

ELABORANDO JOGADAS FORMATIVAS EM OFICINA PEDAGÓGICA PARA DOCENTES DE GEOGRAFIA: REFLEXÕES E PRÁTICAS

Adelvan Ferreira Santos¹; Joseane Gomes de Araújo²

1. Mestre em Estudos Territoriais pela Universidade do Estado da Bahia - PROET/UNEB. Professor de Geografia na Educação Básica na Secretaria de Educação e Esportes do Estado de Pernambuco- SEEPE. E-mail: adelvan19@gmail.com.
2. Doutorado em Geografia pela Universidade Estadual de São Paulo- UNESP. Professora adjunta no Departamento de Ciências Ambientais e Agrárias-DCAA, na Universidade Estadual Santa Cruz- UESC. E-mail: jgaraujo@uesc.br.

Resumo

Neste trabalho buscou-se refletir acerca da possibilidade dos/das professores(as) serem os autores, os elaboradores dos seus jogos analógicos a partir da formação continuada, visando cumprir objetivos específicos de aprendizagem no qual fazem parte dos seus planejamentos e das suas realidades em sala de aula. A questão que orientou a investigação foi: até que ponto a elaboração de jogos poderão viabilizar a aprendizagem de conteúdos e conceitos geográficos? Nesse sentido, estabeleceu-se alguns caminhos para a pesquisa, sendo que o primeiro dispositivo foi o levantamento bibliográfico, seguido de uma formação contínua, por meio de uma oficina pedagógica, com um grupo de professores(as) de Geografia do Ensino Fundamental anos Finais da Rede Municipal de Ensino de Jacobina - Bahia; segundo, a aplicação de formulário/questionário com osicineiros; por fim, as análises das atividades e das respostas destes/as professores(as). Os principais resultados demonstram que os/as professores(as) podem ser autores de seus jogos geográficos, no entanto, é preciso que estes profissionais tenham tempo e recursos suficientes para tal tarefa.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Formação docente; Jogos geográficos.

ELABORATING FORMATIVE GAMES IN PEDAGOGICAL WORKSHOP FOR GEOGRAPHY TEACHERS: REFLECTIONS AND PRACTICES

Abstract

In this work, we sought to reflect on the possibility of teachers as authors, the developers of their analog games from continuing education, aiming to achieve specific learning objectives in which they are part of their planning and their realities in the classroom. The question that guided the investigation was: to what extent can the elaboration of games enable the learning of geographic content and concepts? In this sense, some ways for the research were established. The first device was the bibliographic research, followed by continuous training through a pedagogical workshop with a group of geography teachers from the last years of the primary school of the Municipal Education Network of Jacobina - Bahia; secondly, the use of a form/questionnaire with the workshop workers; finally, the analysis of the activities and the answers of these teachers. The main results show that teachers can be authors of their geographical games, but these professionals must have enough time and resources for such a task.

Keywords: Geography Teaching; Teacher training; Geographic games.

DESARROLLANDO JUEGOS DE FORMACIÓN EN UN TALLER PEDAGÓGICO PARA PROFESORES DE GEOGRAFÍA: REFLEXIONES Y PRÁCTICAS

Resumen

En este trabajo buscamos reflexionar sobre la posibilidad de que los docentes sean los autores, los creadores de sus juegos analógicos a partir de la formación continua visando el cumplimiento de objetivos de aprendizaje específicos en los que sean parte de sus planes y de sus realidades en el aula. La pregunta que guió la investigación fue: ¿En qué medida el desarrollo de juegos puede facilitar el aprendizaje de contenidos y conceptos geográficos? En ese sentido, se establecieron algunos caminos para la investigación, siendo el primer dispositivo el levantamiento bibliográfico, seguido de la formación continua, a través de un taller pedagógico, con un grupo de profesores de Geografía de los últimos años de la Enseñanza Fundamental de la Red Municipal de Educación de Jacobina - Bahia; segundo, la aplicación de un formulario/cuestionario con los participantes del taller; finalmente, los análisis de las actividades y respuestas de estos docentes. Los principales resultados muestran que los docentes pueden ser autores de sus juegos geográficos, sin embargo, estos profesionales necesitan disponer de tiempo y recursos suficientes para esta tarea.

Palabras-clave: Enseñanza de la Geografía; Formación de profesores; Juegos geográficos.

INTRODUÇÃO

A ciência geográfica pode ser desenvolvida a partir de diferentes fundamentos, interfaces e olhares, possibilitando outros diálogos, leituras, análises que substanciam a compreensão da sociedade na sua dimensão espacial. Por esse motivo, defendemos que o Ensino de Geografia se relaciona diretamente com o desenvolvimento do pensamento geográfico, que é capaz de acompanhar o movimento da sociedade e conduzir à construção da cidadania.

A construção do conhecimento escolar é uma tarefa complexa e requer o fomento da práxis associada a conhecimentos específicos a partir da ação docente e da mediação entre professor-aluno-saber. Nessa perspectiva, se, por um lado, os cursos de formação continuada de professores em Geografia tornam-se essenciais para uma fundamentação pedagógica sólida e comprometida, com base em princípios coerentes à realidade e com ênfase na criatividade e autonomia docente, por outro, estudos sobre a formação de professores têm apontado a necessidade de uma transformação tanto nas concepções a respeito de seus saberes instituídos (currículo) quanto em suas práticas pedagógicas (formação de professores) – quando também é preciso considerar as condições estruturais necessárias ao desenvolvimento da aprendizagem.

Desse modo, a formação continuada do professor se revela e se faz com base em diferentes abordagens teórico-metodológicas, elaboradas mediante o debate, tendências e proposições relacionadas à própria produção social e cultural na dimensão espacial, educativa e em determinado tempo histórico. Isso nos orienta que ensinar requer conhecimento e instrumentalização de conceitos e metodologias específicas, respeitando o contexto e a participação efetiva dos envolvidos no processo educativo. E, partindo de uma perspectiva

coletiva e consciente, as possibilidades e as intervenções podem ser planejadas e reconstruídas em todo o tempo.

Com essa perspectiva, as atividades de aprendizagem podem estar associadas a diferentes metodologias e para isso é inevitável a busca por conhecer e desenvolver instrumentos que deem suporte teórico-metodológico aos docentes da educação básica, de modo a conduzi-los ao avanço na construção do conhecimento geográfico e na sua instrumentalização para uma prática crítica, contextualizada e dinamizadora.

Assim, as reflexões tecidas neste trabalho dizem respeito à possibilidade do desenvolvimento de uma educação geográfica assentada numa proposta dialógica e apontada na construção de conceitos básicos que sustentam um conhecimento geográfico do lugar. A relevância desta proposta reside no fato de que pensar em educação geográfica reflexiva continua a ser um desafio no cenário atual, ainda que seja um desafio necessário, uma vez que contribui para a elaboração de conhecimentos que explicitam a organização espacial a partir das interações e conflitos que, quando traduzidos em conhecimentos e saberes, podem ser um potencial no ensino da Geografia em sala de aula.

A ausência de um processo formativo faz com que a maior parte dos professores, mesmo tendo formação inicial em Geografia, encontra dificuldades para recontextualizar os conhecimentos acadêmicos e trabalhar a Geografia por meio dos jogos requer um trabalho efetivo com os professores – *professor como mediador na construção do conhecimento* – na formação de conceitos e estratégias de ensino que possibilitem a compreensão e a utilização de diferentes instrumentos para a compreensão de fenômenos geográficos, e até a gestão do espaço, mesmo sabendo que “o jogo está presente na natureza humana, seja na infância ou na fase adulta” (BREDA, 2018, p. 21) e que “atualmente, é difícil imaginar uma aula de geografia sem mapas, documentos, fotografias e também jogos”. (CASTELLAR *et al.*, 2011, p.44).

A partir dessa compreensão, este trabalho trata da possibilidade dos/das professores(as) serem os autores, os elaboradores dos seus jogos analógicos a partir da formação continuada, visando cumprir objetivos específicos de aprendizagem no qual fazem parte dos seus planejamentos, das suas realidades em sala de aula.

Após estas considerações iniciais, apresentamos alguns *Materiais e métodos* e seguimos com a sessão intitulada: *O uso de jogos no Ensino de Geografia* na qual são tecidas algumas reflexões teóricas acerca dos benefícios destes dispositivos-didáticos-pedagógicos para o ensino da geografia escolar. Já a sessão cujo título é: *(Geo)jogos e o ensino de geografia: saberes e fazeres na formação continuada de professores(as) por meio de oficina pedagógica*, apresenta os resultados de uma formação para professores(as) de Geografia da Rede Municipal de Ensino do Município de Jacobina, Bahia, ancorada na elaboração de jogos analógicos para ensinar e aprender temas e conceitos geográficos na educação básica.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Quando pensamos num trabalho científico é necessário estabelecer alguns caminhos para a investigação, e no caso desta pesquisa a abordagem estabelecida foi a qualitativa, baseando-se na compreensão e interpretação dos fenômenos e elementos envolvidos em sua dinâmica que emergem de um trabalho colaborativo em uma oficina pedagógica. Desse modo, o primeiro dispositivo da pesquisa foi o levantamento bibliográfico de materiais sobre a temática na

perspectiva da formação docente e do usos de jogos para o ensino de geografia, seguido da formação, por meio de uma oficina pedagógica, com um grupo de professores(as) de Geografia do Ensino Fundamental anos Finais da Rede Municipal de Ensino de Jacobina - Bahia; aplicação de formulário/questionário com osicineiros por meio do *Google Forms*; por fim, as análises das atividades e das respostas destes/as professores(as) à luz dos estudos realizados.

Neste sentido, apresentaremos os relatos de experiências decorrentes da oficina pedagógica intitulada: *Elaborando jogadas formativas: a produção de jogos analógicos para o ensino de Geografia*, cujo objetivo foi apresentar possibilidades de uso de jogos analógicos que abordem temáticas geográficas para o ensino da Geografia, bem como a elaboração de novos jogos que contemple conceitos e temas na Geografia escolar a partir dos aspectos do lugar, do município de Jacobina - Bahia. Dessa forma, as oficinas pedagógicas possibilitam a interligação entre teoria e prática no mesmo espaço e tempo formativo em um diálogo entre o pensar e o fazer, consolidando a aprendizagem. Corroborando com essa ideia, Dill (2018, p. 47) argumenta que:

Uma oficina pedagógica possibilita também a interação direta entre sujeito/objeto e sujeito/sujeito, permitindo como resultante a tríade sentir-pensar-agir. Ou seja, é um espaço onde ocorre uma aprendizagem significativa, em que os conceitos e práticas são efetivamente vivenciados. Assim, tanto a ação quanto a reflexão ocorrem de maneira articulada.

As oficinas pedagógicas precisam ter em seu planejamento um caráter flexível no qual os sujeitos participantes não se sintam engessados, isto é, permitir que o conhecimento seja construído coletivamente de modo auto formativo ao mesmo tempo em que o seu roteiro sirva para nortear as ações que serão desenvolvidas, sem tirar da mesma a sua dinamicidade. Para Anastasiou e Alves (2015, p.95), as oficinas se caracterizam como “lugar de pensar, descobrir, reinventar, criar e recriar, favorecido pela forma horizontal na qual a relação humana se dá. Pode-se lançar mão de músicas, textos, observações diretas, vídeos, pesquisas de campo, experiências práticas, enfim vivenciar ideias”, em um contexto de múltiplas experiências vivenciadas em coletividade, neste caso, vinculados.

Para a referida oficina com os/as docentes de Geografia da rede Municipal de Educação de Jacobina-BA, tendo em média quinze participantes¹, foram elencados cinco momentos/etapas de formação, que juntos contabilizaram seis horas de teoria e prática. Sendo estas: i) apresentação de uma parcela da base teórica sobre o uso de jogos no ensino de Geografia, seguindo de reflexões sobre as principais contribuições e os desafios do uso destes dispositivos didáticos-pedagógicos na educação básica (40 minutos); ii) exposição de oito jogos com diferentes abordagens geográficas, bem como a socialização das suas dinâmicas e regras por meio de partidas com os/as professores(as) presentes (2 horas); iii) divisão dos/das docentes em grupos (10 minutos); apresentação do roteiro de elaboração de jogos preestabelecido (20 minutos); iv) orientação aos docentes para o desenvolvimento de novos jogos a partir do *Atlas geográfico escolar de Jacobina* (2021) e dos livros didáticos disponibilizados pela Secretaria Municipal de Educação, entre outros possíveis recursos (2 horas); v) socialização das ideias dos novos jogos que foram elaborados em grupo (50 minutos), de modo a serem confeccionados e

¹ Não obstante, todos os professores de Geografia, vinte e três professores, da rede municipal de ensino tiveram o convite para participar da oficina por intermédio da Secretaria de Educação, que oferece a formação continuada dos professores por área de conhecimento com encontros mensais.

utilizados em suas práticas nas aulas de geografia na educação básica do município de Jacobina-BA.

O USO DE JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço que se vive

(CASTELLAR, 2011, p. 44).

Pensar sobre o espaço que se vive nem sempre é uma tarefa fácil. Desse modo, cabe ao ensino de Geografia proporcionar aos estudantes, em diferentes espaços formativos, o desenvolvimento de um raciocínio crítico acerca da organização espacial por meio de múltiplas análises, articuladas com diferentes parcelas do espaço geográfico (CASTELLAR *et al.*, 2011). Assim, compreendendo as identidades e alteridades dos lugares e territórios e as relações de poder que neles estão convergindo e divergindo em diferentes contextos e fronteiras, correlacionando as distintas redes que impulsionam o acesso a produtos e serviços em diferentes regiões, e centrando a compreensão das marcas deixadas na paisagem ao longo do tempo e no espaço por meio do trabalho, entre outras formas de análises dos fenômenos que circundam no cotidiano dos sujeitos.

Corroborando com esta afirmativa, Callai (2010) acrescenta que por intermédio do ensino da geografia, é possível compreender a interação entre a sociedade e a natureza em diferentes contextos ao longo do tempo, analisando atos e fatos que compõe a nossa história, a nossa vida, interligando os problemas dos lugares com os fenômenos globais, em diferentes escalas sociais. Contextos que os estudantes, professores(as) e toda a comunidade escolar estão inseridos, “isso porque a vida em sociedade é dinâmica, e o espaço geográfico absorve as contradições em relação aos ritmos estabelecidos pelas inovações no campo da informação e da técnica” (CASTELLAR; MORAES, 2019, p. 10), o que implica nas alterações do comportamento dos sujeitos em seus lugares de vivência.

Para a mediação do conhecimento dessa ciência nos moldes de um componente curricular disponível nos espaços formativos, é preciso a troca mútua de saberes entre professores(as) e os sujeitos em processo de escolarização. Esta convergência de ideias é possível por meio das diferentes linguagens constituídas por signos e símbolos que expressam sentimentos, instiga os pensamentos e revelam as contradições do espaço em inúmeros contextos sociais.

De acordo com Pontuschka *et al.* (2009, p. 215), “O uso de linguagens na Geografia não visa reproduzir receitas, mas sim oferecer propostas que, associadas à criatividade dos educadores, possam constituir ideias para a utilização de diferentes conteúdos”. As linguagens são fios condutores para a apreensão do conhecimento, a exemplo das músicas, das charges, da literatura, dos cordéis e também dos jogos analógicos ou digitais que são compostos por enunciados, textos e imagens informativas, entre outros dispositivos. “A linguagem imagética instiga o olhar, a percepção dos sujeitos por meio dos símbolos que estão representados nas cartas, tabuleiros e entre outras peças que compõem os mais variados tipos de jogos” (SANTOS; NUNES; OLIVEIRA, 2022, p.12); desse modo, “a linguagem é um fenômeno associado ao

domínio cognitivo; por isso, os três aspectos: aprendizagem, linguagem, e cognição são familiares, o jogo, portanto, surge como a força motriz que as coloca em ação (MIRANDA, 2002, p. 23).

De acordo com Santos, Nunes e Oliveira (2022, p. 11):

O jogo é um tipo de linguagem, muitas vezes carregado de elementos imagéticos, capaz de atrair a atenção dos estudantes para a abordagem de diferentes temáticas geográficas, possibilitando diversificar o ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos tornando as aulas atrativas, aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida deles.

No entanto, os jogos ainda são pouco utilizados no ensino da geografia. Ainda assim, algumas pesquisas sobre os benefícios destes dispositivos-didáticos-pedagógicos dão conta que há um avanço acerca da utilização destes recursos metodológicos por diferentes áreas do conhecimento, sobretudo nas aulas de geografia, com o intuito de promover uma educação geográfica significativa, a exemplo de Breda (2013; 2018), Florentino (2016). Neste sentido, “justifica-se, pois, o apego dos/das professores(as) à função cognitiva do jogo como um aliado à administração dos seus conteúdos curriculares, que traduzem a aprendizagem como um trabalho preponderantemente intelectual” (MIRANDA, 2002, p. 23), de forma lúdica e prazerosa.

Dessa forma, de acordo com Chalita (2015, p.146), o lúdico “é o que atrai e estimula/instiga. Adaptando-o para a sala de aula, lúdico é o que convida à maior participação dos estudantes, por causar certa curiosidade em descobrir algo, como algum conhecimento que esteja encoberto”. As experiências lúdicas transportam para o mundo da fantasia, mas também estimula a descoberta, a criatividade por meio de atribuições que despertam sentimentos, instiga o raciocínio sobre determinados fenômenos. “A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório onde ocorrem experiências inteligentes e reflexivas. Experiências que geram conhecimentos, que possibilitam tornar concretos os conhecimentos adquiridos” (MIRANDA, 2002, p. 22), sendo “o lúdico como um conjunto de elementos, de atitudes e de atividades, propõe maior interesse para a aprendizagem” (CHALITA, 2015, p. 147).

Assim, “de uma maneira lúdica, o jogo é reconhecido como forma de representação da vida, ele prepara-nos para os embates, das satisfações (vencer) e insatisfações (perder)” (CHALITA, 2015, p. 148). Por meio de erros e acertos, os jogos estimulam os aspectos cognitivos que dialogam com os conhecimentos prévios dos sujeitos com novas descobertas, construindo novos conhecimentos. “O jogo tem uma profundidade psicológica de transformar a brincadeira em realidade, por isso as regras fechadas, a sua intensidade e, principalmente, o poder de fascinação que exerce sobre as pessoas” (CHALITA, 2015, p. 148). Regras essas que nos remetem ao convívio em sociedades, pois, “através das regras os jogos, torna-se possível, inclusive, a manutenção das regras de convivência no cotidiano escolar” (CHALITA, 2015, p. 149), acionando outros aspectos da aprendizagem que são os conteúdos atitudinais: valores e normas éticas de convivência.

Breda (2018, p. 27) afirma que:

O uso de jogos, como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa. Combinado com outros recursos, como aulas, trabalhos de campo e leituras, o jogo pode ser mais uma alternativa, porque possibilita ao aluno, por meio de regras e métodos, construir por si mesmo a descoberta, o conhecimento e dinamizar a aula, já que o jogo é uma atividade ‘pelo prazer’. Não é só o conteúdo ou habilidade inserida no jogo, mas também um instrumento de socialização, trabalhando valores, como moral, respeito às regras e ao outro.

Em um contexto historicamente marcado por práticas de ensino mnemônicas, os jogos podem ser uma alternativa para a dinamização das aulas de geografia, em detrimento de práticas tidas como enfadonhas, com pouca participação dos sujeitos aprendentes. Conforme Klimek (2011, p. 120) “com os jogos, os alunos utilizam o pensamento lógico, trabalham as ferramentas da inteligência, constroem habilidades motoras, domínio de espaço, e, principalmente, são sujeitos ativos saindo da passividade”, além disso, “o jogo desenvolve diversas habilidades que ajudam a trabalhar os conhecimentos, como: de estabelecer agilidade, o raciocínio, interações, a imaginação, a memória, solidariedade e outros” (SACRAMENTO, 2017, p. 226), promovendo a socialização, de modo que, “jogando, os alunos podem desenvolver sentimentos de afetividade, porque o jogo é essencialmente uma fatia simplificada de realidade” (MIRANDA, 2002, p. 26), em um espaço e tempo definido por regras.

Os jogos pedagógicos são baseados em modelos de situações reais e são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem. Os modelos simplificam a realidade e os jogos oferecem um contato simulado com a realidade modelada, permitindo tanto a vivência e apreciação quanto o experimento e reflexão (KLIMEK, 2011, p. 117-118).

Os jogos são representações da realidade, em diferentes escalas, traduzidas nos elementos que os constituem e nas formas de jogá-los que requer atitudes inerentes aos aspectos cognitivos dos sujeitos. “O jogo, por imitar a vida, pode ser uma recriação do macro em escala micro (MIRANDA, 2002, p. 31), assim, são recursos que dispõe em seus tabuleiros, cartas, painéis, entre outros, situações fictícias, lúdicas, mas que remetem a realidade geográfica, dos sujeitos aprendentes. Estes dispositivos didático-pedagógicos “podem ser utilizados com um conteúdo específico, com objetivos predefinidos e que não substitui os livros, mas que, aliado às outras práticas pedagógicas, auxilia no fomento do aprendizado” (SANTOS; NUNES; OLIVEIRA, 2022, p. 13), ademais, “permitem a associação com outros conteúdos; dinamizam a aula e envolvem os mesmos que gostam de jogar e realizar atividades diferenciadas; além de estimular a aprendizagem” (SACRAMENTO, 2017, p. 225), sendo uma alternativa a mais nas aulas de geografia, em diferentes faixas etárias e modalidades de ensino.

O jogo pedagógico propicia que o aprendizado aconteça de forma espontânea e satisfatória, pois instiga o estudante a pensar as estratégias para vencê-lo, e, ao mesmo tempo que elabora tais estratégias, ele aprende a solucionar situações-problema e ressignificar a sua concepção acerca dos conteúdos da Geografia, contidos nas peças do jogo, tornando significativo o processo de ensino e de aprendizagem. (SANTOS; NUNES; OLIVEIRA, 2022, p. 11).

Corroborando com este excerto, Chalita (2015, p. 147) nos elucida dizendo que “o jogo cria nos participantes a expectativa de um acontecimento, de algo novo, traçando, em relação às aulas de Geografia, uma proposta de instigar nos estudantes uma postura de curiosidade construtiva da aprendizagem”, tornado as aulas de geografia e os conteúdos geográficos mais atrativos para o entendimento.

Sabemos que somos sujeitos subjetivos, assim como há subjetividades nos diversos fenômenos que nos cercam, de modo que, em suas análises, é preciso levar em consideração as especificidades dos sujeitos aprendentes para que tenhamos equidade na mediação do conhecimento e na aprendizagem, em diferentes situações que fazem parte do cotidiano dos espaços escolares, dessa forma:

Utilizar jogos em contextos educacionais com crianças que apresentem dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: garantir-lhe-ia, de um lado, o interesse, a motivação, há tanto reclamada pelos professores, e, por outro, estaria atuando a fim possibilitar-lhes construir ou aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos (BRENELLI, 1996, p. 28).

Nesse sentindo, estes dispositivos-didáticos-pedagógicos podem fazer parte das práticas de ensino de geografia em diferentes espaços formativos, favorecendo de um lado a aprendizagem significativa dos sujeitos e do outro a criatividade docente no fazer do seu ofício, buscando alternativas que deem conta de cumprir o papel social da geografia escolar de formar cidadãos e cidadãs conscientes do espaço geográfico que habitam. Assim, “é preciso que não se perca o ‘gosto’ pela profissão e o prazer em renovar as práticas docentes por meio de metodologias ativas e diversificadas que atraíam o interesse dos estudantes e possibilitem a construção do conhecimento” (SANTOS; NUNES; OLIVEIRA, 2022, p. 14).

Neste processo criativo, emerge a possibilidade de os/as professores(as) serem os autores, os elaboradores dos seus jogos, visando cumprir objetivos específicos de aprendizagem no qual fazem parte dos seus planejamentos, das suas realidades em sala de aula. Para tal tarefa, é necessária a formação contínua dos/das docentes em exercício para que tenham um arcabouço teórico-metodológico que lhes possibilite aperfeiçoamento e ampliação de saberes.

(GEO)JOGOS E O ENSINO DE GEOGRAFIA: SABERES E FAZERES NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES(AS) POR MEIO DE OFICINA PEDAGÓGICA

Ninguém nasce educador ou marcado para ser educador. A gente se faz educador, na prática e na reflexão sobre a prática".

(FREIRE, 1991, p. 58).

Refletir sobre suas práticas de ensino possibilita aos docentes voltarem para si e para o sistema de ensino no qual estão inseridos, em uma constante avaliação das potencialidades e dos desafios que precisam ser enfrentados para a melhoria do seu ofício. Na maior parte dos casos, os(as) professores(as) se queixam da falta de infraestrutura e conectividade adequada nas escolas, do pouco interesse dos estudantes em participarem das aulas, do baixo limite orçamentário para inovação e aquisição de recursos didáticos que atendam aos seus objetivos pedagógicos, da carga horária de trabalho muito exaustiva, entre outros obstáculos que inviabilizam a educação de qualidade e significativa para os sujeitos em processo de escolarização.

Nesta conjuntura, “o professor precisaria aderir à busca de soluções criativas para o seu fazer pedagógico, ampliando ao plano docente o conceito de criatividade como ferramenta laboral” (MIRANDA, 2002, p. 32), em uma busca constante de novas formas de mediação do conhecimento. No entanto, Copatti (2017, p. 56) nos alerta que a “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, no intuito de melhorar sua práxis docente” e consequentemente na ascensão da aprendizagem dos estudantes.

Para este avanço, uma das possibilidades é a continua formação dos/das docentes de modo a ampliar a aquisição de aprendizagens, oferecendo-lhes subsídios teóricos e práticos que promova a reflexão sobre antigos e novos modos de elucidar conceitos e temas inerentes aos saberes acumulados pela ciência ao qual estão habilitados a mediar tais conhecimentos, pois “a capacitação profissional faz o professor direcionar seu conhecimento para uma aprendizagem mais significativa” (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 266), por meio de práticas metodológicas que insira de modo ativo os sujeitos no processo de ensino e aprendizagem.

A partir desta premissa aqui apresentada, esta seção tem como intuito apresentar os caminhos e os frutos da formação continuada para professores por área do conhecimento, especificamente dos docentes de geografia, da rede Municipal de Educação do Município de Jacobina na Bahia, desenvolvida pelo Setor de Orientação e Acompanhamentos das Aprendizagens – SOMA, vinculado à Secretaria Municipal de Educação-SME, com objetivo de oferecer capacitação aos/as professores(as) mediante a oferta de palestras, rodas de conversas, minicursos e oficinas pedagógicas. Dessa forma, nesta sessão serão apresentados os resultados da elaboração de jogos geográficos na oficina pedagógica intitulada “Elaborando jogadas formativas: a produção de jogos analógicos para o ensino de Geografia”, para professores de geografia da rede pública de ensino de Jacobina, na Bahia.

Esta elaboração de jogos para o ensino de geografia se justifica pelo fato de que, “ao analisar as aulas, percebe-se a necessidade de se pensar na autoria da elaboração de materiais, na busca de os docentes serem os próprios autores da construção de atividades lúdicas e materiais que possibilitem outras formas de ensinar” (SACRAMENTO, 2017, p. 224), de modo que o processo de ensino e aprendizagem se torne mais dinâmico e, de alguma forma, mais eficaz e prazeroso. Assim:

Produzir materiais didáticos possibilita pensar no desenvolvimento de estratégias de intervenção e mediação de atividades que construam uma atitude reflexiva por meio da construção de jogos para recontextualizar os conteúdos desenvolvidos, bem como, outras habilidades, para estudo de fatos e fenômenos que acontecem na sociedade e no espaço onde os estudantes estão inseridos (SACRAMENTO, 2017, p. 221).

Sacramento (2017, p. 221) acrescenta que “a utilização do material didático no cotidiano das aulas é uma realidade, pois é um facilitador da mediação dos conceitos e dos conteúdos a serem apreendidos pelos estudantes da escola básica”. Estes recursos trazem consigo formas de representações da realidade por meio dos signos e símbolos que dialogam entre si e com o espaço geográfico onde os sujeitos estão inseridos. Logo, é importante que os/as docentes estejam conscientes acerca dos benefícios que os dispositivos didáticos-pedagógicos têm em seus espaços formativos, e, não percam de vista os objetivos de aprendizagem, de maneira que os livros, os mapas, os jogos, entre outros tenham um sentido prático em seu fazer docente e na apreensão do conhecimento pelos sujeitos aprendentes (SACRAMENTO, 2017).

Ao iniciarmos a oficina, solicitamos que os/as professores(as) participantes se apresentassem e falassem em qual escola trabalham, qual o público/modalidade atende, quais as expectativas sobre a formação, se já utilizaram jogos e quais jogos se valeram para a mediação do conhecimento nas aulas de geografia. Diante do exposto, chegamos ao resultado de que a grande maioria não utilizou algum tipo de jogo em sala de aula, apenas uma professora afirmou ter trabalhado com o jogo batalha naval com o objetivo de ensinar questões relacionadas ao conteúdo coordenadas geográficas. Além disso, a partir deste recurso é possível compreender o conceito de dominação territorial e localização por meio do plano cartesiano.

Este resultado pode ser explicado por Breda (2018, p. 15), que nos elucida dizendo que: “para alguns profissionais da área da educação, atividades que não fazem parte da dinâmica *professor-lousa-livro didático* não apresentam contribuição real para o ensino e, muitas vezes, são consideradas, por eles, como mera “perda de tempo”, sobretudo os jogos que historicamente foram utilizados para fins recreativos ou de azar (BREDA, 2018). Ainda assim, os/as docentes participantes das oficinas se mostraram convencidos dos benefícios das atividades lúdicas na educação, porém, muitos se queixaram da falta destes dispositivos didáticos nas escolas onde trabalham, e com relação a estes profissionais elaborarem seus próprios jogos, grande parte afirmaram não ter experiências em desenvolver este tipo de recursos e lhes falta tempo e materiais disponíveis para este fim.

Após a explanação das demandas e desafios dos/das professores(as) acerca do uso de jogos em seu fazer docente, buscamos elucidar sobre os benefícios destes recursos por meio da explanação da base teórica na qual foi possível discutir a respeito do que já foi produzido pela ciência, de modo a demonstrar as contribuições desses instrumentos educacionais para a mediação de conceitos e temas geográficos.

Em seguida à exposição da base teórica, os/as docentes participantes da oficina tiveram o contato com alguns jogos analógicos desenvolvidos por Santos, (2023), os quais possibilitam diversos modos de utilização em sala de aula, abordando diferentes conteúdos da disciplina de geografia, além de temas transversais possíveis de serem refletivos, discutidos e revisados em inúmeros contextos educacionais, com diferentes faixas etárias e modalidades de ensino (Figura 1).

Figura 1: Exposição de Jogos Geográficos Analógicos.



Fonte: arquivo pessoal dos autores.

Este momento possibilitou exemplificar que é possível a elaboração de jogos por meio da criatividade, com objetivos claros, respeitando os conhecimentos produzidos pela ciência e utilizando materiais de fácil acesso nas escolas ou com outros materiais disponíveis nos centros comerciais, a exemplo de papelão e do MDF (*Medium Density Fiberboard*) aplicados na fabricação de móveis.

Neste íterim, foi exemplificado como pode-se estabelecer as regras e as dinâmicas desses recursos a partir de determinações preestabelecidas, cuja abordagem são advindas de adaptações de jogos comerciais amplamente difundidos no mercado, a exemplo do dominó e do Banco Imobiliário, ou por meio da autoria de novas regras, dependendo do tipo de objetivo que se deseja alcançar. Este momento foi significativo visto que abriu um leque de possibilidades, isto é, serviu de inspiração para a elaboração de novos jogos, com objetivos pedagógicos bem definidos, que possibilite a compreensão da realidade através da reflexão de conceitos e temas no ensino da geografia, na Educação Básica. Neste sentido, Sacramento (2017, p. 224) nos diz que:

[...] as ações didáticas devem promover discussões acerca de como usar os materiais para favorecer o desenvolvimento de uma atitude propositiva perante os temas abordados. Para isso ocorra é necessário pensar em que procedimentos pedagógicos serão importantes para o processo de construção do conhecimento e aguçar a curiosidade, a pesquisa e o cotidiano dos estudantes. Para tanto, também é necessário pensar em que tipo de Geografia se quer ensinar bem como os conceitos e seus conteúdos.

Dessa forma, chegou o momento de “pôr a mão na massa”, ou seja, divididos em grupos, os/as professores(as) foram instigados a elaborarem a ideia inicial e o esboço de um jogo autoral

no qual teriam que seguir alguns critérios preestabelecidos, mediante a orientação dos coordenadores da oficina, (Figura 2).

Figura 2: Momento da elaboração dos jogos Geográficos.



Fonte: arquivo pessoal dos autores.

Para Ito e Azevedo (2022, p. 6), para se ter um jogo geográfico escolar, é preciso focar em “três fatores fundamentais: 1) a ludicidade do jogo; 2) a pedagogia inserida em sua confecção e 3) os conteúdos geográficos escolares presentes”. Dessa forma, é necessário levar em consideração que estes dispositivos didáticos devem ser essencialmente divertidos, de modo a ser prazeroso jogar; permanecer no espírito lúdico, ter um princípio pedagógico no qual os estudantes amplie as suas capacidades cognitivas para a apreensão do conhecimento; e ter clareza na definição dos conteúdos a serem abordados nos moldes do ensino de geografia na educação básica para que os estudantes pensem geograficamente e compreendam os fenômenos que estão presentes no espaço geográfico (ITO; AZEVEDO, 2022).

Para esta atividade, os/as docentes tiveram em mãos um roteiro preestabelecido no qual definia alguns critérios básicos para a elaboração de um jogo geográfico, conforme o Quadro 1.

Quadro 1: Roteiro de Elaboração de jogos geográficos

Título do Jogo:
Elementos/peças do Jogo (Tabuleiro; cartas; dados; pinos; demais peças e a quantidade):
Dimensões/Tamanhos das peças:
Grau de dificuldade (baixo, médio ou alto):

Quantidade de participantes por partida:
Para qual Faixa Etária?
Qual o objetivo do jogo (como chega ao resultado final e galgar o êxito da vitória)?
Instruções e Regras:
Qual conteúdo ou conteúdos da Geografia podem ser trabalhados a partir do jogo:
Para qual ano de Escolarização?
Quais são os Objetivos Pedagógicos?
Esboço do Jogo (apresentar em folha à parte):

Fonte: Elaborado pelos Autores

Divididos em quatro grupos, os/as docentes puderam discutir como os jogos seriam melhor desenvolvidos e utilizados de acordo com os conteúdos e com o público que trabalham. Dessa forma, foram estabelecidos caminhos possíveis para a utilização destes dispositivos didáticos-pedagógicos para que tenha um sentido prático em sala de aula. A seguir veremos as ideias iniciais dos jogos desenvolvidos durante a oficina pedagógica (Quadros 2, 3, 4 e 5).

Quadro 2: Jogo 1: Conhecendo o Município de Jacobina.

Título do Jogo:	Conhecendo o Município de Jacobina
Elementos/peças do Jogo:	Tabuleiro, cartas dados e pinos
Dimensões/Tamanhos das peças:	5cm x 7cm Cartas 50cm x 53cm tabuleiro
Grau de dificuldade:	Médio
Quantidade de participantes por partida:	De 2 a 6 participantes por tabuleiro
Para qual Faixa Etária?	11 a 15 anos
Qual o objetivo do jogo:	Percorrer a trilha até à linha de chegada. Quem chegar primeiro vence.
Instruções e Regras:	De início, joga-se o dado para saber quem inicia a partida de acordo com a maior pontuação de cada participante. Feito isso, percorre-se o tabuleiro com os pinos de acordo com a pontuação sorteada com os dados. O jogo é autoexplicativo, ou seja, à medida que os jogadores percorrem a trilha, os enunciados das cartas e do tabuleiro orientam as próximas ações (ex.: avance, retroceda).

Qual conteúdo ou conteúdos da Geografia podem ser trabalhados a partir do jogo:	Localização; População; formação territorial; distritos; aspectos físicos-naturais; serviços municipais (economia, pontos turísticos, entre outros).
Para qual ano de Escolarização?	Do 6º aos 9º anos do Ensino Fundamental II
Quais são os Objetivos Pedagógicos?	<ul style="list-style-type: none">- Compreender a dinâmica territorial do Município de Jacobina.- Compreender os fenômenos nos quais o lugar, o município, encontram-se inseridos, relacionando-os as suas vivências.- Conhecer os distritos de Jacobina e suas particularidades- Destacar os elementos físicos-naturais do município de Jacobina estabelecendo as relações entre eles.
Esboço do Jogo:	Figura 3 (apresentada a seguir).

Fonte: Elaborado pelo grupo 1 e adaptado pelos autores.

Este jogo valoriza os diversos elementos e fenômenos que são inerentes ao espaço geográfico do município de Jacobina, no interior da Bahia, dando ênfase ao conceito de lugar. Dessa forma, o conteúdo do jogo tem como base teórica o *Atlas Geográfico Escolar de Jacobina* (2021), que apresenta a história da cidade, bem como o contexto econômico, social, cultural, a localização, os aspectos físicos-naturais, entre outros. Aliados aos textos disponíveis nos livros didáticos, este recurso apresenta diversas possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem, promovendo aos estudantes novas formas de compreender o seu espaço de vivência.

Figura 3: Esboço do Jogo: Conhecendo o Município de Jacobina.



Fonte: Arquivo dos autores.

O segundo jogo também foi pensado nos moldes de um jogo de trilha, na qual os estudantes precisam percorrer até a linha de chegada ao passo que apreendem os conteúdos propostos no planejamento dos/das docentes. No entanto, este jogo foi pensado para ser adaptado ao tamanho da sala de aula de modo que os estudantes são as peças do jogo, substituindo os pinos. A seguir veremos o roteiro de elaboração.

Quadro 3: Jogo 2: G Play 5.

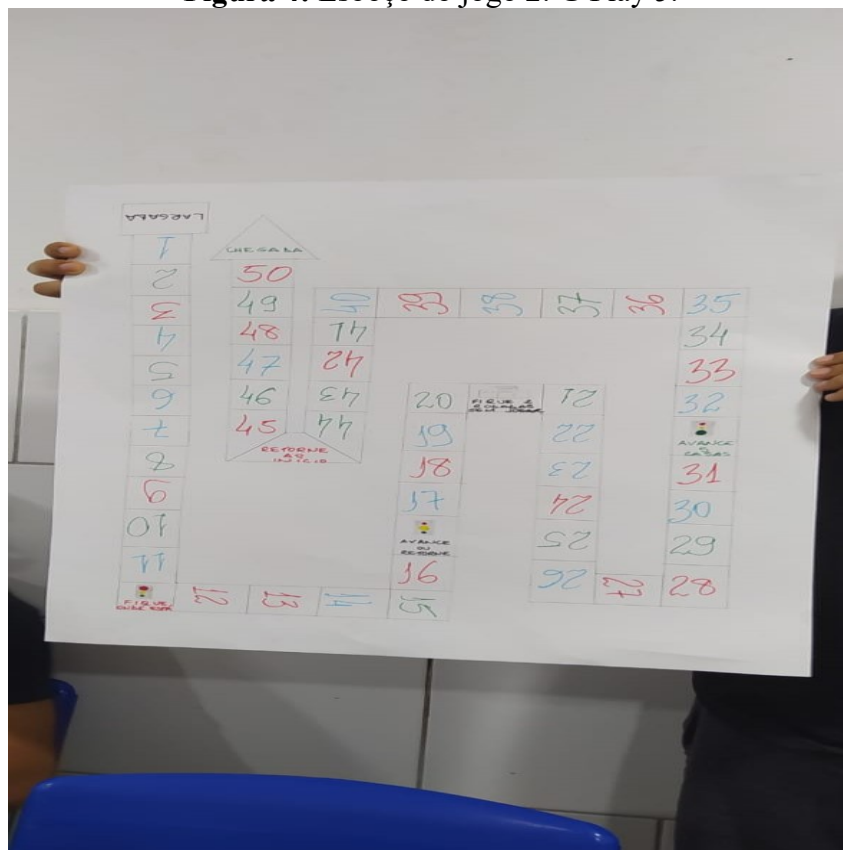
Título do Jogo:	G Play 5
Elementos/peças do Jogo:	Trilha Geográfica, dados, (os estudantes são as peças/pinos do jogo).
Dimensões/Tamanhos das peças:	Adaptado ao tamanho da sala.
Grau de dificuldade:	Médio.
Quantidade de participantes por partida:	Grupos de estudante, tendo um representante para cada grupo que se movimenta na trilha.
Para qual Faixa Etária?	Pode ser utilizado a partir dos 6 anos, com ênfase nos 11 anos 15 anos.
Qual o objetivo do jogo:	O grupo vencedor deverá por meio da sorte nos dados e por erros e acertos de questões vinculadas

	aos conteúdos, percorrer a trilha até a linha de chegada.
Instruções e Regras:	Dividir a turma em grupos. Escolher os representantes que serão as peças do jogo. Joga-se o dado e avança ou retrocede na trilha a partir da pontuação definida e dos erros acertos de questões objetivas e subjetivas.
Qual conteúdo ou conteúdos da Geografia podem ser trabalhados a partir do jogo:	Poderá ser adaptado para os diversos objetos do conhecimento.
Para qual ano de Escolarização?	6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II
Quais são os Objetivos Pedagógicos?	Revisão e fixação de conteúdos de forma lúdica e dinâmica
Esboço do Jogo:	Figura 4 (apresentada a seguir).

Fonte: Elaborado pelo grupo 2 e adaptado pelos autores.

Este jogo foi idealizado para servir de base para a mediação do conhecimento de diversos conteúdos, pois não há enunciados em seu tabuleiro, permitindo que as questões sejam continuamente elaboradas de acordo com o planejamento dos professores e ano de escolarização. Tem uma dimensão na qual permite aos estudantes uma maior interação com este recurso, visto que os representantes são posicionados dentro da dinâmica, sendo as peças, em uma substituição aos tradicionais pinos. Os conteúdos e as questões ficam a critério dos/das docentes, respeitando os respectivos objetivos pedagógicos, de forma a contribuir para o processo de ensino e aprendizagem escolar.

Figura 4: Esboço do jogo 2: G Play 5.



Fonte: arquivo dos autores

Seguindo as dinâmicas de trilhas geográficas, o próximo jogo se assemelha ao jogo 1, no qual busca refletir a respeito dos elementos geográficos que compõe o município de Jacobina. Neste sentido, há uma valorização do conceito de lugar e seus componentes definidores, em um diálogo com os fenômenos que estão presentes no cotidiano dos sujeitos em processo de escolarização na rede municipal de ensino, como podemos observar no quadro abaixo.

Quadro 4: Jogo 3: Trilhando em Jacobina.

Título do Jogo:	Trilhando em Jacobina
Elementos/peças do Jogo:	Tabuleiro, cartas, dados e pinos
Dimensões/Tamanhos das peças:	Tabuleiro: 60cm x 60cm Cartas: 7cm x 5cm
Grau de dificuldade:	Médio
Quantidade de participantes por partida:	Até 6 por jogo
Para qual Faixa Etária?	Todas as idades, com ênfase nos 10 aos 15 anos

Qual o objetivo do jogo:	Percorrer o tabuleiro até a linha final
Instruções e Regras:	Jogar o dado e avançar de acordo com a pontuação. Seguir ou retroceder de acordo com erros e acertos de questões, ou quando os enunciados das cartas indicarem.
Qual conteúdo ou conteúdos da Geografia podem ser trabalhados a partir do jogo:	Aspectos físicos-naturais; econômicos; agricultura; comércio; turismo e sociedade de Jacobina.
Para qual ano de Escolarização?	6º ao 9º ano de Escolarização
Quais são os Objetivos Pedagógicos?	Compreender os aspectos físicos-naturais; econômicos; agricultura; comércio; turismo e sociedade de Jacobina.
Esboço do Jogo:	Não finalizado

Fonte: Elaborado pelo grupo 3 e adaptado pelos autores.

Percebe-se que os elementos do lugar são valorizados pelos(as) professores(as) na elaboração dos seus jogos. Esta ênfase foi possível a partir das fontes de informações disponíveis no *Atlas Geográfico Escolar de Jacobina* (2021), dos livros didáticos e de sites na internet. Vale destacar que é preciso a checagem dos dados para que não se acometa possíveis equívocos no trato das informações, induzindo os estudantes a erros conceituais.

O próximo jogo que aqui apresentaremos trata-se da adaptação de um jogo da memória, cuja regras são simples e amplamente difundidas no mercado consumidor. Assim, a abordagem pedagógica que foi idealizada neste jogo permite os estudantes compreenderem as especificidades das Unidades Federativas (UF) do Brasil de forma dinâmica e prazerosa. Vejamos o quadro abaixo.

Quadro 5: Jogo 4: Jogo da Memória das UF brasileiras.

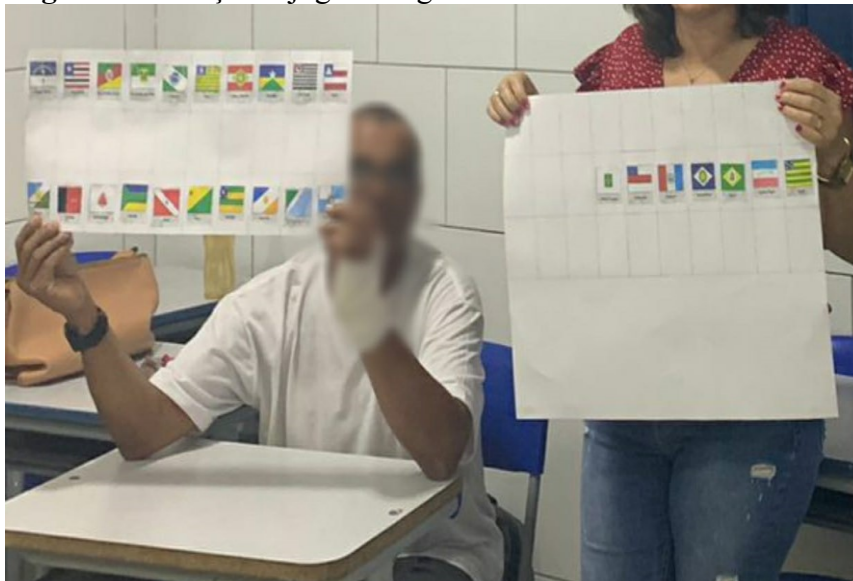
Título do Jogo:	Jogo da Memória das UF brasileiras
Elementos/peças do Jogo:	57 Cartas: 27 com imagens das bandeiras das Unidades Federativas do Brasil e 27 com enunciados elementos econômicos, sociais e culturais das respectivas UF.
Dimensões/Tamanhos das peças:	Cartas: 7cm x 5cm.

Grau de dificuldade:	Médio.
Quantidade de participantes por partida:	Até 4 por jogo.
Para qual Faixa Etária?	Todas as idades, com ênfase nos 12 anos.
Qual o objetivo do jogo:	Juntar o maior número de pares de cartas (imagem e enunciado de cada UF).
Instruções e Regras:	Embaralhar as cartas e colocá-las na mesa com a face para baixo. Cada participante pega duas cartas, caso seja a imagem e o enunciado das mesmas UF, o jogador recolhe, caso seja de Unidades diferentes, devolve para a mesa e o próximo jogador continua a partida.
Qual conteúdo ou conteúdos da Geografia podem ser trabalhados a partir do jogo:	Os Estados Brasileiros e suas características.
Para qual ano de Escolarização?	7º ano do Ensino Fundamental II.
Quais são os Objetivos Pedagógicos?	-Reconhecer os elementos das Unidades federativas do Brasil. - Identificar as características físicas-naturais, sociais e culturais com base no jogo da memória.
Esboço do Jogo:	Figura 5 (apresentada a seguir).

Fonte: Elaborado pelo grupo 4 e adaptado pelos autores.

No jogo da memória é possível o ganho de muitos benefícios, pois melhora o reconhecimento visual, contribui com o desenvolvimento do raciocínio rápido, amplia a noção espacial, permite percepção tátil, ajuda a construir a ideia de competição e a importância de saber ganhar ou perder por meio de erros e acertos. Além disso, instiga a socialização e o prazer de aprender jogando em grupos ou duplas de jogadores. Ademais, ajuda a reconhecer formas e detalhes específicos dos objetos do conhecimento, neste caso, os elementos das UF brasileiras.

Figura 5: Esboço do jogo 4: Jogo da Memória das UF brasileiras.



Fonte: arquivo dos autores.

Após à finalização da oficina pedagógica, os professores receberam um formulário, por meio do *Google Forms*, com questões de múltiplas escolhas e questões abertas (ver quadro 6) para emissão das suas reflexões e contribuições acerca da oficina pedagógica, com destaque para os aspectos positivos ou negativos da experiência com a elaboração e a possível utilização dos jogos no ensino de Geografia em sala de aula na rede de Ensino Pública de Jacobina-BA. Embora tivemos a participação ativa de 15 professores nas atividades da oficina, apenas 7 responderam ao formulário disponibilizado.

Quadro 6: Questionário de Avaliação da Oficina.

Modalidade de Ensino que atua:
<ul style="list-style-type: none">• Ensino Regular• Educação de Jovens e Adultos
Tempo de Atuação Profissional na Docência:
<ul style="list-style-type: none">• Menos de 5 anos• Entre 5 e 10 anos• Entre 10 e 15 anos• Mais de 15 anos
Você utiliza jogos em sala de aula?
<ul style="list-style-type: none">• Sim• Não
Os Resultados da oficina foram:

- Satisfatórios
- Razoáveis
- Insatisfatório

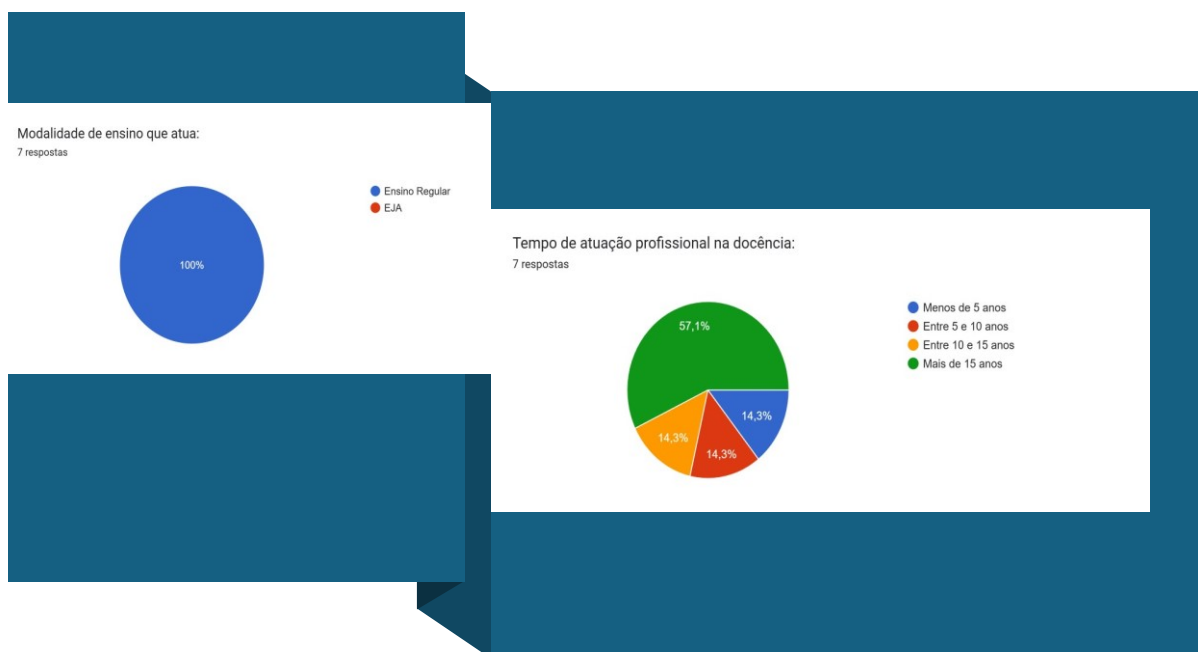
Para você, o que faz um jogo ser geográfico?

Considerando a sua experiência na oficina, relacione possíveis pontos positivos ou negativos a respeito da elaboração e o uso de jogos no ensino de Geografia?

Fonte: Elaboração dos Autores

Os professores participantes da oficina, que responderam ao questionário, atuam na modalidade do ensino regular e a maior parte têm mais de 15 anos atuando em sala de aula no ensino fundamental anos finais, da rede municipal de Jacobina-Ba (Figura 6).

Figura 6: Modalidade de ensino que atua e tempo de atuação na docência



Fonte: Formulário Gogle Forms aplicado aos participantes da oficina

É importante destacar que as propostas dos jogos geográficos podem ser utilizadas em diferentes modalidades de ensino e os professores podem ser incentivados, independente de tempo de atuação em sala de aula, a dinamizar as suas estratégias de ensino com a imersão de recursos didáticos que viabilizam o raciocínio e envolvem questões problemas sobre diferentes temas e conteúdos.

Figura 7: Uso de jogos em sala de aula



Fonte: Formulário Gogle Forms aplicado aos participantes da oficina

Percebe-se que muitos professores (71,4%) afirmam o uso de jogos em sala de aula, isso demonstra que esse recurso já é comum nas práticas pedagógicas e nas aulas de Geografia, porém, durante as discussões no decorrer das oficinas, os participantes relatavam a dificuldade em elaborar materiais apropriados para o trabalho com determinados temas e conteúdos que requerem a autonomia docente e envolve maior tempo na sua elaboração. Nesse sentido, podemos destacar as contribuições de (SANTOS; NUNES; OLIVEIRA, 2022) sobre a relevância da inovação das práticas docentes por meio de metodologias diversificadas que envolvam os estudantes e possibilitem a construção do conhecimento.

Ao ser questionado sobre os pontos positivos acerca da oficina o docente A (Questionário em maio de 2023), compreende que: a *“qualidade da exposição, relevância do tema, interação do grupo de trabalho. Como ponto negativo, apenas a percepção das dificuldades de aplicação de certas dinâmicas em função da ausência de condições da maioria das unidades escolares”*. Percebe-se que a utilização destes dispositivos didáticos-pedagógicos ainda é uma preocupação, visto que as escolas não oferecem os subsídios para a elaboração destes jogos. No entanto, foi destacado a aplicabilidade de matérias de baixo custo para a elaboração destes recursos, a exemplo de cartolinas e papelão reciclável.

Já a Docente B destacou como principais pontos positivos a respeito da utilização destes recursos em sala de aula: *“a interação entre os alunos, aceitação às regras do jogo, a forma lúdica para a aprendizagem. Negativos: quando a turma é grande e não temos um resultado esperado”* (Questionário em maio de 2023). Corroborando com esta afirmativa a Docente C aponta que os pontos são: *“Positivos: fugir da rotina; aprender de forma lúdica; atrair para aprender. Negativos: Pouco tempo durante as aulas para execução do jogo e também para a produção dos mesmos”* (Questionário em maio de 2023). Mesmo compreendendo os benefícios, a exaustiva carga horária de trabalho inviabiliza a elaboração destes recursos, neste sentido, é necessária a parceria entre gestores e professores para estes recursos sejam amplamente difundidos em sala de aula, no ensino de Geografia.

Nessa perspectiva, de acordo com o Docente D, não se observa maiores investimentos para a distribuição destes recursos na rede municipal de ensino, destacando como ponto negativo a *“Falta de apoio e suporte da SEMEC para que a prática realmente aconteça”* (Questionário em maio de 2023). De tal modo, vale destacar que esta oficina foi o fio condutor para que o conhecimento de novas práticas de ensino seja disseminado, de maneira a ampliar a difusão de novos jogos no ensino de Geografia. Todavia, é necessário que estas ideias não fiquem apenas no papel, mas que sejam de fato efetivadas com o apoio da Secretaria de Educação.

De acordo com a Docente E a oficina promoveu a ampliação do *“Conhecimento, interdisciplinaridade, intercâmbio de informações”* sobre pontos negativos, *“Ainda não posso elencar pontos negativos, pois eu é que estou deixando a desejar”* (Questionário em maio de 2023). Esta afirmativa demonstra a preocupação da docente em melhorar a sua prática, mesmo com todas adversidades que são vivenciadas nas escolas com a falta de tempo e recursos para a dinamização de suas aulas. Muitos(as) professores(as) dedicam horas de seu descanso para realizarem atividades vinculadas ao seu ofício, pois a demanda é maior do que o tempo que lhes é reservado para o trabalho. Destarte, é justa e necessária a valorização desta profissão que tanto contribui com a formação da sociedade que temos e que almejamos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo, percebemos que, para tentar sanar os problemas relacionados às dificuldades dos alunos quanto à compreensão de conteúdos e construção dos conceitos geográficos, é necessário pesquisar sobre as dificuldades que os professores possam ter acerca da operacionalização dos conceitos e das linguagens, visando sugerir ações efetivas para que eles exerçam suas atividades de forma segura, com domínio dos conteúdos e conceitos geográficos, conhecimento de técnicas e métodos, acesso a material que represente a realidade do lugar e suporte para formar conceitos geográficos tomando como referência essas possibilidades.

Considerando esse contexto, a falta de um trabalho envolvente com questões da realidade dificulta sobremaneira a contextualização das informações que estabelecem geograficidade, como o processo histórico de formação do município, as características físico-naturais do lugar, os questionamentos sobre a expansão urbana, os problemas socioambientais mais notáveis e ocasionados pelo uso do solo em diferentes áreas, entre outros. Isso também interfere na percepção da área como um espaço de múltiplas experiências.

Nesse contexto, a formação continuada de professores no ensino básico sempre foi limitada, mesmo reconhecendo que os saberes e as práticas influenciam no processo de ensino e aprendizagem. Assim, o conteúdo programático, pouco explorado em sala de aula, os materiais restritos e/ou escassos e as orientações didáticas limitadas ainda são comuns e muitas vezes contribuem para uma prática dissociada dos conteúdos geográficos, sem considerar a potencialidade das linguagens.

Mesmo com a ampliação de pesquisas a respeito das linguagens no ensino de Geografia, com destaque para os jogos geográficos, ainda são poucas as iniciativas práticas. Essa realidade é constatada pela dificuldade de acesso a materiais no âmbito escolar, principalmente que tratem de questões voltadas à realidade do lugar e pelos desafios de se desenvolver situações práticas pedagógicas que propiciem a compreensão de conteúdos e conceitos nas aulas de Geografia,

com enfoque na leitura e interpretação da realidade, sem permitir que fiquem restritas ao desenvolvimento de algumas atividades propostas pelos livros didáticos.

O uso de jogos, na escola, tem se restringido, na maior parte dos casos, apenas a brincadeira, e nem sempre para aprofundar estudos sobre os fenômenos geográficos. Por isso é urgente que atentemos às experiências com o ensino de Geografia na Educação Básica, que apontam para problemas relacionados à operacionalização de linguagens e metodologias advindas de variados fatores. Entre eles, destacamos a carência da educação continuada, a fragilidade da relação entre teoria e prática, a precariedade de material apropriado para uso nas aulas, carga horária insuficiente e dificuldade em correlacionar assuntos.

REFERÊNCIAS

- ANASTASIOU, L. das G. C.; ALVES, L. P. **Processos de ensinagem na universidade:** pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 10. ed. Joinville, SC: Editora Univille, 2015. 155 p. Disponível em: https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2547831/mod_resource/content/1/Processos%20de%20Ensinagem.pdf. Acesso em: 30 jun. 2023.
- BREDA, T. V. **Jogos geográficos na sala de aula.** 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar.** 2013. 142 p. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.
- BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar a construção de noções lógicas e aritméticas.** Campinas: Papyrus, 1996.
- CALLAI, H. C. A GEOGRAFIA ENSINADA: os desafios de uma educação geográfica. In: MORAES, E. M. B. de; MORAES, L. B. de. **Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de Geografia.** Goiânia: NEPEG, 2010, p. 15-37.
- CASTELLAR, S. *et al.* **Ensino de Geografia e História.** Volume único. São Paulo: Cergane Learning, 2011.
- CASTELLAR, S. M. V.; MORAES, J. V. de. **Ensino de Geografia.** 4ª reimpressão. São Paulo: Cengage Learning, 2019.
- CASTELLAR, S. M. V.; MORAES, J. V. de; SACRAMENTO, A. C. R. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. In: CALLAI, Helena Copetti. **Educação geográfica: reflexão e prática.** Ijuí: Edi. Injuí, 2011. p. 249-274.
- CHALITA, A. L. Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de atividade significativa. In: SACRAMENTO *et al.* (orgs). **Ensino de Geografia: produção do espaço e processos formativos.** Rio de Janeiro: consequência, 2015. p.143-169.
- COPATTI, Carina. O ensino de Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade. **Revista Espaço e Geografia (UnB)**, v. 20, p. 45-67, 2017.

DILL, D. da R. **Oficinas Pedagógicas para a formação continuada de professores em Triunfo** - RS. Santa Maria: UFSM, 2018. 109f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Ensino de História, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), Santa Maria, 2018.

FREIRE, P. **A Educação na Cidade**. São Paulo: Cortez, 1991.

FLORENTINO, R. **O uso de jogos didáticos em sala de aula: reflexões sobre a mediação do ensino da cartografia temática na disciplina de geografia no ensino fundamental II**. 131f. Dissertação (mestrado), Universidade Estadual Paulista, Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Rio Claro, 2016.

ITO, I. S.; AZEVEDO, D. A. de. JOGOS GEOGRÁFICOS ESCOLARES: FERRAMENTAS LÚDICAS DE ENSINO. **Rev. Elet. Educação Geográfica em Foco**. Ano 6, Nº.12, novembro de 2022, p 1-19. Disponível em: <http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaeducacaogeograficaemfoco/article/view/1828/976>. Acesso em: 02 jul. 2023.

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

LEAL, I. O. J.; ARAÚJO, J. G. de; SANTOS, H. dos. **Atlas geográfico escolar de Jacobina**. Jacobina, BA: C&A Alfa Comunicação, 2021, 74 p.

MIRANDA, de S. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Linhas críticas, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun. 2002. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/2989/2688>. Acesso em: 21 jun. 2023.

PONTUSCHKA, N. N.; PAGANELLI, T. I.; CACETE, N. H. **Para ensinar e aprender Geografia**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009

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

SANTOS, A. F. **Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA**. 161f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Estudos Territoriais – PROET. Departamento de Ciências Exatas e da Terra – DCET. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, 2023.

SANTOS, A. F. NUNES, M. D. dos R; OLIVEIRA, S S. Carta na Manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas- SP, v. 12, n. 22, p. 05-24, jan./dez., 2022.