

GEOTRÍVIA: PROPOSTA DE JOGO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Geotrivia: game proposal for teaching geography

Pedro Victor Rocha Guillarduci

Graduando do Curso de Geografia e bolsista do PIBID - Universidade Federal de São João del-Rei
Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-0184-628X>
pedrovrguillarduci@aluno.ufsj.edu.br

Higor Henrique Fonseca Figueiredo

Graduando do Curso de Geografia e bolsista do PIBID - Universidade Federal de São João del-Rei
Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5252-4462>
higorhffonseca9@gmail.com

Érica Cristina Nogueira dos Santos

Professora da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais – E. E. Professor Iago Pimentel
Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-7588-8989>
emaildoautor@ufsj.edu.br

Carla Juscélia de Oliveira Souza

Professora do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geociências da Universidade Federal de São João del-Rei
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-1426-4790>
carlaju@ufsj.edu.br

Artigo recebido em junho/2024 e aceito em julho/2024

RESUMO

O trabalho refere-se à discussão teórica e prática realizada no desenvolvimento e a aplicação do jogo no ensino de geografia, durante atividades desenvolvidas no PIBID. O Jogo foi desenvolvido com base em autores que pesquisam o jogo como atividade lúdica e a possibilidade no ensino, a partir dos critérios faixa etária, tipo de jogo e relação social. O GeoTrívia é um jogo de perguntas e respostas que foi bem aceito pelos estudantes do sétimo ano. A experiência empírica confirmou a discussão teórica sobre o jogo como elemento motivador, dinâmico e lúdico entre os estudantes. Como resultado, confirmou-se o caráter cooperativo e competitivo de maneira saudável durante as aulas de geografia. O jogo mostrou também as dificuldades dos estudantes com os temas abordados durante o jogo como uma prática pedagógica.

Palavras-chave: PIBID; atividade lúdica; ensino e aprendizagem; conteúdo geográfico.

ABSTRACT

The article refers to the theoretical and practical discussion carried out in the development and application of the game in teaching geography, during activities developed at PIBID. The Game was developed based on authors who research the game as a recreational activity and possibility in teaching, based on the criteria of age group, type of game and social relationship. GeoTrívia is a question and answer game that was well received by seventh year students. The empirical experience confirmed the theoretical discussion about the game as a motivating, dynamic and playful element

among students. As a result, the cooperative and competitive character was confirmed in a healthy way during geography classes. The game also showed students' difficulties with the topics covered during the game as a pedagogical practice.

Keywords: PIBID; playful activity; teaching and learning; geographic subject.

1. INTRODUÇÃO

Durante a realização do PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - Núcleo Geografia e História - diversas leituras, atividades práticas e teóricas foram realizadas na universidade e na escola, assim como a produção de recursos didáticos, a fim de auxiliarem no ensino de determinados conteúdos escolares de Geografia. Esse procedimento consta como parte da metodologia de estudo e de práticas realizadas durante o PIBID na escola pública, selecionada no âmbito do referido programa, no período de dezembro de 2022 a abril de 2024.

Entre as produções e proposta de recurso didático encontra-se a produção de jogos auxiliares no ensino de geografia. Diversos autores e pesquisas como Piaget (1978), Jacquin (1960), Chateau (1974), Breda (2013), entre outros, discutem sobre a importância, o potencial dos jogos, os tipos de jogos e as atividades lúdicas na vida de crianças e adolescentes, que ao serem trazidos para o ensino, como recurso didático ou mesmo recurso pedagógico, auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. Para Piaget (1978), o desenvolvimento do jogo deve considerar o desenvolvimento cognitivo e a faixa etária da criança e do adolescente. Para Jacquin (1960), além da faixa etária, verifica-se a questão das relações estabelecidas em cada fase e a possibilidade/tipo de jogo mais indicado. Breda (2013), em sua pesquisa de mestrado discute os vários tipos de jogos e as possibilidades deles para se trabalhar com conteúdo específico da Cartografia e da Geografia.

No ensino de geografia, jogos como batalha naval, dama, jogo de botão, jogos de estratégias e caça ao tesouro são utilizados, principalmente, para se trabalhar com noções e conceitos cartográficos, conforme descrevem Castellar e Moraes (2010). De acordo com as autoras alguns jogos possibilitam trabalhar a noção de coordenadas geográficas, outros a localização, lateralidade e domínio territorial, outros noções topológicas, projetivas e euclidianas e orientação espacial, enquanto os de estratégia ajudam a trabalhar com conceitos geográficos. Desse modo, durante o PIBID, buscamos desenvolver um jogo que favorecesse lembrar do assunto trabalhado e que esse conteúdo fosse aplicado na resolução de questões, estabelecidas por meio de perguntas a serem respondidas com a ajuda coletiva. Além desse aspecto, consideramos a faixa etária da turma, para qual o material foi desenvolvido, no caso o sétimo ano da Escola Estadual Professor Iago Pimentel.

Nesse sentido, este texto tem como objetivo apresentar e discutir o desenvolvimento e finalização da produção de um jogo original intitulado “GeoTrívia”, que foi utilizado na referida turma do sétimo, em outubro de 2023, e seus respectivos resultados.

Durante o PIBID, a proposta de jogo surgiu de uma prévia leitura sobre a linguagem lúdica dos jogos, observando, principalmente, exemplos de propostas de jogos que se efetivaram na escola básica com grande sucesso, como discutido por Verri e Endlich (2009). Aliado a isso, o contato com a Escola Estadual Professor Iago Pimentel, sua realidade e carência quanto à diversidade de recurso didático, surgiu a necessidade de produzir algo diferente das estratégias de aulas cotidianas, visto o baixo entendimento e apropriação dos conteúdos geográficos por parte dos estudantes. Somado a isso, a ideia do jogo veio a partir de leituras referentes à produção de jogos e sua importância no ensino de geografia, especialmente, os relacionados aos conhecimentos e conceitos cartográficos como discutido por Breda (2013) e outros autores. E, ainda, o interesse por contribuir com as aulas de Geografia da professora supervisora, por meio do uso de um jogo que pudesse abordar parte do conteúdo ensinado na sala de aula.

Diante desse fato e dessa expectativa, foi necessário retomar e ampliar as leituras sobre jogos e o conteúdo a ser abordado no jogo a ser criado, a partir dos diálogos com a professora supervisora, conforme detalhado nas seções seguintes. A fim de facilitar a organização das ideias e do conteúdo, este texto está organizado em três seções, assim intituladas: metodologia e material, contribuição dos jogos no ensino de geografia, descrição e explicação do GeoTrívia, resultados e discussões, além da introdução e considerações finais.

2. METODOLOGIA E MATERIAL

O presente estudo decorre da retomada do procedimento técnico e prático desenvolvido durante as atividades de produção de material didático no âmbito do PIBID de Geografia, em 2023. O trabalho é de natureza qualitativa, fundamentado na metodologia descritiva e analítica aplicada sobre a produção e a experiência teórico-prática desenvolvida na escola pública Estadual Professor Iago Pimentel, situada no bairro Tijucu, na cidade de São João del-Rei, com a produção do jogo intitulado Geo Trívia.

Para este texto, foi necessário retomar e ampliar as leituras sobre jogos e ludicidade no ensino, bem como descrever e comentar as peças que compõem o referido jogo e o respectivo resultado alcançado, após o uso do jogo na aula de Geografia, em outubro de 2023. Portanto, pesquisamos sobre a possibilidade de construir um jogo que revisitasse os conteúdos previamente trabalhados ao longo do bimestre anterior e do bimestre em curso. Assim, poderíamos observar se houve um melhor

desenvolvimento dos alunos, do raciocínio geográfico e da assimilação dos conteúdos previamente estudados.

Para a produção do jogo foi necessário, além da revisão bibliográfica sobre o assunto jogo no ensino, materiais como papel cartão colorido, um pedaço de madeira como base para o tabuleiro, adesivos, 80 cartões com quatro cores diferentes, elaboração de perguntas e respostas a partir do livro didático adotado na escola. O jogo foi produzido durante os meses de agosto e setembro de 2023 e aplicado em outubro de 2024 para 61 estudantes.

Para este texto, retomamos as leituras e os resultados observados. A revisão bibliográfica é apresentada na seção seguinte, que é seguida pela descrição do jogo GeoTrívia e, sucessivamente, a discussão dos resultados.

3. CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Inicialmente, é necessário compreender as potencialidades do uso de jogos como materiais didáticos para o desenvolvimento de competências e habilidades, visto que possibilitam uma dinâmica diferente daquela apresentada rotineiramente nas salas de aula. Nesse sentido, os jogos dinamizam a forma com que os conteúdos geográficos são apreendidos e apropriados, além de despertar o interesse do estudante pelo diferente, como sintetiza Silva (2006). De acordo com a autora,

O uso de jogos e situação-problema contribui para um ensino que confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca e a coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar. (SILVA, 2006, p.143, grifo nosso).

A aplicação do jogo contribui também para realizar avaliações sobre o conhecimento construídos pelos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem, para além das avaliações tradicionais. Ainda de acordo com Silva (2006, p. 143),

[...] a utilização de jogos e situações-problema em sala de aula podem ser importante aliadas no processo de construção de conhecimento, pois ao ser pensado e elaborado o jogo como instrumento pedagógico e de aprendizagem, pode contribuir para o que professor diagnostique os processos e as dificuldades apresentados pela criança durante a resolução.

Nesse sentido, a avaliação é processual e ocorre de modo que o professor observe as dificuldades dos estudantes e sua possível superação a partir de novas intervenções e orientações pedagógicas em favor da aprendizagem e, conseqüentemente, a superação da dificuldade.

Para além dessas potencialidades – aprendizagem, avaliação, participação ativa dos estudantes- da tipologia de jogos e material didático, vale destacar fatores que colaboram para o sucesso da utilização de jogos em sala de aula, que no caso é a competitividade e a colaboração, principalmente

quando tomamos como alicerce a faixa etária com que determinados estilos de jogo são mais aceitos pelos jovens. Jean Chateau (1987) propõe uma classificação que sugere o estilo do jogo relacionado as faixas etárias dos estudantes. Para a faixa entre 12 a 13 anos - que corresponde a idade média dos estudantes do sétimo ano - o autor aponta que nesse intervalo de idades os jogos de Competição e Construção prevalecem (CHATEAU, p.114, 1987). Aliado a essa análise, Guy Jacquin, outro autor que estuda a psicologia infantil, propõe uma classificação, que indica que os jogos predominantes nessa faixa etária são os jogos sociais e coletivos (JACQUIN, 1960, apud, BREDA, p.39, 2013). Nesse sentido, Jacquin (1960), propõe a evolução do jogo entre a fase da criança até a fase dos adolescentes, dividida em fases, totalizando nove grupos (BREDA, 2013), conforme representado na figura 1.

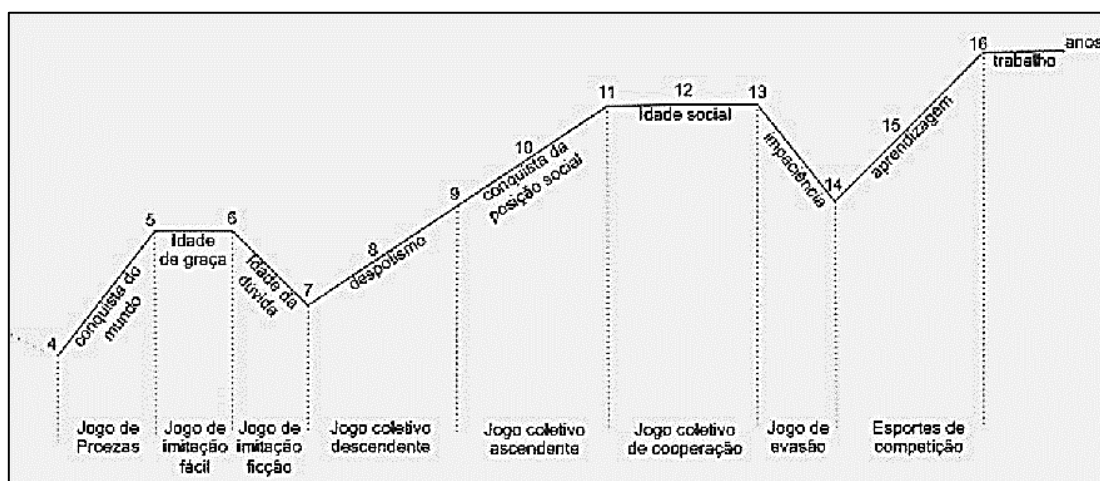


Figura 1 – fases do desenvolvimento dos jogos na evolução das crianças a adolescente, conforme Jacquin (1960).

Fonte: Breda, 2013, p. 38

Para as pesquisadoras Castellar e Vilhena (2010), ao discutirem sobre a ludicidade e o uso de jogos no ensino de geografia, há relevância no uso dos jogos com a perspectiva de serem adotados como didática da educação geográfica, uma vez que auxilia o desenvolvimento intelectual do aluno, que colocado em situação de desafio, “organiza esquemas e raciocinando sobre o conteúdo em questão” (CASTELLAR e VILHENA, 2010 p. 44).

Nesse sentido, Verri e Endlich (2009) ao destacarem suas experiências com jogos e brincadeiras no ensino de geografia, desenvolvidos com estudantes do sétimo ano, ressaltam que as aulas foram mais atrativas e que o processo de ensino e aprendizagem foi mais prazeroso e divertido. Segundo as autoras, a ludicidade dos jogos no ensino de geografia possibilita aos alunos desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, oportunizando uma maior aquisição de conhecimento (VERRI e ENDLICH, p. 81, 2009). Nessa perspectiva, verifica-se um maior interesse por parte dos estudantes, que geralmente consideram a Geografia como um

conhecimento e aulas chatas e enfadonhas. Esse aspecto é destacado por Pinheiro et al. (2013) ao apontarem que,

[...] é possível perceber a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, de tal sorte que a relação entre o ensino e a aprendizagem venha a se tornar mais atrativa e, do mesmo modo, favoreça o maior aproveitamento das aulas de Geografia, visto que em algumas pesquisas já realizadas, essa disciplina é descrita por grande parcela dos discentes como uma “chata” ou “enfadonha”. Fato que agrava a relação do aluno com os conhecimentos produzidos historicamente pela ciência geográfica. (PINHEIRO et al., 2013, p. 67).

Os autores destacam o sentimento de grande parcela dos estudantes quanto ao componente curricular escolar Geografia, considerado chato e com pouco interesse pelos estudantes, o que reforça a importância de outros recursos que auxiliem o ensino de geografia de modo mais dinâmico e interessante. Desse modo, como proposto por Castellar e Vilhena (2010, p.44), “os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulando aproximações entre os indivíduos a cooperação, [...] ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos”.

Apesar desse potencial e possibilidades do uso de jogos no ensino de geografia, Breda (2013) considera importante destacar que,

[...] a inserção de jogos na sala de aula precisa de uma atenção maior, com pesquisas nesta área, pois muitas vezes o ambiente escolar, ou a própria formação de professores, ainda não estão acostumados com a utilização dessa ferramenta como um recurso didático, encontrando resistência para a aplicação. É necessário trabalhar com professores a utilização de materiais diversificados, para que os sintam-se estimulados e inspirados a buscar inovações no ensino (BREDA, 2013, P. 101).

Nesse sentido, a partir de pesquisas já realizadas e outras experiências no ensino de geografia com jogos e atividades lúdicas, buscamos durante o PIBID, desenvolver um jogo que levasse em consideração a tipologia de acordo com a faixa etária, como discutido por Piaget (1978) e Jacquin (1960), e a possibilidade de interação e troca de conhecimentos e de conceitos geográficos.

Visto isso, foi evidenciado que a tipologia de jogo que optamos por realizar é consoante a idade dos estudantes com que trabalhamos, até porque, propomos um jogo cooperativo no qual os alunos se dividiram em equipes e que competiam entre si, sendo assim, possível destacar esses dois aspectos tanto a cooperação quanto a competição. Além desse aspecto, os estudantes retomaram conceitos e conhecimentos específicos de acordo com os temas sorteados, durante o desenvolvimento do jogo na aula de Geografia.

A escolha pelo jogo competitivo decorreu também da experiência empírica, observada durante o convívio com a turma do sétimo ano. Se tratando do fator competição, percebemos que ela é extremamente presente no cotidiano dos estudantes, que a todo momento tentavam se provar

melhores que os outros, seja para o abastecimento do próprio ego, ou apenas para se demonstrar mais capacitado.

Diante desse fato e com base nas leituras realizadas, não ficaram dúvidas quanto à possibilidade dos jogos como um material didático que traz possibilidades positivas, quando empregado de forma correta pelo professor. Para isso, é necessário ter um objetivo traçado. No caso em específico, buscamos envolver os estudantes na revisão dos conteúdos já trabalhados de modo dinâmico e que pudesse mobilizar o raciocínio geográfico sobre questões referentes à vegetação brasileira, climas do Brasil, demografia e recursos energéticos.

Para isso, pensamos em um jogo que envolvesse a cooperação, a competição saudável, além de estimular a curiosidade dos estudantes com a utilização de um material diferenciado do que é visto no cotidiano escolar, conforme discutido na seção seguinte.

4. DESCRIÇÃO E EXPLICAÇÃO DO GEOTRÍVIA

O jogo compreende em um tabuleiro temático com 60 cm de comprimento e 40 cm de largura, uma roleta com quatro temas a serem revisitados, uma campainha e 60 cartões de perguntas. Cada um dos respectivos temas têm 15 questões específicas que buscam correlacionar as temáticas já trabalhadas nas aulas de Geografia. Os quatro temas selecionados para o jogo correspondem aos ‘*Climas brasileiros*’; à ‘*Vegetação do Brasil*’; aos ‘*Recursos energéticos*’ e à ‘*Demografia*’. Para representar cada tema, foram escolhidos quatro signos que foram afixados no tabuleiro e na roleta de sorteio do tema a ser discutido (Figura 2).

Todo o jogo foi produzido artesanalmente, com exceção da campainha. As sessenta questões foram produzidas a partir do livro didático dos alunos, que foi discutido e lido ao longo dos primeiros bimestres de 2023. O jogo tem como objetivo ampliar a visão de conjunto dos alunos sobre os assuntos trabalhados anteriormente nas aulas de geografia.



Figura 2 - Jogo GeoTrívia após sua confecção
Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

O GeoTrívia significa jogo de pergunta e resposta com conteúdo relacionado à Geografia, para ser jogado em equipes que competem entre si, na qual um aluno de cada equipe se direciona até o tabuleiro e gira a roleta para determinar qual o tema será a pergunta. Feito isso, o mediador do jogo - que pode ser o professor ou um estudante - faz a leitura da pergunta. O aluno/jogador que primeiro bater a campainha tem o direito de responder a pergunta. Caso acerte, a equipe ganha um ponto. Vale ressaltar que os alunos que batem na campainha têm a possibilidade de recorrer a sua equipe para a resposta da pergunta. Se errar, não perde ponto, mas passa a vez para o concorrente.

Com esse procedimento, são feitas várias rodadas de perguntas, considerando o número de estudantes nas equipes, ou de acordo com a disponibilidade de tempo e de estudantes na turma. Caso sejam formadas 4 equipes, elas podem disputar de modo simultâneo como um rodízio por um tempo ou número de perguntas pré-estabelecidas, ou em duplas. Nesse caso, a equipe vencedora de cada dupla, disputa a partida final entre as duplas vencedoras. O prêmio fica a cargo do professor de Geografia.

Na seção seguinte é apresentada o resultado obtido com o uso do GeoTrívia na aula de geografia, considerando os aspectos interesse e participação dos estudantes e o índice de acertos e erros referentes aos conteúdos discutidos durante o jogo.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo foi aplicado na escola no dia 02/10/2023. Pedimos aos alunos do sétimo ano que formassem três equipes de sete pessoas e dessem um nome a elas, sendo: Equipes “Pão de Queijo”; “2-16” e “Diabinhos”. Em seguida, a turma foi deslocada para a cantina da escola, onde o tabuleiro

estava montado, em uma das bancas, de modo que os estudantes pudessem visualizar e participar ativamente do mecanismo do jogo.

Durante a organização e definição do tempo de jogo, ficou estabelecido que ocorreriam duas rodadas de perguntas para cada participante, de maneira que todos jogassem duas vezes. Reforçamos a regra de que os jogadores podem consultar suas respectivas equipes.

Desse modo, teve início o jogo (Figura 3). Sendo que cada rodada de pergunta envolvia um estudante de uma equipe, contra um de outra equipe, ou seja 1 contra 1. Aquele que respondesse corretamente iria para o final da fila da sua equipe, enquanto o outro continuava. Sendo assim, vencia a equipe que conseguisse que todos os jogadores acertassem, com o primeiro a jogar retornando à frente da fila.

Entre os temas e as questões sorteadas foram consideradas as seguintes perguntas: *“Qual o clima predominante de São João del Rei?”*; *“Vários elementos interferem no clima, em que dentre os mais importantes estão, exceto?”*; *“Podemos identificar como consequências do desmatamento todas as alternativas a seguir, exceto?”*; *“Assinale a alternativa que apresenta um tipo de recurso energético não renovável?”*; *“Sobre a distribuição demográfica do Brasil, podemos caracterizá-lo como?”*, dentre outras perguntas que foram realizadas ao longo da partida.

No fim do horário, a equipe “Pão de Queijo” se logrou vencedora.



Figura 3 - Aplicação do jogo GeoTrívia.
Fonte: Acervo pessoal, 2023

Ao fim da prática analisamos como foi recebido o material pelos estudantes do sétimo ano. No geral, a grande maioria se sentiu extremamente motivada com o material didático, solicitando uma nova aplicação do jogo nos dias subsequentes. Este fato foi observado também por Breda (2013)

durante sua pesquisa de mestrado. Segundo a autora, nos seus resultados, “ficou claro, durante a aplicação, que a curiosidade foi o principal atrativo do material, uma vez que o jogo já é um material lúdico que desperta a atenção” (BREDA, 2013, p. 77). Ainda segundo Breda (2013), geralmente ocorre a preocupação por parte dos professores quanto a dispersão dos estudantes durante atividades pedagógicas que envolvem o uso de jogo. No caso do estudo da autora, assim como no caso realizado durante o PIBID, essa dispersão não ocorreu.

Ainda de acordo com Breda (2013, p. 77),

Não foram encontrados problemas quanto à participação dos alunos na atividade, o que era uma grande preocupação, visto que muitos teóricos alertam para o uso de jogos na sala de aula —onde correm o risco de perder seu caráter lúdico, pois consideram que essa atividade deva ser movida pelo prazer, e portanto, o professor não pode obrigar os alunos a participarem da partida.

Entre os estudantes do sétimo ano, a atividade manteve o seu caráter lúdico e também formativo, com a participação e interesse da grande maioria.

A competição entre as equipes ficou bem evidenciada a cada comemoração de acerto e a cada desapontamento pelo erro. Foi evidente também o trabalho de cooperação entre os membros de cada equipe, que se empenharam em obter a resposta mais adequada para a questão posta. Esse fato foi destaque na equipe campeã – “Pão de queijo” – que melhor trabalhou em conjunto.

Se o jogo evidenciou o seu poder agregador, colaborativo, lúdico e dinâmico para envolver os estudantes em processo de ensino e aprendizagem, as dificuldades dos estudantes em obterem respostas mais adequadas revelam uma deficiência com conteúdo referente aos temas abordados, entre a maioria. Essa deficiência advém de anos anteriores que vai se ampliando com o passar do tempo. Entre os conteúdos abordados, observamos que os acertos ocorreram com maior frequência com o tema referente a demografia, visto que os alunos haviam estudado essa temática nas últimas aulas de Geografia, em contrapartida quando analisamos as questões sobre os outros três conteúdos o desempenho foi abaixo do esperado, principalmente na temática de vegetações do Brasil, que foi estudada no bimestre anterior, mas foi exatamente esse o objetivo do jogo, revisar conteúdos previamente estudados.

Ao se analisar a habilidade entre os estudantes para mobilizarem conhecimentos que envolvem analogia, diferenciação, conexão, localização, distribuição, extensão e ordem - que auxiliam o raciocínio geográfico - previstos na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), verificamos grande dificuldades entre os estudantes, o que reforça a necessidade de se repensar como se dá o ensino de geografia na sala de aula, atenta para o desenvolvimento do raciocínio geográfico e para o entendimento do conteúdo estudado.

Por meio do jogo foi possível avaliar também os conhecimentos construídos e as dificuldades entre os estudantes, de maneira mais clara sobre a capacidade e avanços que os alunos fizeram ao longo dos bimestres dentro do contexto da educação geográfica. Nessa avaliação, ficou clara a insuficiência das competências geográficas esperada entre os estudantes.

É difícil apontar uma causa central com essas dificuldades. Mas, se pudesse indicar como pontos chaves para essa dificuldade, acredita-se que está relacionada com a formação insuficiente dos alunos no Ensino Fundamental anos iniciais, durante a pandemia, de modo que chegam ao Ensino Fundamental anos finais com grandes dificuldades com conteúdo de Geografia. Nesse caso, é necessário o professor retomar conteúdos que já deveriam ter sido compreendidos.

Apesar das dificuldades com o conteúdo, não houve dificuldades com envolvimento da turma durante a atividade, o que possibilitou despertar o interesse pelos novos conteúdos, uma vez que o bom resultado no jogo depende de conhecimentos previamente aprendidos. Esse fato pode ser reforçado pela discussão que Silva (2006) traz, ao dizer que a utilização de jogos na sala de aula, para a resolução de problemas, é um importante aliado no processo de construção de conhecimento. Acrescentamos que o jogo com parte do processo de ensino e aprendizagem pode ser também um estímulo à aprendizagem de novos conteúdos para que possam ser mobilizados, principalmente, durante atividades que estimulem retomar conhecimentos prévios, como no caso do jogo GeoTrivia, que se apresenta como uma metodologia ativa em que o estudante como protagonista precisa dialogar com os colegas e chegarem a uma resposta mais adequada para a questão apresentada. Ainda que seja um jogo de pergunta e respostas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a elaboração e aplicação do jogo, como recurso didático que viabilize a aprendizagem e a avaliação dos conhecimentos apresentados pelos estudantes, a experiência permitiu comprovar empiricamente, que de fato o uso de metodologias ativas no caso do jogo, é de suma importância para ser trabalhado em sala de aula, na qual ficou claro que foi além de produzir algo que motiva os alunos, pois se relaciona com seu cotidiano, cooperativo e competitivo, uma vez que também foi uma maneira de avaliar e diagnosticar o ensino-aprendizagem dos alunos sem a pressão de atividade avaliativa formal. Sendo assim, a possibilidade de trabalhar sob a égide dessa linguagem lúdica foi um grande potencializador que pode favorecer à educação geográfica, sob os moldes de uma educação humanística e crítica.

Essa experiência, à luz do processo de formação de professores que envolvem diversos saberes mobilizados – saber do conteúdo específico, saber pedagógico, saber curricular, saber da experiência entre outros - reforça a importância e o potencial do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à

Docência (PIBID) no processo de formação inicial do profissional professor. Portanto, justifica a sua manutenção e permanência como Política Pública de formação nos cursos de licenciaturas, conforme já é discutido e defendido por diversos pesquisadores e relatos de experiências, desde de que o PIBID foi implantado no Brasil.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Portanto, nosso agradecimento à CAPES pela oferta de bolsas para graduandos, coordenador de área e supervisor. Agradecemos especialmente aos estudantes da escolar Estadual Professor Iago Pimentel que participaram dessa nossa jornada durante o PIBID.

REFERÊNCIAS

- BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar**. 2013. 142 p. Dissertação (Mestrado em Geociências) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.
- CASTELLAR, S. VILHENA, Jerusa. Jogos, brincadeiras e resolução de problemas. In: CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus Editorial, 1987. 139p.
- JACQUIN, G. **A educação pelo jogo**. Paris: Gleurus, 1960. 228p.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e Sonho Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. 370p.
- SILVA, L. G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, S. (Org.). **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. São Paulo: Contexto, 2006, p. 137-156.
- VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percursos**, Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.