

APRENDENDO GEOGRAFIA BRINCANDO: JOGOS DIDÁTICOS COMO ALIADOS NO AMBIENTE ESCOLAR DA REDE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL

LEARNING GEOGRAPHY BY PLAYING: DIDACTIC GAMES AS ALLIES IN THE SCHOOL ENVIRONMENT OF THE STATE NETWORK OF MATO GROSSO DO SUL

APRENDER GEOGRAFÍA JUGANDO: JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ALIADOS EN EL ÁMBITO ESCOLAR DE LA RED ESTATAL DE MATO GROSSO DO SUL

Ewerton da Silva Marques¹ <https://orcid.org/0000-0001-9218-1213>

Ana Paula Camilo Pereira² <https://orcid.org/0000-0002-4963-4173>

RESUMO

Os jogos didáticos ganharam relevância nos últimos anos, por meio de pesquisas acerca de seu uso em diversas disciplinas da Educação Básica, pois é a partir desses jogos que há um maior envolvimento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem, ao utilizar a criatividade e a ludicidade em seu desenvolvimento. Nessa perspectiva, a pesquisa tem como objetivo analisar o uso de jogos didáticos, mais especificamente, nos conteúdos de Geografia escolar do Ensino Fundamental II de três escolas públicas estaduais de Campo Grande-MS. Sobre as etapas da pesquisa metodológica, a primeira é composta por levantamento histórico e bibliográfico acerca da ludicidade no ensino, por meio de jogos didáticos. Na segunda etapa desenvolvemos a pesquisa documental e de campo, junto às escolas estaduais que estão situadas em três regiões urbanas, de acordo com a regionalização estabelecida pelos Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande (Sisgran), em que realizamos observações e coletamos informação disponíveis no site da Secretaria de Educação de Mato Grosso do Sul (SED-MS). Já na terceira e última parte da pesquisa compartilhamos, com os docentes, dois jogos didáticos para serem utilizados em suas aulas com os estudantes.

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

¹ Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu - Mestrado Profissional em Educação (Profeduc) - UEMS (2021-2023) foi bolsista PIBAP (Bolsa do Programa Institucional de Bolsas aos Alunos de Pós-Graduação (UEMS) (2022-2023). Professor de Geografia e pesquisador licenciado pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - UEMS (2018). Atualmente é professor de escola na rede pública de educação básica sul-mato-grossense e do município de Chapadão do Sul/MS. E-mail: ewertonmarques13@gmail.com

² Doutora em Geografia Humana pela Universidade de São Paulo. Docente do curso de Geografia (Licenciatura e Bacharelado) e do Programa de Pós Graduação de Geografia PPGeo da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. E-mail: apaulacape@uems.br

ABSTRACT

Didactic games have gained prominence in recent years through research on their applicability in various subjects of Basic Education, as it is from these games that there is a greater involvement of students in the teaching and learning process by using creativity and playfulness in its development. In this perspective, the research aims to analyze the use of didactic games, more specifically in the contents of School Geography of Elementary School II of three state public schools in Campo Grande-MS, as a way of understanding their effectiveness when analyzing teaching and learning, since it is understood that these contents are taught through traditional and archaic methodologies, which do not escape the models of schools of the 19th century, determining that students are only recipients of contents. In the second stage, we developed documentary and field research with state schools that are located in three urban regions, according to the regionalization established by the Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande (Sisgran), where we carried out observations and collected information available on the Educação de Mato Grosso do Sul (SED-MS). In the third and last part of the research, we shared with the teachers two didactic games to be used in their classes with the students, and after that we applied questionnaires together to the Geography teachers of the school establishments, seeking to collect qualitative and quantitative data on the effectiveness of these games in the teaching and learning process, in order to base our research on the reality faced by teachers, their challenges and difficulties in public Basic Education, as well as their potential with the adoption of didactics through creative methodologies that use playfulness and creativity, such like the games.

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

RESUMEN

Los juegos didáticos han cobrado relevancia en los últimos años, a través de investigaciones sobre su uso en diversas asignaturas de la Educación Básica, ya que es a partir de estos juegos que existe una mayor implicación de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, al utilizar la creatividad y la lúdica en su desarrollo. Desde esta perspectiva, la investigación tiene como objetivo analizar el uso de juegos didáticos, más específicamente, en los contenidos de Geografía Escolar de la Enseñanza Fundamental II de tres escuelas públicas estatales de Campo Grande-MS. En cuanto a las etapas de la investigación metodológica, la primera está compuesta por un levantamiento histórico y bibliográfico sobre la lúdica en la enseñanza, a través de juegos didáticos. En la segunda etapa, desarrollamos una investigación documental y de campo, en conjunto con las escuelas públicas que se encuentran ubicadas en tres regiones urbanas, según la regionalización establecida por el Sistema de Indicadores Municipales de Campo Grande (Sisgran), en la que realizamos observaciones y recopilamos la información disponible en el sitio web de la Secretaría de Educación de Mato Grosso do Sul (SED-MS). En la tercera y última parte de la investigación compartimos con los docentes dos juegos didáticos para ser utilizados en sus clases con los estudiantes.

Palabras clave: Juegos didáticos. Geografía escolar. Creatividad. Alegría. Educación básica.

INTRODUÇÃO

A importância do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia³ tem alcançado destaque nas pesquisas relacionadas a área, por meio de abordagens teóricas e debates acerca do uso dessas ferramentas didático-pedagógicas, que discutem seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem na sala de aula, como sendo uma alternativa de sobrelevação das metodologias tradicionais utilizadas na Educação Básica. Contudo, vale ressaltar que ainda há um volume pouco expressivo de pesquisas qualitativas sobre o uso, desenvolvimento e produção de jogos didáticos no ensino de Geografia.

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

Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, propõe o uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem, o que de acordo com Piffero *et al.* (2020, p. 49): “a implementação da BNCC aponta para a necessidade de adoção de novas metodologias com vistas a atingir o que se espera das competências e habilidades para os educandos e, assim, elevar os índices”.

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

Essa escolha temática se deu por considerar que os jogos didáticos, ao utilizar a ludicidade, a criatividade e promover a cooperatividade, ao mesmo tempo, que instiga a

³ Este artigo é um recorte da Dissertação de Mestrado intitulada “Jogos didáticos no ensino de geografia escolar: analisando o processo de ensino e aprendizagem de Geografia”, defendida e aprovada no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu - Mestrado Profissional em Educação, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), na Unidade Universitária de Campo Grande.

vontade de competir, pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes do Ensino Básico.

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

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

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

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

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

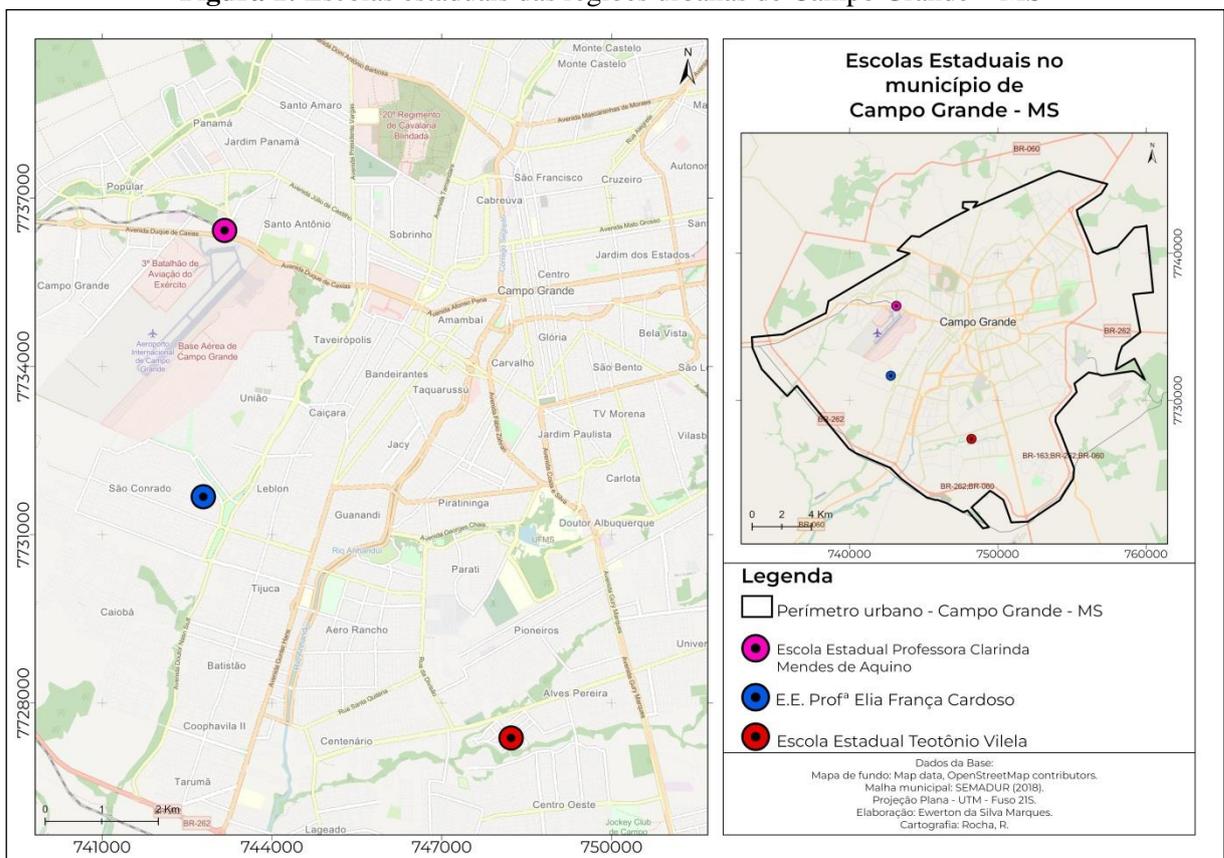
A metodologia definida para esta pesquisa é qualitativa e os procedimentos metodológicos necessários para que este projeto dê embasamento aos objetivos levantados é a pesquisa bibliográfica, por meio de levantamento de dados e bibliografias especializadas sobre a temática supracitada.

Desse modo, visualizamos a melhor maneira de compilar e analisar os resultados obtidos por meio das pesquisas *in loco*, ao definir a metodologia qualitativa assegurando uma

pesquisa mais eficiente e tentando superar as possíveis falhas no desenvolvimento da pesquisa.

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

Figura 1: Escolas estaduais das regiões urbanas de Campo Grande – MS



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

A escolha do recorte espacial se dá em razão de que, de acordo com a regionalização estabelecida pelo Sistema Municipal de Indicadores de Campo Grande (Sisgran), cada uma dessas escolas está localizada em uma região urbana do município, o que amplia a análise, no sentido de que a abordagem se constituirá pelas especificidades de cada localização geográfica, permitindo, com isso, observar as diferenças e similitudes de cada ambiente escolar e das práticas didático-pedagógicas utilizadas no 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, na disciplina de Geografia.

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

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

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

Então, quais os recursos teríamos à disposição? E quais ferramentas poderíamos propor ao alcance dessas escolas e professores? Pois é importante compreender quais os recursos materiais e humanos encontraremos em sala de aula, levando em consideração os interesses, e como: “Grande parte dos professores tem a expectativa de encontrar alunos motivados, com interesse pela matéria. Falta-lhes, talvez, suficiente clareza dos processos que interferem na cognição, o que os leva a atribuir aos alunos a responsabilidade por essa motivação[...]” (CAVALCANTI, 2010, p. 1).

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

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

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

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

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

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

A relação teórica sobre a relevância da Geografia, sua institucionalização enquanto ciência e seu aporte como instrumentalização de ensino foi e é discutida até os dias atuais, seja em eventos científicos, seja em livros que abordam essa temática, bem como pesquisadores que buscam esclarecer a história e a trajetória do ensino de Geografia nas escolas brasileiras. Nesse sentido, temos que: “Esta discussão teórica sobre a Geografia ensinada nas escolas de níveis Fundamental e Médio está presente nos artigos publicados em periódicos, em livros, em Anais de Encontros e, também, no exercício dos profissionais envolvidos com as Escolas[...]” (MELO, VLACH, SAMPAIO, 2006, p. 2684).

Desse modo, compreender o ensino e aprendizagem de Geografia na Educação Básica contribui para a sistematização e conhecimento da disciplina ao longo do tempo, pois compreendemos suas influências no contexto alemão e francês e seus principais autores no Brasil, assim como, suas referências internacionais, que ajudaram a desenvolver a ciência geográfica brasileira, ao promover a formação dos primeiros professores na academia. “A Geografia brasileira se inicia com a sua dimensão escolar, no Período Colonial. Tendo o sistema formal de ensino organizado pelos Jesuítas, normatizado na Ratio Studiorum [...]” (BRITOL, 2020, p. 4).

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

Já o avanço metodológico da disciplina veio por meio do professor Carlos Miguel Delgado de Carvalho, que trouxe novas perspectivas sobre a Geografia Moderna, por ser formado na França e passar a compor o quadro de professores do Colégio Pedro II: “[...] autor de livros didáticos no Brasil trouxe à discussão sobre a Geografia Moderna Explicativa e Científica. Suas posições ofereceram contribuições importantíssimas para um campo novo na Geografia brasileira [...]” (MELO; VLACH, 2001, p. 3).

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

Entretanto, existem outros documentos históricos do marco de criação da Geografia escolar brasileira, que não estaria localizada apenas no Colégio Pedro II, institucionalizada no Ensino Secundário na Paraíba em 1831 (BRITOL, 2020). Já que, “[...] Em um contexto em que não havia um sistema nacional de ensino, a criação da disciplina Geografia se deu com o modelo de Cadeiras Isoladas, no ensino secundário, na Paraíba, no ano de 1831. [...]” (BRITOL, 2020, p. 5).

Toda a caracterização da Geografia utilizada no período colonial brasileiro era associada a Geografia Clássica, por ser repleta de conhecimentos acumulados ao longo da história humana ocidental, por meio de arcabouços descritivos e estocados pela Igreja Católica e depois compartilhadas e misturadas a dogmas na catequização, principalmente nas colônias das metrópoles ibéricas que eram antes subordinadas ao clero (CARVALHO, 2006 *apud* BRITOL, 2020).

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

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

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

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

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

Além desses aportes evidenciados na composição da institucionalização da Geografia brasileira enquanto ciência e que reflete, também, na sua constituição enquanto disciplina curricular, é importante mencionar que entre as instituições que foram fundamentais para a compor a relevância da Geografia perante as demais ciências na educação, é válido destacar as universidades, como Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), bem como a Associação Brasileira de Geógrafos (AGB) e, sobretudo, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que se destacam por abarcar profissionais qualificados e atuantes na interpretação de dados e decisivos no planejamento territorial (MELO; VLACH; SAMPAIO, 2006).

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

Assim, a categoria “lugar” é um dos conceitos fundamentais da Geografia e se refere a um local particular que é dotado de significados e vivências sociais e culturais. O lugar é percebido e atribuído por indivíduos ou grupos que habitam ou frequentam determinada área geográfica. Cada lugar apresenta características únicas e peculiares que refletem as especificidades de sua história, cultura, identidade, significado com aquele cotidiano. “A conceituação da palavra lugar emerge inicialmente em outros ramos do conhecimento, antes mesmo da sistematização da Geografia.” (SOUZA *et al.*, 2009, p. 6).

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

Além disso, a categoria “lugar” permite compreender a diversidade cultural e a dinâmica territorial das sociedades. Cada lugar possui uma cultura e uma identidade própria que reflete as formas como os indivíduos e grupos interagem com o espaço em que vivem.

Nesse sentido, as metodologias criativas⁴, por exemplo, vêm para contrapor esse ensino tradicional, pautado quase que, exclusivamente, no livro didático tão utilizado nas escolas, especialmente no ensino de Geografia que vive um abismo pedagógico entre academia e escola, ao qual essa fenda só tem se distanciado ao longo dos anos, pela intensa espacialização do trabalho em que professores do Ensino Superior se especializam cada vez mais. Já os professores da Educação Básica:

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

Portanto, ao analisarmos as autoras supracitadas, percebemos, também, a falta de formação continuada como grande dificuldade enfrentada pelos professores, além das más

⁴ Vale uma importante menção neste momento. Optamos, neste trabalho, pela nomenclatura “metodologia criativa”, sem analogia às conceituações de “metodologias ativas” que já possuem um arcabouço teórico e conceitual de pesquisas difundidas amplamente. Contudo, alguns teóricos utilizados nessa pesquisa, fazem uso dessa concepção das metodologias ativas, as quais considerações essenciais como a análise das metodologias atuais e em algumas passagens desta pesquisa, faremos uso dessa terminologia. No entanto, como não é nosso foco, o objetivo ao denominar e insistir com o termo “criativa”, é no sentido de entender que os jogos didáticos promovem uma natureza instigadora da capacidade de criar, recriar, produzir, brincar, por meio de ações lúdicas, interativas e fomentadoras da participação dos professores e estudantes no processo de ensino e aprendizagem, na perspectiva da criatividade ser toda realização humana capaz de produzir algo novo, conforme concebe Vygotsky (2009).

condições de trabalho, baixa remuneração e casos de indisciplina enfrentados todos os dias. A importante e fundamental formação continuada é peça fundamental na profissão da docência, inclusive como forma de atualização das metodologias de ensino, das práticas pedagógicas cotidianas, que devem e precisam ser aprimoradas, atualizadas e contextualizadas constantemente, de modo que instiguem o processo de ensino e aprendizagem.

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

JOGOS DIDÁTICOS E SUA RELAÇÃO COM A LUDICIDADE E A CRIATIVIDADE

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

Assim, a Geografia escolar foi sendo construída ao longo da história da educação, de modo a ser contemplada pela relação dessa dicotomia, com o uso de metodologia tradicional sobre a memorização, antes denominada como “decorar”, ou seja, não foi sendo lecionada com a proposição de formação crítica dos estudantes, mas de maneira apenas expositiva, como evidencia as autoras Pereira e Carvalho (2018, p. 65):

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

Diante dessa característica didático-pedagógica estabelecida ao longo do tempo de “decorar”, ou seja, um movimento de ensino enciclopédico que fora construído ao longo da história da Educação brasileira, surge algumas alternativas para aguçar a aprendizagem, entre elas, o uso de metodologias que se utilizam do lúdico.

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

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

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

Portanto, como forma de relacionar esses conteúdos com o cotidiano local do estudante é que se entende que o uso de jogos didáticos pode possibilitar e instigar a compreensão dos mesmos, na medida em que se busca trabalhar o conteúdo teórico a partir de sua vivência, de seu espaço habitual de identidade local, promovendo uma maior interação a partir do lúdico, como destaca Breda (2018): “Para que as atividades lúdicas se tornem ainda mais envolventes e contribuam de forma significativa para o processo de ensino-aprendizado, nós professoras e professores podemos criar nossos próprios jogos [...]” (BREDA, 2018, p. 56).

Por isso, inovar e/ou criar formas criativas de ensino, a partir do uso de jogos didáticos, propondo o desenvolvimento e criação desses junto aos estudantes, pode contribuir para aumentar as possibilidades de compreensão e interação do conteúdo. Ribeiro (2013) contribui nessa abordagem sobre a criatividade, ao definir que: “[...] a criatividade e o processo de criação alguns estudos foram necessários, pois o ato criativo não surge do nada, não é inato, ele é construído, é parte de um processo que se traduz numa obra, seja de arte, livro ou novas descobertas científicas [...]” (RIBEIRO, 2013, p. 151).

Ao considerarmos que a criatividade é fundamental no cotidiano docente, para o melhor desenvolvimento do planejamento escolar e, consecutivamente das aulas, pode, também, auxiliar no que tange a didática, que subsidia as melhores metodologias de transmissão dos conteúdos e habilidades. E, sobre criatividade, devemos ponderar quais os desafios são enfrentados no chão da sala de aula. Nesse contexto, Copatti (2017, p.50) ressalta que: “Pensar em criatividade é algo que exige preparo, tempo, conhecimento, dedicação. [...] (COPATTI, 2017, p. 50).

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

Nessa compreensão, ressaltamos a essencialidade do lúdico que, demanda ao professor criatividade, como forma de instigar a ludicidade nesse processo. A partir dessa abordagem temos a contribuição de Copatti (2017, p. 51): “No processo de ensinar e aprender, a criatividade precisa dispor de invenção, por meio da imaginação e de tecer os conhecimentos, superando os obstáculos, transformando o processo educativo em algo prazeroso e desafiador”.

Nesse contexto, entendemos que é por meio da criatividade e do exercício do lúdico, das brincadeiras e dos jogos, que as crianças vislumbram a realidade das ações do cotidiano, ou seja, é brincando, jogando, que podemos alcançar e manifestar conhecimento e, ao mesmo tempo, adquiri-lo, e não pela coercitividade e por castigos impostos como método de ensino punitivo. Sobre a importância desse fenômeno, Kishimoto (1994, p. 119) ressalta que: “[...] vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. [...]”.

Assim, buscar sempre metodologias inovadoras, criativas e contextualizadas com a apropriação e utilização de jogos didáticos, além do próprio desenvolvimento com os estudantes, pode aumentar, ainda mais, a interação e proporcionar novas estratégias de ensino, como Moraes e Castellar, (2018, p. 426) destacam:

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

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

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

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

Já dentro da perspectiva de jogos didáticos é possível o direcionamento para a Geografia escolar por meio, por exemplo, de diferentes conteúdos inerentes à ciência geográfica, pois este é um recurso didático valioso e, muitas vezes, pouco explorado na disciplina. Assim, existem diversos conteúdos que compõe essa ciência, que poderiam ser apropriadas de metodologias criativas

E sobre os principais autores e obras que fundamentam esta dissertação, e que norteiam uma escalada entre criatividade, ludicidade, ensino, metodologias e jogos didáticos, os principais se entrelaçam para caracterizar uma malha flexível do conhecimento, mas com resistentes fundamentos e bem estruturados, que quando juntos compõem um quebra-cabeça teórico-metodológico.

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

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

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

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

Desse modo, as simulações da realidade e dos fenômenos destacados anteriormente, iriam transpor os estudantes para além dos enfileiramentos das cadeiras e carteiras, bem como do professor como centro do processo e o livro didático e quadro como únicas e absolutas ferramentas de ensino a serem seguidas.

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

Sendo o jogo didático o objeto de análise desta dissertação e que resulta da ludicidade aplicada, compreendemos a necessidade de conceituar o jogo, porém, para Huizinga (2008), essa definição é estática e pronta, e significaria cessar com estudos sobre o tema nos diversos sentidos. Ainda assim, para Huizinga (2008, p. 33), o jogo é: “[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão [...]”.

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

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

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

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

Assim, seria necessário, também, o subsídio de legislação que norteasse o uso de jogos no ensino de Geografia e, mesmo que os PCNs (BRASIL, 1998) apontem a necessidade de aproximação dos conteúdos da Geografia ao cotidiano do estudante, por meio de recursos pedagógicos, a BNCC (BRASIL, 2017), que passa a ser a mais recente legislação basilar da Educação Básica.

Para superar a falta ou inexistência na legislação de diretrizes ou orientações que direcionem o uso de jogos e que, por conseguinte, refletirão na falta desses objetos e recursos nas escolas. E que esses materiais sejam de fácil acesso, como por exemplo, recicláveis, entre eles: garrafas pet; tampas; latas; e utensílios que poluiriam a natureza, levando milhares de anos para se decomporem naturalmente. Os autores Neri *et al.* (2020, p. 28733) partilham dessa reflexão, ao destacarem a:

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

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

Dessa forma, compreender de que modo a disciplina de Geografia escolar tem se constituído enquanto um componente curricular do Ensino Fundamental II, na esteira dos documentos que balizam a estrutura da Educação Básica, tal como a BNCC, é fundamental, como forma de verificar as dificuldades, os desafios e as possibilidades de superar as mazelas que a Geografia escolar, enquanto componente curricular, vem sendo esquartejada no último decênio.

Desse modo, nosso intento é que, mesmo diante dos desafios, mas não como forma de trazer uma solução para o dilaceramento da Educação Básica, sobretudo para área de Ciências Humanas, buscamos visualizar possibilidades de inovação nas aulas, sobretudo nas de Geografia, ao utilizar de metodologias criativas: “Tornar a prática diária de ensino motivadora, é um desafio que se revela na didática, na escolha metodológica, em resumo, é produto e produção das possibilidades de reconstrução do conhecimento” (PEREIRA; CARVALHO, 2018, p. 64).

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

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

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

De acordo com Craide (2017, p. 11), uma pesquisa do Sindicato das Mantenedoras de Ensino Superior (Semesp) mostra que o número de alunos que ingressaram em cursos de

licenciatura presenciais caiu 10% entre 2010 e 2016. No mesmo período, o número de concluintes desses cursos diminuiu 7,6%.

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

Esse cenário de diminuição do interesse de jovens em cursar licenciatura, pode ser associado a baixas ofertas, em comparação com cursos de bacharelado, por exemplo, apenas 15,9% dos acadêmicos que ingressam nas universidades privadas e 29,5% nas universidades públicas fazem cursos voltados para a docência, em contrapartida, 69% dos estudantes ingressam em bacharelado na rede de ensino superior privada, enquanto 60% dos bacharéis são matriculados em instituições de nível superior do ensino público, segundo a Semesp (BRASIL, 2020, p. 12), podendo ter entre os diversos motivos, a relação com as metodologias tradicionais usadas por professores na Educação Básica, afastando alguns estudantes da vontade de se tornarem professores e, até mesmo, retornarem para suas comunidades como agentes causadores de mudanças sociais por meio de exemplos a serem seguidos.

Antes de respondermos esses questionamentos, precisamos pensar sobre o cotidiano escolar vivenciado pelos professores nas escolas públicas brasileiras, e como essa didática vinha sendo aplicada por meio do ensino tradicional nas escolas ao longo da história da educação brasileira que, sobretudo aos professores que atuam na Rede Estadual de Ensino em Mato Grosso do Sul (REE/MS).

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

Embora não seja nosso recorte temático, o Ensino Médio também teve uma redução significativa de 50%, sendo que antes a disciplina de Geografia contava com duas horas/aula semanais, passou a contar com apenas uma hora/aula nos primeiros e segundos anos, restando somente ao terceiro ano a quantidade de duas horas/aulas. Essa redução inviabiliza todo e

qualquer planejamento, no que tange ao mínimo de sequência didática, sobre conteúdo ou sobre um tema, muito menos alcança habilidades que poderiam vir a compor competências como sugere a BNCC (BRASIL, 2017).

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

Essa diminuição de carga horária não só prejudica qualquer sequência didática planejada pelo professor, como também, inviabiliza o ensino e aprendizagem dos estudantes, na fase mais importante e base para o Ensino Superior, que é o Ensino Médio, em que os estudantes têm um déficit enorme em relação às Ciências Humanas, e a Geografia atualmente está perdendo muito espaço nos currículos, graças a BNCC, que não estabeleceu carga horária mínima para os componentes curriculares: “A geografia escolar ao longo dessas transformações quase não resiste. É retirada de alguns currículos e é substituída pelos ‘estudos sociais’. Num mercado profissionalizante, a geografia perde espaço através da diminuição de carga horária[...]” (GUSMÃO; SAMPAIO; SAMPAIO, 2005, p. 6746).

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

O Novo Ensino Médio, implementado no Brasil a partir de 2017, tem sua origem associada a políticas neoliberais, influenciadas pelo Banco Mundial (BM) e pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID). Essas instituições financeiras internacionais têm promovido, desde os anos de 1990, políticas educacionais que enfatizam a necessidade de adaptação do ensino às demandas do mercado de trabalho e a flexibilização curricular, com o objetivo de formar trabalhadores mais qualificados e competitivos em um contexto de globalização econômica (COSTA; SILVA, 2019).

Além disso, a implementação do Novo Ensino Médio tem sido lenta e tem enfrentado obstáculos, graças a falta de atuação do MEC nos últimos quatro anos, o que pode dificultar sua efetivação e impacto, somando-se a isso, o fracasso da proposta curricular que é o próprio conceito de Novo Ensino Médio. O que faz indagarmos sobre quais objetivos o BM e BID

querem alcançar com essa fragilização do sistema educacional? “Sob orientação e supervisão de organismos internacionais, entre eles o Banco Mundial (BM) e o Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID), como ocorrera com a reforma do ensino médio no México, o governo brasileiro reorganiza sua [...]” (COSTA; SILVA, 2019, p. 7).

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

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

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

É nesse contexto que, segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28): “O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais [...]”.

Já as escolas públicas tem realizado adequações nos seus currículos também, para que a inserção de tais metodologias ativas sejam evidenciadas, devido a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o avanço na transformação das escolas municipais e estaduais em escolas de tempo integral.

Dentro desse contexto estão alocadas a separação de áreas do conhecimento: Ciências da Natureza; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; Matemática e suas Tecnologias; e Linguagens e suas Tecnologias, tais quais as áreas aplicadas no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), sendo que a Geografia está no nicho a que lhe compete, ou seja, Ciências Humanas.

Seguindo essa escala que resultou da localização da Geografia na Educação, é preciso compreender qual a relevância do uso de materiais e jogos didáticos no ensino desta ciência.

Sendo que os mapas e globos, por vezes, não estão disponíveis no ambiente escolar, fica perceptível que a adição de outras ferramentas pedagógicas que intercale a dependência dos docentes referente ao livro didático e do quadro, podem promover mais interesse, dentre os diversos motivos que possam subsidiar a utilização de jogos no ensino de Geografia (PEDROSO, 2006).

Após essa percepção de quais motivos e motivações agregam ao processo de ensino e aprendizagem, fica claro os possíveis benefícios ao usar jogos didáticos no ensino, e quais seus ganhos em relação a própria aula, por proporcionar um ambiente outro que inova todo aquele contexto composto por cadeiras enfileiradas, quadro e livro didático que está posto desde a escolarização de nossos pais. Assim a ludicidade é interessante: “Por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre professores e alunos” (CAMPOS; BORTOLOTO; FELICIO, 2003, p. 36).

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

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

Quais atividades lúdicas ou jogos farão mais sentido a eles, de modo que possam alcançar aprendizado satisfatório? “Os jogos também são mencionados como materiais didáticos, recursos de aprendizagem, concepção que pode ser alargada, ao vermos os jogos enquanto produtos culturais contemporâneos” (DIAS; VASCONCELLOS; BARRETO, 2017, p. 1107).

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

Geografia deve garantir que o estudante compreenda melhor o mundo em que vive tornando-o um agente de transformação social, um protagonista diante do mundo que o cerca. Sendo assim, os conteúdos precisam ser abordados de forma contextualizada [...]”. (MATO GROSSO DO SUL, 2018, p. 643).

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

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

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

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

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

Os jogos didáticos são uma realidade cada vez mais presente nas escolas que buscam extrapolar as aulas tediosas e os alunos alienados (MELO, 2010), trazendo elementos

relacionados a competitividade, produzindo e buscando, com isso, fazer com que o ensino e a aprendizagem sejam mais prazerosos. “Se pensarmos no cotidiano escolar, pode parecer que o que estamos apresentando como uma possibilidade para o aluno se apropriar de conhecimento científico é algo impossível. Mas a proposta desta conversa é criar condições para que as ações em sala de aula sejam instigantes [...]” (MORAES; CASTELLAR, 2018, p. 360).

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

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

OS JOGOS DIDÁTICOS APLICADOS: PRODUÇÃO E REGRAS

Os jogos didáticos foram produzidos e aplicados nas escolas supracitadas após a autorização do Comitê de Ética sob o parecer nº 5.612.647 e da prévia autorização de pesquisa nas escolas da Rede Estadual de Ensino, junto a SED/MS sob o ofício nº 901/CFOR/GAB/SED/2022.

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

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

Outra importante informação é em relação as séries em que houve a aplicação dos jogos, que passaram a ser do Ensino Fundamental II, ou seja, do 6º ao 9º ano, cabendo a

escolha aos professores sobre qual série poderiam aplicar, vedada a repetição de séries antes contempladas, mesmo em outra instituição escolar.

Figura 1: Geoquiz

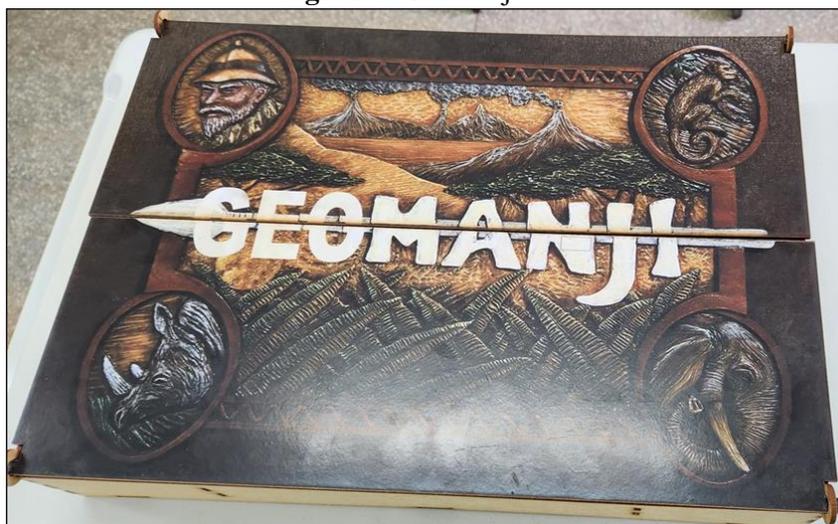


Fonte: Acervo do autor (2022).

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

O jogo Geomanji foi inspirado no filme Jumanji (1995), cujo objetivo é jogar um jogo de tabuleiro, e ser o primeiro jogador a alcançar o centro do tabuleiro por meio do lançamento individual de um dado de seis lados, contendo os números de 1 a 6. O filme conta com imersão de fauna africana, desafios de aventura e alguns momentos em suspense. Ainda que o jogo didático se assemelhe devido a sua aparência e jogabilidade, se diferencia com relação a cada três rodadas, pois só pode lançar o dado quem acertar uma pergunta relacionada ao conteúdo trabalhado anteriormente em aulas teóricas pelo(a) professor(a) titular.

Figura 2: Geomanji



Fonte: Acervo do autor (2022).

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

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

Com essa proposta, iniciamos a confecção da Geoquiz, utilizamos MDF e investimos na compra de dois botões de acionamento, led, fonte 12 volts e fios elétricos. Já para a diferenciação das lâmpadas, usamos EVA e plástico colorido, e a mesa decoramos de acordo com as turmas que trabalhamos os jogos.

APLICAÇÃO DOS JOGOS: OPORTUNIZANDO O ENSINO E A APRENDIZAGEM

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

a segunda aplicação aconteceram em novembro de 2022. A aplicação aconteceu sob o auxílio do pesquisador em relação a aplicação das regras e na organização dos estudantes/participantes. Cerca de 25 estudantes participaram da aplicação dos dois jogos didáticos no período mencionado.

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

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

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

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

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

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

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

Por fim, a terceira instituição em que houve aplicação dos jogos didáticos foi a Escola Estadual Teotônio Vilela, realizada no dia 1º de março de 2023 pelo professor Fabiano Galhardo graduado em Geografia, que foi o voluntário a participar na aplicação dos jogos

didáticos. A série escolhida foi o 7º ano, totalizando um quantitativo de 26 estudantes que participaram da aplicação dos jogos didáticos.

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

A concentração entre uma rodada e outra, o empenho e dedicação em poder avançar no jogo eram perceptíveis. O professor Fabiano Galhardo atribuiu nota de participação a todos os estudantes que realizaram a atividade lúdica.

Jogos didáticos são ferramentas eficazes para promover o aprendizado dos estudantes. Eles foram idealizados para ensinar habilidades e conceitos de uma forma divertida e interativa, tornando a aprendizagem mais agradável e atraente. Esses jogos podem ser usados em sala de aula, em casa ou em outras configurações educacionais para ajudar a melhorar o desempenho dos estudantes e aumentar sua motivação para aprender.

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

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

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

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

Assim, 66,7% dos professores iriam utilizar os jogos didáticos uma ou duas vezes por bimestre, levando em consideração o calendário escolar em que exige, entre outras atividades, a aplicação de avaliações, trabalhos e exercícios contínuos ao longo dos bimestres.

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

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

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

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

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

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

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

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

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

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Ensino Fundamental**. Documento homologado pela Portaria nº 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, Seção 1, p. 146. Brasília, 21 de dezembro de 2017.

BRASIL. **Mapa Do Ensino Superior no Semesp**. São Paulo: Semesp, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB p.135, 2006.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasileira: MEC/SEF, 1998.

BREDA, T. V. Jogando com a geografia: possibilidades para um ensino divertido. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55-63, 2018.

BREDA, T. V. Por que eu tenho que trabalhar lateralidade?: reflexões sobre a cartografia escolar brasileira. **Boletim Campineiro De Geografia**, v. 9, p. 247-262, 2019.

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

- BRITOL, D. G. A trajetória da natureza na geografia escolar brasileira: permanências e mudanças. **Geografia Ensino & Pesquisa**, v. 24, p. 16, 2020.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, 2003. p. 35-48.
- CASTELLAR, S. M. V. Cartografia Escolar e o Pensamento Espacial Fortalecendo o Conhecimento Geográfico. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 7, n. 13, p. 207-232, 2017.
- CASTELLAR, S. M. V. Para uma Educação Geográfica significativa: um estudo de caso na cidade de São Paulo. **Revista Geográfica de América Central**, v. 2, p. 1-25, 2011.
- CASTELLAR, S. M. V.; MORAES, J. V.; SACRAMENTO, A. C. R. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. **Educação geográfica: reflexão e prática**, 2011.
- CASTELLAR, S. M. V.; MUNHOZ, G. B. Cartografia escolar e objetos de aprendizagem. **Colóquio de cartografia para crianças e escolares. Anais**. Vitória, 2011. p. 366-398.
- CAVALCANTI, L. S. A geografia e a realidade escolar contemporânea: avanços, caminhos, alternativas. **Anais do I seminário nacional: currículo em movimento–Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte, p. 1-16, 2010.
- COPATTI, C. O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade. **Revista Espaço e Geografia**, v. 20, n. 1, 2017.
- CRAIDE, S. **Pesquisa mostra queda no interesse por cursos de licenciatura**. 2017. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-11/pesquisa-mostra-queda-no-interesse-por-cursos-de-licenciatura>. Acesso em: 20 mar. 2023.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.
- IBGE. **Cidades e Estados**. 2021. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ms/campo-grande.html>. Acesso em: 25 ago. 2022.
- JUMANJI. Direção de Joe Johnston. TriStar Pictures, Interscope Communications, 1995. Baseado em Jumanji, um livro infantil de 1982 escrito e ilustrado por Chris Van Allsburg.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.
- MATO GROSSO DO SUL. **Decreto nº 10.709, de 16 de dezembro de 2021**. Dispõe sobre a matriz curricular sobre a carga horária Ensino Fundamental. 2021. Disponível em:

https://www.spdo.ms.gov.br/diariodoe/Index/Download/DO10710_17_12_2021. Acesso em: 10 set. 2022.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Artigo recebido em: 29 de maio de 2023.

Artigo aceito em: 04 de setembro de 2023.

Artigo publicado em: 16 de setembro de 2023.