogos pode-se romper as práticas tradicionais mantidas pelos professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo (SANTOS *et al.*, 2022, p. 56).

As aulas tradicionais, por vezes, são tediosas, por seguirem o mesmo roteiro de transcrição de texto, seguido de explicação e exigência de transcrição no caderno por parte dos estudantes, e para contrapor esse ensino tradicional, a opinião de um professor chama a atenção ao mencionar que: “A utilização e aplicação de jogos didáticos com conceitos geográficos é um bom recurso que por vezes favorece o aluno a criar estratégias, concentração, raciocínio lógico e interatividade, e isso vem a contribuir para a melhoria da aprendizagem do mesmo”.

Assim, ao usar esse tipo de abordagem, que supera o ensino tradicional, pode se estabelecer uma outra opção, frente as aulas que carregam um cunho tradicionalista, impulsionando o ensino que desfaz a posição do professor como único dono do saber.

Coloca, assim, em evidência os saberes adquiridos e vividos pelos estudantes, fazendo destes, participantes do processo de ensino e aprendizagem, e não somente expectadores dessa rota escolar que tem como destino a sua formação integral. Com essa mesma perspectiva, outro professor expôs todo o processo de uso dos jogos didáticos ao evidenciar que:

A aplicação foi feita de forma onde os participantes tiveram acesso a jogos super interessantes como o Quiz, e um Tabuleiro, ambos com perguntas relacionadas à geografia diagnóstica do ano anterior. Para incentivar os estudantes ao responder corretamente recebiam um prêmio, ao meu ver todos quando ouvia a pergunta se esforçam para quererem responder, isso mostra que de alguma forma eles tinham o conhecimento do assunto, com isso o jogo pedagógico para educação salva e leva ao máximo os estudantes a gravar os assuntos como forma de aquisição e não de decoração.

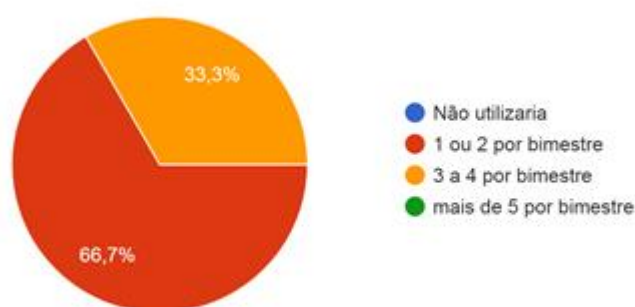
Portanto, ao visualizar esses jogos de maneira empírica, podemos perceber a relevância no uso dos jogos didáticos, sobretudo na sala de aula, que foi alvo desta pesquisa, podendo demonstrar sua importância para uma educação integral, ao promover um ensino pela autoria e avanço dos estudantes.

Sobre esse avanço, questionamos os professores se perceberam algo nesse sentido em relação aos estudantes, um dos questionados respondeu que: “Sim, eles conseguiram reter um maior número de informações devido ao desafio apresentado e a vontade de se destacar perante os colegas de sala e professores”.

Já outro professor disse que: “Sim, principalmente no que se diz respeito participação deles durante as aulas, visto que é uma dinâmica diferente e isso acaba prendendo a atenção deles, principalmente, com alguns conceitos relevantes sobre a geografia”.

Com relação ao uso contínuo dos jogos didáticos, os professores foram questionados se usariam, e se sim, com qual frequência, já que é necessário usar aulas teóricas para subsidiar a utilização dos jogos.

Gráfico 1 – Possível frequência do uso de jogos didáticos

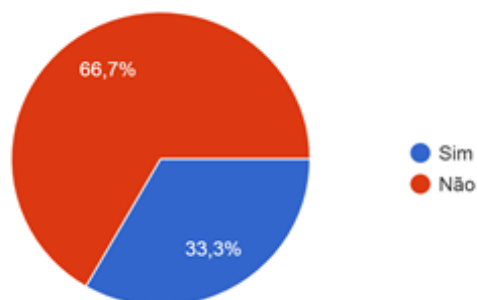


Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Assim, 66,7% dos professores iriam utilizar os jogos didáticos uma ou duas vezes por bimestre, levando em consideração o calendário escolar em que exige, entre outras atividades, a aplicação de avaliações, trabalhos e exercícios contínuos ao longo dos bimestres, que nem sempre completam a mesma quantidade de dias, já que alguns meses tem feriados e/ou festividades, haviam ainda outras duas alternativas, sendo a primeira que não utilizariam e a que não usariam mais de cinco vezes por bimestre.

Já para 33,3%, ou seja, um professor, disse que usaria de três a quatro vezes por bimestre, essa diferença ainda reflete que, apesar de visualizarem sua eficiência no ensino e aprendizagem, ainda temos professores que não se sentem confortáveis para utilizarem mais vezes essas metodologias criativas.

Gráfico 2 – Uso de jogos didáticos



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Talvez essa falta de confiança na utilização de materiais e jogos didáticos se dê por meio da ausência de formações continuadas com tema específico. Isso é constatado pelas respostas, já que 66,7% dos professores afirmaram que não tiveram nenhuma formação continuada voltada para produção ou uso de jogos didáticos, ou seja, para a maioria seria importante a abordagem dessa temática nas formações continuadas, o que nos leva, inclusive, a evidenciar nesta pesquisa, uma proposta de intervenção com base numa formação continuada com foco para metodologias criativas, como por exemplo, os jogos didáticos.

Gráfico 3 – Formação sobre jogos didáticos pela REE-MS



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Ainda sobre formações continuadas que tenham como tema os materiais e jogos didáticos, os professores foram indagados se já haviam realizado essas formações para além da REE/MS, e a maioria 66,7% (dois professores) disseram não ter realizado essas formações em outras instituições. Temos, ainda, que 33,3% haviam realizado em outras instituições porque

não foi ofertado na REE/MS. Em outras palavras, há uma lacuna de formação continuada na REE/MS sobre essa temática urgente e tão necessária ao processo de ensino e aprendizagem, uma vez que trata tanto do ensino promovido pelos professores e fomenta a continuidade de suas formações, como o processo de aprendizagem dos estudantes, fundamental no contexto educacional, outras opções não foram sinalizadas pelos professores.

Levando em consideração essas informações coletadas, questionamos os professores se eles acreditavam, de fato, que os jogos didáticos acrescentavam ao processo de ensino e aprendizagem, e um professor afirmou que: “[...] sim, pois estariam utilizando uma dinâmica diferente, isso estaria de certa forma contribuindo para o raciocínio lógico dos alunos, facilitando a aprendizagem e assimilação do conteúdo”.

Já outro professor alegou que: “Sim muito, pois todos gostam de se destacar e isso acaba por estimular os alunos a se aprofundarem nos estudos e percebem esse processo de forma mais prazerosa e, conseqüentemente mais eficaz”. Enquanto outro professor reforçou a relevância do uso de jogos didáticos ao afirmar que: “Sim, porque os alunos se envolvem mais e com isso a atenção gera mais cuidado e com isso eles aprendem brincando”.

Nesse âmbito, temos que:

[...] o jogo tem evidentemente um caráter lúdico, onde diverte e entretém, e possibilita, simultaneamente, desenvolvendo funções sociais e cognitivas que vão além do entretenimento. Além do processo de relação e socialização quando os coloca na mesma posição, já que os incentiva a obedecerem às regras; respeitando a vez do outro durante a partida; e quando os faz admitir o sentido de ganhar e perder [...] (SANTOS *et al.*, 2002, p. 57).

O ensino e a aprendizagem se desenvolvem mediante a conscientização do tema, conteúdo ou saberes apreendidos. Esse processo perpassa pela socialização dos indivíduos, com o emprego de jogos didáticos, em que os estudantes superam a visão tradicional e conteudista das aulas e imergem em uma aula que antes era tediosa, e passa a ser divertida, porém, com regras estabelecidas, mas cumprindo o objetivo de aprender em outros moldes.

E, por fim, foi necessário verificar se os professores indicavam essa metodologia como atrativa aos estudantes. Um dos professores salientou que: “Sim, muito atrativa, pois eles mesmos ao final da atividade já queriam saber quando teriam novamente. Conhecimento atrelado ao prazer da brincadeira”. Outro professor destacou que: “Não só aponto como indicaria, são as chamadas aulas diferentes que às vezes eles pedem, detalhe, precisa de materiais”. Enquanto outro professor finda ao expor que: “Sim, porque promove a participação de todos”.

Essas respostas foram coletadas após a aplicação dos jogos didáticos junto aos professores participantes da pesquisa, e demonstraram aumento da participação dos estudantes nas atividades coletivas e individuais, produzindo concentração e dinamismo na execução das metodologias criativas e maior efetividade do ensino e aprendizagem planejada e executada pelos docentes. Esses apontaram, em sua maioria, a assertividade ao utilizarem os jogos didáticos elencados, além de demonstrarem interesse na utilização dos jogos didáticos durante o ano letivo, pois puderam constatar a ausência de materiais e jogos didáticos nas escolas, bem como, a falta de formações continuadas com essa temática.

Em síntese, a elaboração e aplicação desses jogos, bem como toda observação desse processo demonstra que os jogos didáticos são uma ferramenta poderosa e transformadora, que tem o potencial para transformar a forma como os estudantes aprendem Geografia e como os professores ensinam Geografia. Eles são capazes de tornar o processo de ensino muito mais dinâmico, interativo e divertido, o que contribui para um engajamento maior por parte dos estudantes e promovem a interação dos professores no processo. Quando bem planejados e executados, os jogos didáticos podem despertar a curiosidade e o interesse dos estudantes em relação ao conteúdo que está sendo lecionado, promovendo uma aprendizagem mais significativa e promotora do tão almejado protagonismo.

Além disso, eles estimulam a criatividade, a resolução de problemas e a colaboração entre os próprios estudantes, promovendo, ainda, habilidades essenciais para o mundo atual. Portanto, é indiscutível a relevância do uso dos jogos didáticos como uma estratégia de ensino impactante e eficaz, sobretudo na educação pública brasileira.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre a temática de jogos didáticos tem se intensificado nos últimos anos, e na Geografia não têm sido diferente, pois pesquisar outras metodologias e ferramentas didáticas que atendam aos anseios de uma educação do século XXI, impõem desafios ao ensino, na tentativa de superação do ensino tradicional advindo do século XIX.

Perante o que foi exposto, percebemos o aprofundamento teórico e a discussão em busca das conceituações que compõem os materiais didáticos, como: jogo, criatividade e o lúdico. Sendo esses abarcados pela Geografia, enquanto componente curricular básico da BNCC, PCNs e dos referenciais curriculares dos Estados e municípios.

Portanto, é importante propor discussões que incentivem a produção de novas metodologias que promovam mudanças no cotidiano escolar, ao ponto de incentivar e inserir o estudante em um processo de ensino e aprendizagem contextualizado com a realidade local, com o lugar em que está inserido cotidianamente, com vistas a uma compreensão efetiva. Assim, por meio da ludicidade e da criatividade há o envolvimento docente, na perspectiva de buscar novos e outros olhares sobre tal processo, sobretudo de modo a torná-lo protagonista. Porém, não com essa vertente ultrajada que vem se desenhando em propostas neoliberais atuais, a exemplo do Novo Ensino Médio que traz uma educação que não é calcada na ciência, e promove ensinamentos simplórios, pois não agregam o conhecimento que irá compor os estudos necessários para realização de vestibulares e o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), que são parte significativa do processo de ingresso no Ensino Superior, estabelecendo uma lógica de fragilização do sistema educacional brasileiro, promovido por instituições financeiras internacionais.

Ao elencarmos os conceitos, autores e obras supracitadas, buscamos abranger os teóricos que atualmente têm contribuído com a temática sobre jogos didáticos no ensino de Geografia e as ações que circundam esse tema, como o lúdico e a criatividade, o que atualmente no campo da Geografia ainda é limitado em termos de pesquisas, o que acaba por se propagar na prática, e podemos dizer que o inverso também é uma verdade. Em outras palavras, o fato de ser pouco habitual o uso de metodologias criativas, como jogos didáticos nas salas de aulas de Geografia (e de outras disciplinas também) da Educação Básica, reflete na diminuta expressividade de pesquisas desse cunho teórico-prático na academia.

Ainda assim, ficou evidente que pesquisadores da Geografia e áreas afins têm se dedicado ao aprofundamento teórico, buscando elementos conceituais que possam suprir as investigações subsequentes, bem como debater metodologias inovadoras e instigantes que se

apropriem do uso de jogos didáticos, cooperando com debates a serem desenvolvidos na Educação Básica, Ensino Superior e Pós-graduação, no que tange ao ensino de Geografia, mas sobretudo, com releituras do processo de ensino e aprendizagem, a partir de novas propostas metodológicas, que não invalidam a existente, mas buscam balizar que as transformações socioespaciais dos lugares se constituem e potencializam às mudanças nos indivíduos e, portanto, demandam outras e/ou novas formas de aprender e ensinar a ensinar, já que: “... quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996, p. 25).

Após a definição das escolas estaduais de Mato Grosso do Sul, Prof.^a Clarinda Mendes de Aquino, Prof.^a Elia França Cardoso e Teotônio Vilela, baseadas em critérios de regionalização municipal sistematizadas no Sisgran e de diferentes modalidades de ensino, tais como parcial, integral com ensino profissional e integral, tivemos a oportunidade de verificar em diferentes cenários, o resultado da aplicação dos jogos didáticos no ensino de Geografia.

Essa escolha nos proporcionou, consecutivamente, a definição dos professores que compõem o quadro efetivo e/ou de convocados da REE/MS. Sendo que estes foram responsáveis e imprescindíveis pelo uso dos jogos didáticos nas salas de aulas do Ensino Fundamental II, ou seja, do 6º ao 9º ano desta etapa de ensino.

Desse modo, todas as séries do Ensino Fundamental II, do 6º ao 9º ano foram atendidas pela pesquisa, bem como, as diversas escolas com diferentes modalidades de ensino, ampliando o leque da pesquisa, para além da distância geográfica.

Já com relação aos professores, as evidências coletadas são com relação às demandas necessárias quanto ao compartilhamento de produção e uso de jogos didáticos, por meio de formações continuadas que devem ser pensadas e executadas pela SED/MS.

Os professores vivenciaram experiências de ensino diferentes, empolgantes e estimulantes para eles e para os estudantes, e puderam perceber a eficiência de metodologias que superam a tradicional. Os docentes atuaram como mediadores do conhecimento ao prepararem aulas e listas de exercícios teóricos, e executaram os jogos didáticos com dedicação ao processo de ensino e aprendizagem, além de promoverem as regras estabelecidas no Geoquiz e no Geomanji.

Sendo que este trabalho ganha relevância nesse sentido, ao corroborar em uma possível produção de material para formação continuada da REE/MS; por trazer exemplos de abordagem, manuseio e produção de alguns jogos e verificação empírica da aplicabilidade junto aos professores e estudantes.

O início da pesquisa teve como ênfase o estabelecimento das legislações federais e estaduais, bem como a definição dos recortes espaciais e temporais, perpassando pelos autores

e obras que alicerçaram a parte teórica e estruturando o caminho metodológico para alcançar o objetivo de analisar o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia.

Já no segundo capítulo, a abordagem contribuiu ao trazer como se desenvolveu a Geografia Escolar no Brasil, quais foram as primeiras escolas e instituições que fizeram parte, indissociável, da história da educação brasileira.

A análise sobre o uso dos jogos didáticos se mostrou eficaz e importante, por identificar a participação dos professores e dos estudantes imersos em uma metodologia diferente, criativa e que supera o tradicionalismo, agregando ao processo de ensino e aprendizagem, por propor outras maneiras de aprender, com ludicidade e diversão. A aplicação dos jogos didáticos e as respostas obtidas, por meio do formulário, evidenciaram a importância do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, que podem, inclusive ser incorporadas a outras áreas do conhecimento.

Por fim, esta pesquisa não esgota o escopo com relação ao uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, no Ensino Fundamental II, tão pouco, estabelece esse recorte de ensino como único a receber estudos, já que o Ensino Médio é tão importante quanto o Ensino Fundamental, por preceder o Ensino Superior. Sendo essas metodologias criativas capazes de transformar uma sala estática, em uma sala com estudantes protagonistas, sedentos de inovação e não somente como expectadores do conhecimento, mas que possam produzi-lo.

O uso dos jogos didáticos no ensino de Geografia demonstrou efetividade e agregou como um instrumento fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pois possibilitou a constatação da construção de conhecimento de maneira lúdica e prazerosa, além do desenvolvimento de habilidades e competências que auxiliam na concentração, memória e na intensificação da criatividade. É notório que ao utilizar jogos didáticos, podemos observar a contribuição dessa ferramenta pedagógica e quão fundamental se estabeleceu os jogos didáticos ao serem incorporados na prática docente, promovendo uma aprendizagem mais significativa e efetiva para os estudantes, e proporcionando aulas diferenciadas também aos professores.

Encerro esta pesquisa iniciando minha carreira como professor efetivo da Rede de Ensino do Município de Chapadão do Sul, certo de que os jogos didáticos são parte do meu componente curricular, não apenas como metodologia criativa de aprendizagem dos meus estudantes, mas certo de que vou desenvolver aulas mais instigantes, ao utilizar jogos didáticos, que mudam a perspectiva de uma aula que poderia ser entediante e monótona, para uma aula que, sobretudo, torna-se divertida e, principalmente, lúdica, pois agora o estudante passa a aprender brincando e não somente transcrevendo um texto no caderno.

REFERÊNCIAS

- ALVES, A. **A importância dos jogos na disciplina de geografia**. 2018. p. 19 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). UTFPR. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/15802>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- BELAN, H. C; CASALI, G. P; SERT, M. A; GIANOTTO, D. E. P. Construção de Jogos Didáticos na Disciplina de Fisiologia Vegetal e sua Contribuição para a Formação Docente em Ciências Biológicas. **Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente – Colloquium Humanarum**, v. 9, n. Especial, p. 736-744, 2012.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Ensino Fundamental**. Documento homologado pela Portaria nº 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, Seção 1, p. 146. Brasília, 21 de dezembro de 2017.
- BRASIL. **Mapa Do Ensino Superior no Semesp**. São Paulo: Semesp, 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB p.135, 2006.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasileira: MEC/SEF, 1998.
- BREDA, T. V. Jogando com a geografia: possibilidades para um ensino divertido. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55-63, 2018.
- BREDA, T. V. Por que eu tenho que trabalhar lateralidade?: reflexões sobre a cartografia escolar brasileira. **Boletim Campineiro De Geografia**, v. 9, p. 247-262, 2019.
- BREDA, T.; PIKANÇO, J. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. **Anais do Encontro de geógrafos da América Latina-EGAL**, 2013.
- BRITOL, D. G. A trajetória da natureza na geografia escolar brasileira: permanências e mudanças. **Geografia Ensino & Pesquisa**, v. 24, p. 16, 2020.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, 2003. p. 35-48.
- CARLOS, A. F. A. **O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade**. São Paulo: Labur Edições, 2007.
- CASTELLAR, S. M. V. Cartografia Escolar e o Pensamento Espacial Fortalecendo o Conhecimento Geográfico. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 7, n. 13, p. 207-232, 2017.
- CASTELLAR, S. M. V. Para uma Educação Geográfica significativa: um estudo de caso na cidade de São Paulo. **Revista Geográfica de América Central**, v. 2, p. 1-25, 2011.

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. **Educação geográfica: reflexão e prática**, 2011.

CASTELLAR, S. M. V.; MUNHOZ, G. B. Cartografia escolar e objetos de aprendizagem. **Colóquio de cartografia para crianças e escolares. Anais**. Vitória, 2011. p. 366-398.

CAVALCANTI, L. S. A “**geografia do aluno**” como referência do conhecimento geográfico construído em sala de aula. O ensino de geografia na escola. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

CAVALCANTI, L. S. A geografia e a realidade escolar contemporânea: avanços, caminhos, alternativas. **Anais do I seminário nacional: currículo em movimento–Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte, p. 1-16, 2010.

COPATTI, C. O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade. **Revista Espaço e Geografia**, v. 20, n. 1, 2017.

COSTA, M. O.; SILVA, L. A. Educação e democracia: Base Nacional Comum Curricular e novo ensino médio sob a ótica de entidades acadêmicas da área educacional. **Revista Brasileira de Educação**, v. 24, 2019.

CRAIDE, S. **Pesquisa mostra queda no interesse por cursos de licenciatura**. 2017. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-11/pesquisa-mostra-queda-no-interesse-por-cursos-de-licenciatura>. Acesso em: 20 mar. 2023.

DIAS, C. M.; VASCONCELLOS, M. S.; BARRETO, J. O. Jogo e Educação: menções e concepções em documentos oficiais. **Proceedings do XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento DigitalSBGames**, 2017. p. 1104-1107.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, 2003.

FREIRE, P. **Alfabetização como elemento de formação da cidadania**. São Paulo: Mimeo, 1987.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática docente**. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Portal Educacional do Estado do Paraná. Curitiba, 2007.

GUSMÃO, A. D. F.; SAMPAIO, A. V. O.; SAMPAIO, V. S. O Ensino da geografia e a produção/utilização de recursos didáticos. **Encontro de Geógrafos da América Latina**, v. 10, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

IBGE. **Cidades e Estados**. 2021. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ms/campo-grande.html>. Acesso em: 25 ago. 2022.

JACQUIN, G. **A educação pelo jogo**. Flamboyant, 1963.

JUMANJI. Direção de Joe Johnston. TriStar Pictures, Interscope Communications, 1995. Baseado em Jumanji, um livro infantil de 1982 escrito e ilustrado por Chris Van Allsburg.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

LOPES, A. R. C.; RICHTER, D. A construção de mapas mentais e o ensino de Geografia: articulações entre o cotidiano e os conteúdos escolares. **Revista Territorium Terram**, v. 2, n. 3, p. 2-12, 2014.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. *In*: PORTO, B. S. (Org.). **Educação e Ludicidade** – Ensaio 02. GEPEL/FACED/UFBA, 2002. p. 22-60.

MATO GROSSO DO SUL. **Decreto nº 10.709, de 16 de dezembro de 2021**. Dispõe sobre a matriz curricular sobre a carga horária Ensino Fundamental. 2021. Disponível em: https://www.spdo.ms.gov.br/diariodoe/Index/Download/DO10710_17_12_2021. Acesso em: 10 set. 2022.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Escola Estadual Professora Clarinda Mendes de Aquino. **Projeto Político Pedagógico**. 2018a.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Escola Estadual Professora Élia França Cardoso. **Projeto Político Pedagógico**. 2018b.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria Estadual de Educação. **Referencial Curricular da rede estadual de ensino de Mato Grosso do Sul, Ensino Médio**. Campo Grande: 2018b.

MELO, A. A.; VLACH, Vânia. Uma introdução à história da geografia escolar brasileira. **Anais 8º Encuentro de Geógrafos de América Latina**. Santiago de Chile, 2001. p. 202-208.

MELO, A. Á.; VLACH, V. R. F.; SAMPAIO, A. C. F. História da Geografia Escolar brasileira: continuando a discussão. **Anais do VI Congresso Luso-brasileiro de História da Educação**, Uberlândia, 2006.

MELO, F. A. Aulas tediosas, alunos alienados. *In*: PASSINI, E. Y., PASSINI, R; MALYSZ, S. T. **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2010.

MICRUTE, R. L. R; KASHIWAGI, H. M. O uso dos Mapas Mentais na Construção Espacial. *In*: **Cadernos PDE**. Governo do Estado do Paraná. Paraná, 2014 p.1-17.

MORAES, J. V.; CASTELLAR, S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 17, n. 2, p. 422-436, 2018.

NERI, I. C. *et al.* Aprendizagem significativa e jogos didáticos: a utilização da roleta e tabuleiro com cartas (rtcbio) no ensino de biologia. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 5, p. 28728-28742, 2020.

PAIVA, M. R. F. *et al.* Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **Sanare - Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. **Congresso Nacional de Educação**, 2009. p. 3182-3190.

PEREIRA, A. P. C.; CARVALHO, P. A. A produção de material didático na prática docente: proposições metodológicas para o ensino de Geografia. In: OLIVEIRA, A. M. S. O.; KUERTEN, S.; MARINHO, V. L. F. (Orgs.). **Geografia e suas Linguagens: a construção de novas leituras sobre o espaço regional sul-mato-grossense**. 1. ed. Campo Grande: Life, 2018. v. 3, p. 56-67.

PEREIRA, A. P. C.; FONSECA, R. O. Geografia e prática pedagógica: análises e experiências a partir da produção de materiais didáticos. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 10, n. 20, p. 318-336, 2020.

PIFFERO, E.; SOARES, R.; COELHO, C.; ROEHRS, R. Metodologias Ativas e o ensino de Biologia: desafios e possibilidades no novo Ensino Médio. **Revista Ensino & Pesquisa**, v. 18, n. 2, p. 48-63, 2020.

PIMENTEL, A. **Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores**. Tese (Doutorado). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2004.

QUEIROZ, T. A. N. Neoliberalismo e educação: cenários para geografia na reforma do ensino médio brasileiro. **IV Conedu**. João Pessoa-PB, 2017. p. 1-11.

RIBEIRO, E. **Processos Criativos em Geografia: Metodologia e Avaliação para a Sala de Aula em Instalações Geográficas**. Tese (Doutorado) Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

RIBEIRO, F. G. D. B. **A nova geografia militar: logística, estratégia e inteligência**. Dissertação (Mestrado em Geografia Humana) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

RICHTER, D. **O mapa mental no ensino de geografia: concepções e propostas para o trabalho docente**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.

SANTOS, S. C. *et al.* O ensino de Geografia e a utilização do quebra-cabeça no aprendizado da organização espacial brasileira. **Geographia Opportuno Tempore**, v. 8, n. 2, p. 54-68, 2022.

SILVA, M. S. F; SILVA, E. G. Um olhar a partir da utilização de dinâmicas como ferramenta para o ensino da geografia escolar. **Caminhos da Geografia**, v. 13, n. 44, p. 128-139, 2012.

SOUZA, C. *et al.* As principais correntes do pensamento geográfico: uma breve discussão da categoria de análise de lugar. **Enciclopédia biosfera**, v. 5, n. 7, 2009.

SOUZA, V. C.; CASTELLAR, S. M. V. Erros didáticos e erros conceituais no ensino da geografia: retificações e mediações à construção do conhecimento. **Boletim Goiano de Geografia**, v. 36, n. 2, p. 264-264, 2016.

VYGOTSKY, L. **A imaginação e a arte na infância**. Rio de Janeiro: Relógio d'água Editores, 2009.

APÊNDICE A – PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

TÍTULO: FORMAÇÃO CONTINUADA SOBRE JOGOS DIDÁTICOS PARA PROFESSORES DE GEOGRAFIA NA REE/MS EM CAMPO GRANDE – MS

Identificação: Mestrado Profissional em Educação – Campus Campo Grande – MS

Instituição: Programa de Pós-Graduação em nível de Mestrado Profissional em Educação da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - Unidade Universitária de Campo Grande/MS

Mestrando: Ewerton da Silva Marques

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Paula Camilo Pereira

INTRODUÇÃO

A proposta de intervenção foi estruturada e está alicerçada conforme as análises realizadas a partir dos dados coletados ao longo do desenvolvimento desta pesquisa de Mestrado, assim como os depoimentos dos professores que atuam nas escolas em que os jogos didáticos foram utilizados.

Nesse sentido, a pesquisa de que se trata foi realizada no Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Educação, área de concentração Formação de Educadores, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande/MS, durante os anos de 2021 a 2023.

A presente pesquisa foi realizada em três escolas da REE/MS no município de Campo Grande-MS. Sobre o caminho metodológico escolhemos escolas de três regiões geográficas da cidade, e também com modalidades distintas, buscando visualizar os resultados em cenários diferentes ainda que em escolas da mesma Rede, pluralizando assim a obtenção dos dados.

O objetivo foi analisar o uso de jogos didáticos na disciplina de Geografia, mais especificamente nos conteúdos de Geografia do Ensino Fundamental II de três escolas públicas estaduais de Campo Grande/MS, como forma de compreender sua efetividade na ro processo de ensino e aprendizagem, pois uso de ferramentas didáticas agrega movimento e atribui exercício lúdico às aulas antes monótonas, tediosas e tradicionais.

Assim com o objetivo definido, e ao analisar os dados que contribuíram com a pesquisa, pudemos observar que os professores que trabalham nas escolas estaduais de Campo Grande não têm utilizado o uso de jogos didáticos e não têm recebido formações continuadas pela REE-MS com esse enfoque, sobretudo para os professores de Geografia.

A partir desse resultado, nossa proposta de intervenção se constitui como forma de buscar uma alternativa viável para contrapor o ensino tradicional por meio do uso de jogos didáticos, assim como ficou evidente na minha pesquisa. Ao se apropriar e utilizar os jogos didáticos nas aulas de Geografia a intenção é agregar ludicidade e efetividade ao processo de ensino e a aprendizagem de forma mais prazerosa e significativa de maneira que torne mais instigante, divertido e agradável.

Assim a inserção de formação continuada com o tema de uso e produção de jogos didáticos, formando uma parceria entre a REE/MS e a Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), junto ao curso de Geografia da unidade de Campo Grande-MS podendo ser realizada, por exemplo, por meio de cursos de extensão da UEMS, já que a participação na sociedade é assegurada pela resolução CEPE-UEMS N° 2.555, de 16 de dezembro de 2022:

Art. 1º A Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) adota a definição de Extensão Universitária como processo educativo cultural e científico que articula o ensino e a pesquisa de forma indissociável e interdisciplinar para viabilizar a relação transformadora entre a universidade e a sociedade, a troca de conhecimentos acadêmicos e populares, na dialética entre teoria e prática (UEMS, 2022, p. 3)

A Extensão é um processo universitário na UEMS assume papel importante de articulação entre academia e sociedade civil, ao promover serviços e aproximação dos futuros formandos com suas futuras profissões.

Art. 10. As ações de Extensão Universitária deverão contribuir na formação profissional, promover o desenvolvimento do saber científico, produzir, sistematizar, refletir, discutir, integrar, retroalimentar o ensino e a pesquisa com o conhecimento produzido na ação dialética e a difusão desse conhecimento (UEMS, 2022, p. 5).

No parágrafo 4º e artigo 10 fica evidente a contribuição para sociedade ao difundir os conhecimentos produzidos na academia. Os profissionais docentes das escolas seriam alcançados por meio de formações continuadas estabelecidas pela Extensão universitária da UEMS.

Art. 30. As ações dos Programas de Extensão Universitária poderão ser executadas em conjunto pelos professores, técnicos com formação superior e alunos dos cursos das Unidades Universitárias, com as Pró-Reitorias, com organizações estudantis, grupos e organizações populares, Instituições Públicas, Privadas e Organizações Sociais (UEMS, 2022, p. 9).

Assim, a proposta é de que inicialmente o projeto promova uma parceria com a UEMS como forma da REE/MS trabalhar esta parceria com a universidade posteriormente compartilhando as datas de formação estabelecidas no calendário escolar e produzindo diversas formações sobre jogos didáticos com oficinas e *workshops* nas diversas unidades da UEMS, inclusive expandindo para outras áreas do conhecimento.

Neste aspecto, acredita-se que a Universidade pode contribuir de forma significativa nessa transição paradigmática, ao promover ações que propiciem a construção coletiva de uma nova forma de interagir e de trabalhar com o conhecimento; um caminho que conduza à compreensão da complexidade da vida humana, pela construção de um currículo mais flexível, pensado, criado e vivenciado coletivamente (GEMIGNANI, 2012, p. 3).

Essas formações iriam proporcionar a aproximação com metodologias mais criativas e que superariam o ensino tradicional adotado quase que cotidianamente pelos docentes e iriam inserir os estudantes ao processo por trazer o conteúdo de maneira divertida e prazerosa.

OBJETIVO GERAL

O objetivo desta proposta de intervenção é proporcionar aos docentes de Geografia da REE de Mato Grosso do Sul, com foco para Campo Grande, uma formação continuada com ênfase em produção e uso de jogos didáticos, trazendo luz a temática de metodologias criativas frente as já utilizadas e denominadas como tradicionais, assim promovendo debates e aprendizagens sobre a necessidade do trabalho docente na elaboração e na aplicabilidade de ferramentas pedagógicas por meio de Formações Continuadas em parceria com a UEMS.

Objetivos Específicos

Esta proposta de intervenção se constituirá a partir dos seguintes objetivos específicos:

- Melhorar os conhecimentos dos professores em relação ao ensino e a aprendizagem, metodologias ativas e criativas;
- Compreender a importância dos jogos didáticos no ensino de Geografia junto a formação dos estudantes;
- Compartilhar abordagens lúdicas e por meio de jogos didáticos entre professores, promovendo conhecimentos vividos no chão da escola.
- Maior articulação entre universidade x escolas.

Planejamento de etapas

Para que este projeto de intervenção possa ser praticado/realizado consideramos algumas etapas como:

- Diagnóstico: identificar as principais dificuldades enfrentadas pelos professores em relação a utilizar jogos didáticos no ensino de Geografia, por meio de questionários e entrevistas realizadas de maneira remota por *Google Forms*.
- Planejamento: definir um cronograma de abordagem teórica com os principais autores e obras que abordam a temática e prática.
- Realização das atividades de formação: realizar atividades com uso de oficinas para práticas de produção de jogos didáticos nas formações continuadas. Realizar palestras e atividades em grupo, estudos de uso dessas ferramentas pedagógicas em sala de aula, por etapa de ensino.
- Acompanhamento e avaliação: avaliar as o nível de aprendizagem por meio questionários e *feedback* após aplicação desses jogos em sala de aula, quais dificuldades foram enfrentadas, quais anos tiveram mais êxito e mais dificuldades.

Após início do ciclo de formações, iremos discutir com os professores participantes sobre os temas a serem abordadas nas formações. A princípio partiremos de sugestões de um tema por bimestre, como:

- Metodologias Ativa e Criativas;
- Ludicidade;
- Ferramentas Pedagógicas; e
- Produção e aplicação de Jogos Didáticos em sala de aula.

Assim, elencamos como sugestão estes temas, e ao longo da formação, os professores podem definir novos temas, ao observarem como se dá o uso dos jogos didáticos nas salas de aula.

Sugeríamos ainda que nossa proposta de intervenção possa ocorrer no segundo semestre do ano letivo de 2023. Propomos para escolha dos dias para a formação utilizar as datas já previstas em calendário para ocorrer as formações, com por exemplo, os sábados letivos e demais dias escolhidos para formação continuada dos docentes da REE/MS.

METODOLOGIA

No primeiro momento desenvolveríamos junto à Secretaria Estadual de Educação de Mato Grosso do Sul um questionário para ser compartilhado com os professores de Geografia da REE e compreender o cenário e as principais dúvidas quanto a implementação de formação continuada com foco em produção e uso de jogos didáticos.

Obtendo os dados sobre a quantidade de professores e calculando a demanda, vamos orientar e formar professores formadores por escola, auxiliando como monitor das ações desenvolvidas na formação continuada.

No segundo momento, faremos uma formação abordando os teóricos e obras científicas que foram levantadas pela pesquisa que subsidia esse projeto de intervenção como estão destacados no quadro:

Quadro 1 – Autores e obras fundamentadoras do uso de jogos didáticos

Autores	Ano	Pesquisa/Tema	Título
Breda e Picanço	2013	Jogos Didáticos	O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar
Castellar	2011	Jogos e Ensino de Geografia	Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia.
Copatti	2017	Criatividade	O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade.
Huizinga	2000	Ludicidade	<i>Homo ludens</i>
Kishimoto	1994	Jogo e Educação	O jogo e a educação infantil.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Iremos compartilhar textos sobre as obras supracitadas, promoveremos também abordagens e discussões teóricas, que são base para essa formação continuada com destaque em pesquisas científicas.

Já no terceiro momento faremos oficinas presenciais e *online* com foco na produção de jogos didáticos e também no uso desses nos anos letivos em professores de Geografia atuam na REE.

Para então partirmos para o quarto momento, em que verificaremos o uso dos jogos didáticos na sala de aula, quais as perspectivas dos professores, e quais as impressões dos estudantes como essa abordagem lúdica.

No último momento, realizaremos uma avaliação da formação continuada, tentando identificar pontos positivos e pontos de atenção, para realizar um melhoramento em uma próxima formação. E findaremos a formação continuada com uma reunião entre os docentes para debaterem sobre os resultados obtidos, o que teve êxito e quais as dificuldades enfrentadas, além de esboçar uma próxima formação continuada e quais contribuições eles poderiam fazer em uma espécie de aula dialógica.

Por fim, destacamos a importância da proposta de intervenção e evidenciamos a ausência de formações continuadas que abordem o uso e produção de jogos didáticos, bem como, a falta de formações com ênfase em metodologias ativas e criativas por parte da REE/MS. Esse projeto busca apresentar uma alternativa a esse cenário de defasagem em relação as formações continuadas e que se mostrou tão relevante no trabalho docente.

REFERÊNCIAS

BREDA, T.; PICANÇO, J. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. **Anais do Encontro de geógrafos da América Latina-EGAL**, 2013.

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. **Educação geográfica: reflexão e prática**, 2011.

COPATTI, C. O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade. **Revista Espaço e Geografia**, v. 20, n. 1, 2017.

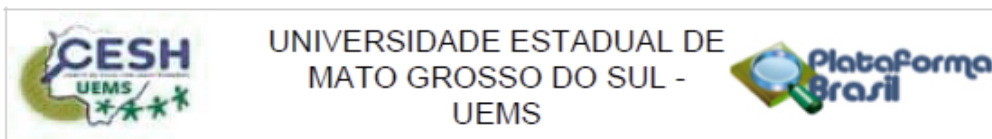
GEMIGNANI, E. Y. M. Y. Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão. **Fronteiras da Educação**, v. 1, n. 2, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL. **Resolução CEPE-UEMS Nº 2.555, de 16 de dezembro de 2022**. Dourados: UEMS, 2022. Disponível em: <http://http://www.uems.br-anexos>. Acesso em: 19 abr. 2023.

ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA:
RESSIGNIFICANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Pesquisador: EWERTON DA SILVA MARQUES

Área Temática:

Versão: 3

CAAE: 58216222.0.0000.8030

Instituição Proponente: FUNDACAO UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.612.647

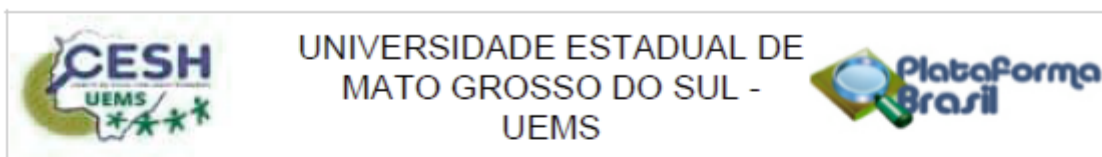
Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa tem como objetivo analisar o uso de jogos didáticos na disciplina de Geografia ministrado no 6º ano do Ensino Fundamental II das escolas públicas estaduais da cidade de Campo Grande, como forma de compreender sua efetividade na ressignificação do ensino e aprendizagem de cartografia, pois estes ainda promovem metodologias tradicionais e arcaicas.

Sobre as etapas da pesquisa: a primeira será composta por levantamento histórico bibliográfico e documental acerca da ludicidade no ensino por meio de jogos didáticos. Na segunda etapa será desenvolvido a pesquisa em campo junto as escolas estaduais Profa. Elia França Cardoso que está inserida no bairro São Conrado e a escola Profa. Clarinda Mendes de Aquino, os quais pretendem realizar a pesquisa com 20 professores(as) destas escolas. Participará por meio de entrevista e resposta em formulário previamente disponibilizado de maneira presencial ou a distância, utilizando formulários desenvolvidos pelas ferramentas do programa Google Forms e/ou impressos.

Serão promovidas observações e entrevistas juntos aos docentes de Geografia, buscando alcançar dados qualitativos e quantitativos, de modo a embasar a pesquisa com a realidade enfrentada pelos professores, seus desafios dificuldades no ensino básico público, bem como suas potencialidades com a adoções de didáticas por meio de metodologias que usam a ludicidade e a

Endereço: Rodovia Dourados Itahum - Km 12 - Cx:351			
Bairro: Cidade Universitária de Dourados - MS		CEP: 79.804-970	
UF: MS	Município: DOURADOS		
Telefone: (67)3902-2699	Fax: (67)3902-2364	E-mail: cesh@uems.br	



Continuação do Parecer: 5.612.647

criatividade.

Como resultado da pesquisa vislumbra-se o desenvolvimento e aplicabilidade de jogo didático voltados para o ensino de cartografia que contribua com os professores das escolas destacadas, como forma de apresentar uma proposta de intervenção.

Objetivo da Pesquisa:

Analisar o uso de jogos didáticos na disciplina de Geografia ministrado no 6º ano do Ensino Fundamental II das escolas públicas estaduais Profa. Elia França Cardoso e Profa. Clarinda Mendes de Aquino, como forma de compreender sua efetividade na ressignificação do ensino e aprendizagem de cartografia.

Objetivos específicos:

- Analisar os avanços e retrocessos da Geografia Escolar no sentido de refletir sobre as metodologias de ensino e seus recursos didático-pedagógicos;
- Analisar a importância dos jogos didáticos na linguagem cartográfica, no processo de ensino dos estudantes do Ensino Fundamental II, como forma de compreender e assimilar os conceitos e saberes geográficos (teoria) associados com a realidade local (prática);
- Identificar e analisar se os jogos didáticos são utilizados como metodologias no ensino de cartografia no Ensino Fundamental II (6º ano) da Rede Estadual de Ensino, no município de Campo Grande - MS, como forma de verificar os desafios e também os efeitos que o uso de jogos didáticos podem promover a partir de uma ação de intervenção.

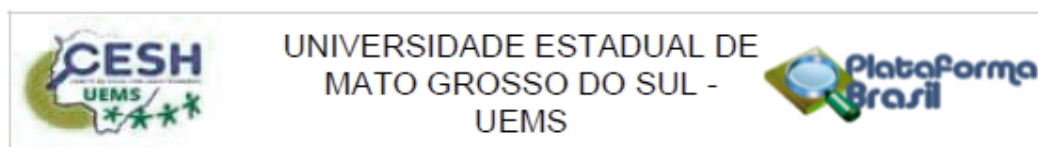
Avaliação dos Riscos e Benefícios:

A pesquisa apresenta claramente os possíveis riscos ao participante, e conforme solicitação feita, foi alterado os benefícios que o participante terá em estar contribuindo com a pesquisa.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa é interessante, sendo importante realizar ações que possam melhorar o processo de

Endereço: Rodovia Dourados Itahum - Km 12 - Cx:351
 Bairro: Cidade Universitária de Dourados - MS CEP: 79.804-970
 UF: MS Município: DOURADOS
 Telefone: (67)3902-2899 Fax: (67)3902-2364 E-mail: cesh@uems.br



Continuação do Parecer: 5.612.647

Cronograma	Cronograma_Ewerton.pdf	09:15:39	MARQUES	Aceito
Outros	Roteiro_de_entrevista.pdf	09/06/2022 09:14:41	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Ewerton.pdf	09/06/2022 09:08:17	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
Orçamento	Modelo_orcamento_Ewerton.pdf	21/04/2022 20:29:03	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	OFICIO_00901CFORGABSED2022.pdf	21/04/2022 20:03:20	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto_Ewerton.pdf	21/04/2022 19:11:35	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

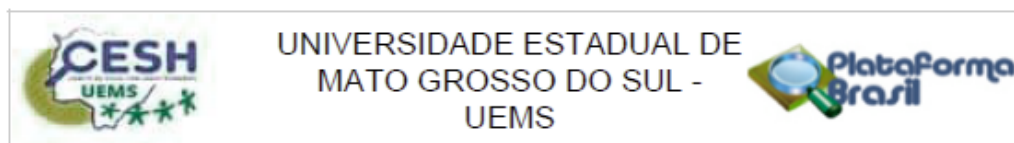
Necessita Apreciação da CONEP:

Não

DOURADOS, 30 de Agosto de 2022

Assinado por:
alessandra aparecida vieira machado
 (Coordenador(a))

Endereço: Rodovia Dourados Itahum - Km 12 - Cx:351
 Bairro: Cidade Universitária de Dourados - MS CEP: 79.804-970
 UF: MS Município: DOURADOS
 Telefone: (67)3902-2699 Fax: (67)3902-2364 E-mail: cesh@uems.br



Continuação do Parecer: 5.612.647

ensino aprendizagem nas diferentes disciplinas do Ensino Médio.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O termo apresenta claramente informações para participação da pesquisa, os quais foram melhorados em solicitações anteriores.

Recomendações:

Sem recomendações. Modificações foram feitas conforme solicitado em parecer anterior.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

.

Considerações Finais a critério do CEP:

Diante do exposto, o CESH/UEMS, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS nº 510 de 2016, na Resolução CNS nº 466 de 2012 e na Norma Operacional nº 001 de 2013 do CNS, manifesta-se pela **APROVAÇÃO** em virtude do (a) pesquisador(a) ter atendido as recomendações do parecer anterior. Conforme orientações das resoluções vigentes que regem a ética em pesquisa com seres humanos:

* O pesquisador deve comunicar qualquer evento adverso ou alteração feita na pesquisa, imediatamente ao Sistema CEP/CONEP;

** O pesquisador deve apresentar relatório final ao Sistema CEP/CONEP, via notificação na Plataforma Brasil.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1932532.pdf	25/07/2022 12:55:43		Aceito
Brochura Pesquisa	Proj_Pesquisa_jogos_didatico_Ewerton.pdf	25/07/2022 12:54:20	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Proj_Pesquisa_jogos_didatico_Ewerton_detalhado.pdf	25/07/2022 12:52:16	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
Outros	Termo_Consentimento_Ewerton1.pdf	09/06/2022 09:55:09	EWERTON DA SILVA MARQUES	Aceito
Cronograma	Cronograma_Ewerton.pdf	09/06/2022	EWERTON DA	Aceito

Endereço: Rodovia Dourados Itahum - Km 12 - Cx:351
 Bairro: Cidade Universitária de Dourados - MS CEP: 79.804-970
 UF: MS Município: DOURADOS
 Telefone: (67)3902-2899 Fax: (67)3902-2364 E-mail: cesh@uems.br

ANEXO B – AUTORIZAÇÃO SED/MS



Ofício n. 901/CFOR/GAB/SED/2022

Campo Grande/MS, 25 de Fevereiro de 2022.

Senhora Coordenadora,

Em atenção ao teor da solicitação de autorização, de 22 de fevereiro de 2022, e consoante documentação apresentada, informa-se que não há impeditivo para a realização da pesquisa "JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: RESSIGNIFICANDO O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CARTOGRAFIA", a ser desenvolvida pelo mestrando Ewerton da Silva Marques.

Segundo o projeto da pesquisa, o *corpus* será construído a partir de revisão bibliográfica, entrevista com professores e pesquisa de campo, com o objetivo geral de "Analisar o uso de jogos didáticos na disciplina de Geografia ministrado no 6º ano do Ensino Fundamental II das escolas públicas estaduais Brasilina Ferraz Mantero e Teotônio Vilela, como forma de compreender sua efetividade na ressignificação do ensino e aprendizagem de cartografia".

Para essa finalidade, devem ser observadas as seguintes orientações sobre o desenvolvimento da pesquisa, para que seja possível sua realização:

- Agendamento prévio e aprovação da gestão da escola, no sentido de preservar a rotina da instituição, de modo a evitar qualquer alteração decorrente da realização das ações;
- Por envolver os professores, é necessário que os responsáveis tenham conhecimento de todas as atividades que serão realizadas e autorizem formalmente a participação na pesquisa;
- Ocorrências não previstas, durante a realização das ações programadas, devem ser relatadas para que sejam tomadas as medidas necessárias;
- Considerada a importância do trabalho a ser desenvolvido, sugere-se que, ao final, os resultados da pesquisa sejam compartilhados para posterior análise e possíveis encaminhamentos.
- Em razão do momento de crise sanitária mundial, orienta-se sejam atendidos os protocolos de biossegurança afim de preservar a saúde de pesquisadores e respondentes.

Esta Pasta coloca à disposição a Coordenadoria de Formação Continuada, para esclarecimentos adicionais, se necessário, por intermédio do telefone (67) 3341 4320.

Atenciosamente,

EDIO ANTONIO RESENDE DE CASTRO
Secretário Adjunto de Estado de Educação
Assinado Digitalmente

À Senhora
Profa. Dra. ERIKA PORCELI ALANIZ
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação - UEMS
Av. Dom Antonio Barbosa, n. 4.155, Bloco Verde (E), Sala T08, Piso Térreo
79115-898 - CAMPO GRANDE/MS

Elaborado por: jnunes

Encaminhado ao(s) email(s): profeduc@uems.br

Rua Dos Dentistas, 500, Tiradentes - CEP 79043080 - Campo Grande/MS - CNPJ - 02585924000122 - Telefone: (67)3341-0462 - Email: cfor.sedms@gmail.

Este ofício possui anexo(s)

Assinado digitalmente por EDIO ANTONIO RESENDE DE CASTRO:31328334104 - Hora do servidor: 25/02/2022 14:02:25
Este documento é cópia do original. Para conferir o original, acesse o site www.edoc.ms.gov.br, e informe o código OF0186C25 na opção "Valide aqui seu documento"

Protocolo: _____
Data: ____/____/____

ANEXO C – QUESTIONÁRIO SOBRE JOGOS DIDÁTICOS

28/03/2023, 22:37

Questionário sobre jogos didáticos no ensino de Geografia.

Questionário sobre jogos didáticos no ensino de Geografia.

Dúvida ou sugestão envie um e-mail para ewertonmarques13@gmail.com

*Obrigatório

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Convidamos

o (a) Senhor (a) para participar da Pesquisa Jogos didáticos no ensino de geografia: ressignificando o processo de ensino e aprendizagem, voluntariamente, sob a responsabilidade do pesquisador Ewerton da Silva Marques, a qual pretende evidenciar a importância do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia tem alcançado destaque nas pesquisas relacionadas a área, por meio de abordagens teóricas e debates acerca do uso dessas ferramentas didáticas, que discutem seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem na sala de aula como sendo uma alternativa as metodologias tradicionais utilizadas na docência na Educação Básica.

A versão completa do TCLE foi compartilhada junto ao questionário.

28/03/2023, 22:37

Questionário sobre jogos didáticos no ensino de Geografia.

1. 1 - Aceita participar da pesquisa mediante leitura do TLCE? *

Marcar apenas uma oval.

- Participarei
 Não participarei

2. 2 - Qual seu nome?

3. 3 - Qual seu gênero? *

Marcar apenas uma oval.

- Masculino
 Feminino
 Prefiro não dizer
 Outro

4. 4 - Qual sua formação? *

5. 5 - Qual foi sua análise sobre a aplicação dos jogos didáticos disponibilizados pelo pesquisador?

28/03/2023, 22:37

Questionário sobre jogos didáticos no ensino de Geografia.

6. 6 - Você identificou algum avanço quanto ao ensino e aprendizagem dos estudantes ao utilizarem jogos didáticos? Se sim, quais?

7. 7 - Qual jogo didático foi mais eficaz em relação ao processo de ensino e aprendizagem? *

Marcar apenas uma oval.

- Quiz
- Tabuleiro

8. 8 - Com que frequência você utilizaria jogos didáticos em suas aulas?

Marcar apenas uma oval.

- Não utilizaria
- 1 ou 2 por bimestre
- 3 a 4 por bimestre
- mais de 5 por bimestre

9. 9 - Você tem recebido formações continuadas específicas com ênfase em materiais e jogos didáticos, ofertadas pela REE/MS?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

28/03/2023, 22:37

Questionário sobre jogos didáticos no ensino de Geografia.

10. 10 - Ainda sobre a pergunta anterior, acredita que formações continuadas com ênfase em materiais e jogos didáticos agregarão de maneira positiva sobre o desenvolvimento do trabalho docente? Se sim, por que?

11. 11 - Você tem realizado formações continuadas sobre a temática de materiais e jogos didáticos ofertadas fora da REE/MS?

Marcar apenas uma oval.

- Não
- Sim, porque a REE/MS não oferta
- Sim, porque as formações continuadas ofertadas pela REE/MS não são suficientes
- Sim, porque as formações continuadas ofertadas pela REE/MS não são de qualidades
- Sim, porque as formações continuadas ofertadas pela REE/MS não são específicas na minha área de atuação

12. 12 - Você acredita que materiais e jogos didáticos acrescentam no processo de ensino e aprendizagem? Se sim, por quê?

28/03/2023, 22:37

Questionário sobre jogos didáticos no ensino de Geografia.

13. 13 - Após a aplicação dos jogos didáticos, você aponta essa metodologia como atrativa aos estudantes? Se sim, por quê?

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários