

# **JOGO PEDAGÓGICO, BRASIL E SUA DINÂMICA TERRITORIAL: EDUCAÇÃO LÚDICA EM GEOGRAFIA**

Alexandre Vastella Ferreira de Melo  
Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL)  
alexandrevastella@gmail.com

## **RESUMO**

O trabalho desenvolvido é voltado para o ensino prático e descontraído de alunos de geografia que estejam cursando o ensino médio. Além de proporcionar um aprendizado eficiente, com a utilização de um visual agradável, o jogo visa também o raciocínio rápido e lógico pois sua dinâmica é veloz, sem rodeios, característica exigida nos vestibulares e em diversas situações da vida, onde devemos pensar e agir com coerência e no tempo certo. O jogo projetado tem a função de fazer com que o aluno aprenda geografia de um modo dinâmico, analisando a dialética do espaço e as várias faces do conhecimento, sobretudo dentro do território nacional, explorando suas diversidades de acordo com a ótica contemporânea. O jogo visa colocar os alunos do 3º ano do ensino médio junto a questões pertinentes aos vestibulares das principais universidades do país. Assuntos envolvendo Geografia Física, Geografia Humana, Geopolítica, Climatologia, Geografia Urbana e Geografia Agrária são alguns exemplos do rol de questões do jogo. Com base em pesquisas e busca de informações a respeito de geografia física e humana, em livros didáticos, revistas, internet e outros, foi possível compactar alguns dos conteúdos mais relevantes dentro do jogo, obedecendo os planos de aula e diretrizes educacionais do ensino médio.

**Palavras-chaves:** Ludicidade, Geografia, Educação

## **INTRODUÇÃO**

O setor de educação tem enfrentado uma crise nas últimas décadas, os moldes tradicionais de ensino não se adaptaram as novas mudanças globais, nos quesitos comportamentais, econômicos, e culturais. Mudanças nos padrões vigentes têm sido cada vez mais requisitadas, professores e profissionais da área discutem amplamente melhores condições de educação, falta empenho tanto dos alunos quanto dos professores, condições melhores de trabalho e estudo. É perceptível que a escola como instituição não tem dado conta de resolver as inúmeras problemáticas contemporâneas, e em reflexo disso cada vez mais novas metodologias de ensino são criadas e retomadas com o propósito de reformulação do sistema escolar. Entre elas, destaca-se o ensino lúdico, uma nova forma de ensinar, baseado no aprendizado espontâneo, sem pressão avaliativa, e aliado ao lazer, mostra-se eficiente no processo educativo. Através do Jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial” foi possível aliar conhecimentos referentes a Geografia para serem transmitidos de maneira saudável. Através de um simples jogo, o aluno adquire conhecimento pertinente a sua

espacialidade, noções gerais da matéria, e sobretudo um senso crítico perante ao mundo. Com o interesse pelo conteúdo geográfico, o aluno adquire nova perspectiva global, substituindo o conhecimento teórico-passivo que lhe é transmitido pela busca incessante do conhecimento, resultando em um senso crítico fundamental para sua formação pessoal e profissional.

## **LUDICIDADE E GEOGRAFIA**

### **Ludicidade e o Processo de Crise Escolar**

Desde a revolução industrial a escola foi voltada para inserir o homem no contexto capitalista, um novo ritmo socioeconômico impôs-se sobre a sociedade, a especialização da mão de obra, racionalização e agilidade vigentes obrigou maior grau de escolaridade de alguns trabalhadores, e a escola vai atuar diretamente nesse processo, ditando as condutas morais e sociais (TANAMACHI, PROENÇA, e ROCHA, 2000). Os moldes da estrutura escolar permaneceram inalterados até hoje e ganharam força com a chegada do meio técnico-científico-informacional evidenciado por SANTOS E SILVEIRA (2003), onde a informação e as técnicas de automação ganharam nova importância, sobretudo nas grandes cidades (SANTOS,1997)

Atualmente a estrutura escolar enraizada nos moldes tradicionais encontra-se em processo de crise. Ainda de acordo com (TANAMACHI, PROENÇA, e ROCHA, 2000), vivemos um cenário de “tédio escolar”, em que o aluno não é condicionado a pensar e agir de maneira crítica e interdisciplinar, mas sim é bombardeado com conceitos e teorias que se constituem em verdades absolutas, onde não há questionamento, gerando uma inércia, impotência de criar. Observa-se uma submissão perante a estrutura escolar e cultural atual, educandos domesticados a reproduzirem as relações sociais vigentes (IMBERNÓN,2000). Com a ocorrência dessa tendência, a geografia transformou-se em mais uma matéria abstrata no plano escolar, sem ligação direta com o real (BRABANT,1998). Sob as estruturas do ensino lúdico, ALMEIDA (1974: 64) comenta:

"A escola de hoje, por meio de seus educadores, não aprendeu a confiar no aluno. Dá o conhecimento, impõe o saber e o cobra (provas e vestibulares), com medo de que os alunos não o dominem[...]Tolhe-se a liberdade de os alunos buscarem novos conhecimentos, novos caminhos, enquadrando-os em horários rígidos e estudos regulamentados[...]De modo geral, é preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra “escola”: lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação”

O ensino lúdico seria portanto, uma forma de retomar a liberdade e a imaginação das crianças e adolescentes em fase escolar, devolver-lhes a busca incessante por conhecimento, sem que as formas estabelecidas de poder avaliativo (provas) sejam necessárias, pois a “alfabetização espacial” proposta por CASTROGIOVANNI (2000) é fundamental para que o aluno tenha interesse na geografia e compreenda seu estudo. Segundo CASTILHO (2006: 34), “O aluno durante o jogo, explora as situações a serem resolvidas com maior liberdade, sem a pressão da avaliação, buscando a solução dos mesmos em um ambiente adequado à investigação e a busca”. O aluno ao jogar em sala de

aula, aprende inconscientemente, pois a diversão alivia a pressão escolar e a necessidade constante de dominar o conteúdo – a pressão escolar é substituída pela descontração e os resultados são mais expressivos. Ainda de acordo com ALMEIDA (1974: 79, 80)

"Pode-se notar claramente que, nos dias de hoje, as crianças e jovens das escolas convencionais gostam de frequentá-las, gostam de estar nelas, devido ao convívio com os amigos, mas não se sentem bem nas salas de aula. Parece até que aquela alegria que os contagiava fora da escola é substituída pelo desprazer, pelo desinteresse, caracterizado por atitudes como “matar aulas” e sair o quanto antes daquele lugar que não tem nada a ver com seu mundo. Na escola lúdica isso não acontece: o aluno gosta de frequentá-la e sente-se bem em qualquer lugar em que se encontre.”

Evidencia-se que a ludicidade é uma ferramenta eficaz no combate ao baixo desempenho escolar e a falta de interesse pelos jovens no processo educativo. A utilização de jogos e outras maneiras descontraídas de ensino proporciona um aprendizado eficiente, com interação maior do aluno a escola, e interesse natural do jovem aos conteúdos trabalhados.

Uma das maiores vantagens da utilização de jogos pedagógicos é fazer com que o aluno alie o lazer e o aprendizado, resultando em um aumento expressivo do interesse pelo conhecimento, o aprendizado através do jogo ocorre através do lazer, fazendo com que o aluno se interesse pelo conteúdo e tenha prazer em aprender. "O próprio processo de aprendizagem pode, em determinados momentos, assumir características próprias do lazer, ou mesmo, se confundir inteiramente com ele...um sistema de educação ideal teria suas bases nessa igualdade" (REPPAPORT, WITTER, e LEMÔNACO, 1987), portanto ao interagirmos os alunos com jogos pedagógicos estamos fazendo com que eles aprendam de maneira eficiente, utilizando sua própria vontade de se divertir, em outras palavras, a união entre útil e agradável.

### **Entendimento da Geografia Através do Lúdico**

É necessário fazer uma reflexão a respeito do conteúdo dos jogos pedagógicos, por qual motivo utilizá-los em geografia e não em outras matérias? Primeiramente devemos ter em mente que o mundo, incluindo o Brasil, passou por profundas transformações desde a Segunda guerra mundial, sobretudo nas duas últimas décadas, o capital ganhou uma nova dinâmica, os fluxos informacionais se intensificaram, surgiram novos padrões de consumo, e até mesmo padrões ideológicos foram remodelados (SANTOS, SILVEIRA, 2004). Inserido nesse cenário recente o jovem vê-se pressionado a ter uma carreira, e um retorno financeiro, para poder viver de maneira confortável, onde só consegue tendo rapidez, versatilidade, inteligência, e claro, um curriculum apresentável. O jogo procura trabalhar, dentre outras coisas, a maturidade intelectual do aluno, preparando-o para o “mundo globalizado”, onde a informação e o conhecimento pode valer muito.

Em segundo lugar, a geografia é uma das matérias escolares que mais se aplicam no dia a dia, pois trabalha o espaço em que o aluno está inserido, desde aspectos físicos, econômicos, ou humanos. “A geografia tem um caráter particularmente heterogêneo; se por um lado, ela se alinha entre as ciências da natureza, por outro situa-se entre as ciências do homem” (MENDONÇA, 2001: 16). Em conformidade com MARTINS (2008):

"Jogos pedagógicos e dinâmicas, funcionando como exercícios operatórios que são acompanhados pela figura do professor, são utilizados, no contexto cognitivista, como forma de mediar a aprendizagem. O lúdico sempre teve um lugar privilegiado nessa mediação, por estar ligado à estimulação e ao prazer do sujeito. O estudo do meio e uma interação dialógica entre os indivíduos participantes do processo são formas de mediar a aprendizagem do ponto de vista tradicional. Entretanto, o contato do indivíduo com seu espaço real é altamente estimulador das estruturas mentais, ajudando-o a integrar teoria e realidade"

Toma-se conhecimento que interagir o aluno com o Espaço correlacionando teoria e realidade de maneira prazerosa é um dos objetivos do uso do lúdico no ensino de geografia – é fundamental que o jovem adquira a percepção do espaço, e com as vantagens do ensino lúdico, esse processo torna-se mais viável. O Espaço Geográfico sob a ótica da Geografia Crítica, determinado por CORREA (2005) como *locus* da reprodução das relações sociais de produção e da sociedade, tornou-se um dos eixos de estudo das últimas décadas no âmbito geográfico, e conseqüentemente essa tendência reflete nas tendências de aprendizado de geografia pelos alunos.

Tendo o domínio da geografia, o aluno conseguirá estabelecer inter-relações entre o conteúdo teórico (dos jogos) e a sua percepção do mundo. O ato de ler um jornal, de andar na rua, de ter contato com diferentes culturas, de pegar um mapa para se localizar, de perceber diferentes climas, entre outros, são formas de interação com a geografia mesmo que de maneira empirista ou reflexiva. A interação entre o mundo real, vivido, e o conhecimento adquirido dá-se através do aprendizado, e quando o aluno consegue estabelecê-la adquire um senso crítico extremamente importante para sua própria vida, pois assim passará a olhar os acontecimentos sob um panorama crítico, e não será uma pessoa manipulável.

## “BRASIL E SUA DINÂMICA TERRITORIAL”

### Composição

O Jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial” é composto por várias peças, cada uma com sua utilidade, conforme a tabela 1.1:

Peças	Quant.
Mapa do Brasil	01
Dado	01
Pinos	04
Cartas de Jogo	45
Cartas de Gabarito	04

Tabela 1.1. Peças do Jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial”. Fonte Própria, 2008.

O *Mapa do Brasil* (em formato de banner), é a base espacial do jogo, que servirá de suporte físico para os pinos e as cartas. É interessante ressaltar que o mapa tem importância decisiva no aprendizado lúdico, pois apresenta visual colorido e bem elaborado, o que servirá de estímulos para o interesse imediato dos alunos no jogo pedagógico.

Como as partidas serão em grupo, é necessário que haja algum objeto físico que diferencie-os, os *pinos* cumprem esse papel, e apresentam-se em cinco unidades de cores diferentes. Essa quantidade evidencia que o jogo pode ser realizado em até quatro grupos dentro da sala de aula.

O *Dado* de seis lados também exerce uma função fundamental no processo de jogo, pois através dele serão selecionadas as questões que serão respondidas pelos grupos. A numeração do dado corresponderá a numeração das cartas, a quais serão selecionadas por processo de sorteio.

Porém, a essência do projeto estão nas quarenta e cinco *Cartas de Jogo*, divididas e numeradas por regiões do Brasil e ordenadas pelos graus de dificuldade fácil, médio e difícil. Delas serão obtidas as questões geográficas brasileiras, que constituem o principal conteúdo de ensino do projeto, e nelas estão expostas as perguntas, com alternativas, em formato de vestibular, sendo apenas uma correta. O conteúdo da cartas servirá de base para o aprendizado dos alunos, reforçado por debates posteriores em sala de aula. A seguir, maiores informações sobre as cartas de jogo:

<b>Cartas</b>	<b>Nível</b>	<b>Quant.</b>
Região Norte	Fácil	03
Região Norte	Médio	03
Região Norte	Difícil	03
Região Nordeste	Fácil	03
Região Nordeste	Médio	03
Região Nordeste	Difícil	03
Região Sudeste	Fácil	03
Região Sudeste	Médio	03
Região Sudeste	Difícil	03
Região Sul	Fácil	03
Região Sul	Médio	03
Região Sul	Difícil	03
Região Centro Oeste	Fácil	03
Região Centro Oeste	Médio	03
Região Centro Oeste	Difícil	03
Gabarito	---	04
Total		49

Tabela 1.2. Cartas do Jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial”. Fonte Própria, 2008.

Conforme observado, existem 9 cartas para cada uma das cinco regiões do Brasil, sendo 3 fáceis, 3 médias e 3 difíceis, com pontuações diferentes, totalizando 45 unidades. Nas quatro cartas de *Gabarito* a quais somente o professor terá acesso, estão as respostas das questões referentes as cartas de jogo.

## **Modo de Jogar**

Antes de iniciar a partida, deve ser feita uma tabela na lousa ou quadro, para fins de controle, representando os grupos que irão jogar, o sistema de pontuação e o total de pontos. É preciso que todas as peças estejam disponíveis.

Para a aplicação do jogo é necessária a divisão da sala em até quatro grupos, cada qual representado por um cone colorido – ou seja, cada grupo corresponde a uma cor. Depois ocorre o embaralhamento e separação das cartas entre as regiões Norte, Nordeste, Sul, Sudeste, e Centro Oeste, e os níveis de dificuldade fácil, médio e difícil.

Após a divisão inicia-se o jogo: o primeiro grupo joga o dado, cujos cinco primeiros números representam as regiões do Brasil (caso caia no número 6, a jogada é anulada). Após lançar o dado, o grupo deverá pegar uma carta do montante da região e colocar o pino representante em cima do mapa do Brasil, na região sorteada. Por exemplo, se o dado caiu no número 1, que representa a região Norte, o grupo deverá pegar uma carta da região Norte e colocar o pino que os representa, em cima da Região Norte, localizada no mapa do Brasil. O grupo deverá responder a pergunta que está inserida na carta e comunicar a resposta ao professor. Caso acerte, o grupo receberá a quantidade de pontos da questão e será marcada a pontuação no quadro negro. Por exemplo, se a carta for de nível médio, e o grupo acertar a questão, ganhará dois pontos. Vale lembrar que para cada questão, há uma pontuação específica, onde questões de nível fácil correspondem a 1 ponto, nível médio 2 pontos e o nível difícil 3 pontos.

O término do jogo acontece quando terminam as questões (ou as cartas). O grupo vencedor é o que mais pontua ao final do jogo – o grupo que acertar maior quantidade de cartas.

O jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial” pode ser dado em uma ou duas aulas, dependendo do critério do professor. É altamente recomendável que sejam em duas, pois assim algumas questões relevantes podem ser aprofundadas e debatidas, como por exemplo a questão 5 da região sul: “A região Sul sofreu uma forte colonização de imigrantes, em especial advindos de: b) Itália e Alemanha (resposta correta)” – nesse caso, é interessante promover um breve esclarecimento em cima do tema, explicando as razões e causas dessas migrações, o cenário político e econômico desses países, as políticas públicas que incentivaram essas migrações, e etc. O professor que fizer isso estará contextualizando o aluno dentro da questão e este dificilmente esquecerá.

Considerando o procedimento descrito, podemos resumir a jogabilidade nas seguintes etapas:

### Procedimentos Iniciais:

- Desenho da Tabela de Pontos
- Conferimento das peças constituintes
- Divisão da sala em grupos (no máximo quatro)
- Embaralhamento das Cartas de Jogo
- Divisão das Cartas de Jogo nas cinco Regiões do Brasil

### Procedimentos de Jogo

- Lançamento de Dado
- Seleção da carta a ser respondida de acordo com o número sorteado e o número correspondente da Região
- Colocação do pino que representa o grupo que está jogando, em cima do mapa do Brasil, na região sorteada.
- Análise da carta e indicação da resposta certa pelo grupo
- Anotação do erro ou acerto no quadro
- *Reflexão, esclarecimento e breve debate crítico sobre o assunto da carta, promovido pelo professor.*
- Repetição do processo por outro grupo, até acabarem as cartas

Procedimentos Finais:

- Análise quantitativa da Tabela de Pontos
- Encerramento de jogo, cuja vitória será dada ao grupo que mais tiver pontos na Tabela.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concordando com HAYDT (1997), a avaliação do aluno é reflexo indissociável do trabalho do professor. O educador quando realiza seu trabalho decentemente e encontra uma sala disposta a aprender, as provas e métodos repressivos de avaliação tornam-se cada vez menos necessários. De acordo com CAPPELLETTI (2001) a avaliação nas escolas sofre uma enxurrada de tecnicismos, há um distanciamento entre professor e aluno provocado pelo excesso de provas, trabalhos, e processos avaliativos formais.

O método lúdico evita esse tipo de rigurosidade, proporcionando uma avaliação pessoal, mais humanitária, de acordo com a motivação de cada aluno. O processo avaliativo no caso do jogo pedagógico é informal e é efetuado de acordo com o interesse do aluno pelo aprender. Como o lúdico induz naturalmente ao interesse do aluno pelo conteúdo proposto, a avaliação formal, executada sobre pressão, torna-se cada vez menos necessária. ANDRADE (2000: 69) diz: “Gostar da escola, gostar de estudar, gostar de buscar o conhecimento são pontos essenciais da proposta da escola lúdica.”

Portanto, a avaliação do aluno após o jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial” segue os padrões variáveis e não apresenta um procedimento concreto. Baseado no envolvimento do educando com o jogo, e em seu interesse pelo aprendizado, a avaliação é feita, de maneira natural. Ao contrário da educação tradicional, a avaliação nesse caso, não é objetivo final do aluno, este, acaba sendo o próprio aprendizado proporcionado pela experiência lúdica.

Após submeter-se a um processo de educação lúdica, o aluno adquire algumas características fundamentais para seu desenvolvimento, entre elas o senso crítico, entendimento e compreensão do espaço em que está inserido, e capacidade de raciocínio entre os ramos interdisciplinares da geografia. As questões foram planejadas com esses objetivos, de integrar o aluno a sociedade não como parte da massa, mas sim como um ser crítico e articulador.

Variadas formas de ensino lúdico educativo obtiveram resultados claros e impressionam. A ludicidade foi introduzida nas escolas do bairro de Moema (São Paulo), nas escolas municipais de Conchas entre 1989 e 1992, além da escola Estadual Barão do Rio Branco de Piracicaba e do Colégio Lúdico de Congonhas, e todas elas apresentaram melhora no aprendizado e maior interesse dos alunos pelos conteúdos propostos (ANDRADE, 2000). Fica mais do que evidente que o ensino lúdico é uma das melhores formas de melhorar a educação no nosso país.

O Jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial” foi testado entre os alunos de licenciatura de Geografia da Universidade Cruzeiro do Sul, em 2007, obtendo grande êxito perante aos alunos e professores, e grande interesse pelo projeto.

A realização do Jogo Pedagógico e a comprovação da importância do ensino lúdico-educativo no âmbito escolar, além do processo de crise escolar em que os moldes tradicionais de ensino contrastam com as novas tendências didáticas, e a necessidade de reformulação da escola como instituição para atender as novas demandas informacionais revelam que o ensino lúdico é uma das melhores saídas para que a educação e o ensino de geografia transformem-se naturalmente em coisas prazerosas, e conseqüentemente, de qualidade.

## **Bibliografia**

ALMEIDA, Paulo Nunes de: *Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 10ª ed. Edições Loyola. São Paulo, 2000 (1974, Edição Original)

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. ALLESSANDRINI, Cristina Dias. LIMA, Edvaldo Pereira: *Criatividade e Novas Metodologias*. Série Temas Transversais. V.4. 3ªed. Editora Fundação Petrópolis. São Paulo, 1998.

CASTILHO, Delma Raquel Bueno, *A Afetividade e o Lúdico na Aprendizagem*, Universidade Estadual de Campinas, 2006

DIAS, Simone Trevizan: *A Importância do Lúdico*. Universidade Estadual de Campinas, 2006

GIOVANNI, Antonio Castro: *Ensino de Geografia: Práticas e Textualizações no Cotidiano*. Editora Mediação, Porto Alegre, 2000

IMBERNÓN, Francisco: *Educação no Século XXI: Os Desafios do Futuro Imediato*. Editora Artmed. 2ªed. Porto Alegre, 2000

MARTINS, Vandeir Robson da Silva: *Caminhos de Geografia: Revista Online*  
<<http://www.ig.ufu.br/revista/caminhos.html>> Acessado em 28/05/2008



MENDONÇA, Francisco: *Geografia Física: Ciência Humana?*, Coleção Repensando a Geografia, Editora Contexto, 2001

OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de: *Para Onde Vai o Ensino de Geografia?* Crise da Geografia, da Escola e da Sociedade. Os Novos Rumos do Ensino de Geografia. A Realidade, a Educação, e a Geografia em Discussão. BRABANT, Jean Michael. Editora Contexto, São Paulo, 1998

PIAGET, Jean: *Psicologia e Pedagogia: A Resposta do Grande Psicólogo aos Problemas de Ensino*. Editora Forense Universitária, São Paulo, 2003. 9ªed.

REPPAPORT, Clara Regina, WITTER, Geraldina Porto, LEMÔNACO, José Fernando: *Psicologia da Aprendizagem: Áreas de Aplicação*, volume 9-11, São Paulo, 1987

SANTOS, Milton: *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo. Razão e Emoção*. 2ªed. Editora Hucitec, São Paulo, 1997

SANTOS, Milton. SILVEIRA, Maria Laura: *O Brasil, Território e Sociedade no Início do Século XXI*. Editora Record, Rio de Janeiro, 2004

SPIGOLON, Raquel: *A Importância do Lúdico no Aprendizado*, Universidade Estadual de Campinas, 2006

TANAMACHI, Elenita. PROENÇA, Marilena, ROCHA, Marisa: *Psicologia da Educação: Desafios Teórico-Práticos*. 1ªed. Editora Casa do Psicólogo. São Paulo, 2000

## ANEXOS



Anexo 1. Jogo Pedagógico “Brasil e sua Dinâmica Territorial”  
Foto de autoria própria, 2008.



Anexo 2. Peças do Jogo “Brasil e sua Dinâmica Territorial”  
Foto de autoria própria, 2008.

