



# CAPÍTULO 3

TEMAS E CONCEITOS DA  
**GEOGRAFIA ESCOLAR**  
**BRASILEIRA:**  
ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES

# JOGO PEDAGÓGICO E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

João Leonir Mantovani  
Cloves Alexandre de Castro  
<https://doi.org/10.53455/2023cap3>

## Introdução

Discussões sobre a Geografia escolar remetem à necessidade de refletir sobre a atuação cotidiana no espaço escolar. Rivera (2012, p. 28) afirma que a Geografia enquanto ciência evoluiu no seu campo de pesquisa, no entanto, o ensino geográfico não acompanhou essa evolução, “permanecendo a Geografia escolar descriptiva, cuja tarefa alfabetizadora é pouco contundente na formação do cidadão do século XXI”.

As consequências da globalização exigem repensar o ensino de Geografia. Não é mais suficiente à Geografia escolar que se limite a meramente transmitir conteúdos programáticos que apresentam as noções básicas de aspectos geográficos de maneira desinteressante e sem contextualização com o cotidiano dos estudantes (LACOSTE, 1988). É preciso, portanto, repensar o ensino geográfico a fim de substituir práticas pedagógicas tradicionais baseadas na descrição, memorização e no enciclopedismo (RIVERA, 2012).

A renovação da Geografia e seu ensino devem utilizar-se do tom analítico, crítico e criativo sobre o mundo vivido, suas realidades e contradições. De acordo com Rivera (2012, p. 35), o ensino de Geografia no contexto escolar “deveria centrar seu trabalho formativo em abordar os temas da comunidade do mundo contemporâneo, com o objetivo de promover a explicação do mundo imediato e contribuir na formação integral da personalidade dos estudantes”.

Para Callai (2001), a educação escolar deve estar voltada à formação cidadã do aluno. Nesse contexto, afirma que os conteúdos geográficos devem também permear essa finalidade, situando o aluno no mundo e com análises dos fenômenos que ocorrem, dar condições para que este consiga compreender a sua realidade.

Callai (2001, p. 134) destaca que o ensino de Geografia deve

contribuir na formação de um “cidadão que reconheça o mundo em que vive, que se compreenda como indivíduo social capaz de construir a sua história, a sua sociedade, o seu espaço, e que consiga ter os mecanismos e instrumentos para tanto”. A Geografia, enquanto componente da educação básica, deve orientar o aluno a fazer leitura do espaço em que vive. A educação geográfica deve, portanto, instrumentalizar o aluno para que consiga compreender o espaço geográfico em que está inserido.

Nessa perspectiva, as discussões sobre metodologias inovadoras, que buscam tornar-se a aprendizagem mais significativa e contextualizada com a realidade do aluno, demonstram a preocupação sobre o tipo de educação que a escola oferece. Essa preocupação, consequentemente, é também pertinente sobre a formação de quem frequenta a escola, no caso, os alunos. Portanto, a partir dessas metodologias de ensino, busca-se promover a formação de alunos críticos, reflexivos, capazes de desempenhar o pleno exercício da cidadania.

### **O jogo como estratégia de ensino para romper com práticas tradicionais**

Na educação básica nos dias de hoje, as crianças são levadas à escola obrigatoriamente pelos seus responsáveis. A escolarização básica é obrigatória e isso remete ao problema do desejo de aprender. Os professores seguem um currículo estabelecido com orientações governamentais determinando o que deve ser trabalhado pelos docentes que se utilizam de diferentes metodologias para atingir os objetivos propostos nas suas áreas. Dentre as diversas metodologias que possam ser empregadas pelo professor, é importante considerar a presença do aspecto lúdico na sua proposta de trabalho, visto que, de acordo com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 17), a

escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será bom em futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem o que significam.

Portanto, é preciso considerar que as crianças estão envolvidas com o momento e realizam atividades que lhes dão prazer como jogos e brincadeiras.

Nessa perspectiva, jogos e brincadeiras podem ser instrumentos com importância pedagógica para estimular situações de aprendizagem. É importante ressaltar que o jogo está presente em todas as fases da vida. Em sua obra, intitulada *Homo Ludens*, Huizinga (2008) aborda o jogo como um fenômeno cultural e o conceitua como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Nesse sentido, o autor procura apresentar algumas características próprias do jogo em geral. Primeiramente, destaca o fato de ser livre, ou seja, o jogo é uma atividade voluntária, pelo prazer. A segunda característica fundamental é a não vida “corrente, nem vida real”, isto é, refere-se a uma fuga da vida cotidiana, é repleto de fantasia que absorve inteiramente o jogador, provocando tensão e alegria. A terceira característica refere-se ao isolamento, à limitação. O jogo é realizado dentro de certos limites de tempo e de espaço. Por fim, a quarta característica atribuída ao jogo é a de que ele cria ordem e é ordem, ou seja, é envolvido por regras a serem obedecidas pelos jogadores. Qualquer desobediência às regras estraga o jogo.

De acordo com Huizinga (2008), pode-se afirmar que é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve. Em sua obra, o autor associa o jogo com o direito, a guerra, o conhecimento, a poesia e a arte em diferentes culturas.

Como visto, a presença dos jogos é inerente à cultura humana. Segundo Chateau (1987), é na infância que o jogo tem espaço essencial na vida de uma pessoa, visto que essa fase de aprendizagem

é fundamental à vida adulta. Em seus estudos sobre jogos, destaca que, ao jogar, a criança está estruturando situações da vida futura. Para o autor, “o mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias” (CHATEAU, 1987, p. 22). É por meio do jogo que esquemas necessários à vida adulta, como a autonomia, vão se estabelecendo. Jogar possibilita distanciar-se do mundo real e pavimentar o surgimento do ambiente lúdico, fundamental para o florescimento do interesse por determinado conteúdo do currículo. É nesse ambiente que a criança pode exercer sua soberania e desenhar sua personalidade. Dessa forma, o jogo permite à criança exercitar situações imaginárias que contribuirá na conduta da sua vida.

Para Chateau (1987), o jogo representa para a criança o que o trabalho representa para o adulto. Enquanto o adulto se realiza com suas conquistas advindas do seu trabalho, a criança se sente mais vigorosa com suas atividades lúdicas. Assim, o adulto sentirá proeza em seu trabalho realizado perante os demais adultos. A criança, que está à margem do mundo do trabalho, encontrará em situações de jogo uma afirmação de si. Nesse sentido, Chateau (1987, p. 29) afirma que “uma criança que não quer brincar/jogar, é uma criança cuja personalidade não se afirma, que se contenta com ser pequena e fraca, um ser sem determinação, sem futuro”. Em outras palavras, a fase de brincar/jogar é essencial para a vida adulta, pois se a criança não brincar/jogar poderá se tornar um adulto que não sabe pensar.

Chateau (1987) faz uma diferenciação entre o jogo do adulto e o da criança. O adulto procura o jogo para se ocupar. Trata-se de um passatempo com a finalidade de obter relaxamento. Pode ser entendido como um divertimento, com o lado negativo de não ter um fim em si mesmo, mas para servir como um “remédio contra o tédio”. Ao contrário, a criança busca no jogo a afirmação do eu, ou seja, o jogo tem o fim em si mesmo.

Kishimoto (1999) relata que os jogos eram malvistos e desvalorizados na educação. Com o passar do tempo, pesquisas demonstraram as contribuições dos jogos, o que favoreceram práticas no processo educacional. Jogar e brincar são atividades importantes para o desenvolvimento da criança. A ação de brincar é livre e para se divertir, pressupõe a existência de um brinquedo, ou seja, um objeto que contribui na brincadeira para o desenvolvimento da imaginação

e a representação da sociedade. Jogar seria brincar respeitando regras e objetivos programados. De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14), “o jogo é uma brincadeira que evoluiu”. Aqui, a brincadeira consiste na ação da criança ao colocar em prática as regras do jogo. É a imersão na ação lúdica.

Segundo Kishimoto (1999), jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, isso independentemente da época, cultura e classe social, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. Assim, o jogo contribui para o desenvolvimento da criança por contemplar as várias formas de representação, estimulando e potencializando o aprendizado. Nesse sentido, Kishimoto (1999) enfatiza que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (KISHIMOTO, 1999, p. 36).

Piaget (1978) afirma que os jogos ajudam na construção do conhecimento. Para o autor, “[...] o jogo é essencialmente assimilação, ou assimilação sobre a acomodação” (p. 115). Nessa perspectiva, o jogo pode ser visto como um processo de assimilação que, quando em prática, exerce, amplia e consolida o aprendizado. Assim, na dinâmica do jogo, o erro é visto como um processo da aprendizagem, ou seja, uma tentativa de assimilação. Portanto, a interação que a criança estabelece com o jogo torna-se importante para seu desenvolvimento intelectual.

Nesse sentido, qualquer jogo poderá ter uma função no contexto escolar. Um jogo já existente, ao ser adaptado terá sua relevância desde que se encontre uma finalidade para sua utilização. Todo jogo, sendo uma brincadeira que evoluiu, necessita de regras e um objetivo delineado para sua execução. Dessa forma, na escola, é essencial a presença de um profissional para a elaboração

e acompanhamento da aplicação, que atue propondo desafios, análises e reflexões, a fim de se alcançar objetivos pedagógicos, permitindo que os alunos percebam que o jogo não é um momento de desconcentração, em que jogam por jogar (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005).

Klimek (2022) observa que diante das discussões e consequentemente mudanças na metodologia de ensino de Geografia, trouxeram propostas diferenciadas de ensinar e aprender tanto no Ensino Fundamental como no Ensino Médio. Afirma também que as inovações propostas podem melhorar a motivação dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem significativa na medida em que os tornam ativos no processo da construção de conceitos, habilidades e valores. Segundo o autor:

O ensino de Geografia deve possibilitar ao aluno a compreensão da realidade e instrumentalizá-lo para que faça leitura crítica, identifique problemas e estude caminhos para solucioná-los, mas para isso é necessário que alunos e o professor sejam parceiros na busca de conhecimentos e saibam utilizá-los de forma a entender o espaço e analisá-lo geograficamente para estabelecer relações, associações entre o lugar e o mundo (KLIMEK, 2022, p. 119).

É nesse contexto que a utilização de jogos e brincadeiras possibilitam a superação do ambiente monótono resultante da prática de ensino tradicional e abre a possibilidade de torná-lo mais dinâmico e a motivar o aluno a se concentrar nas regras do jogo para atingir os objetivos propostos para a apreensão dos conteúdos do currículo de Geografia. No entanto, a função do jogo vai além da aprendizagem de um conteúdo ou habilidade, que se expõe em uma peça, torna-se um instrumento capaz de promover a socialização e a construção do conhecimento moral, visto que também promove o respeito mútuo, responsabilidade e agir com ética no respeito às regras (KLIMEK, 2022).

O uso de jogo em sala de aula torna-se estímulo ao aprendizado dos conteúdos e habilidades, contribuindo para o desenvolvimento

cognitivo. Além disso, a atividade também promove a interação dos estudantes e os colocam em uma situação de cumprimento às regras, preparando-os para o convívio ético.

De acordo com Klimek (2022, p. 120), “com os jogos, os alunos utilizam o pensamento lógico, trabalham as ferramentas da inteligência, constroem habilidades motoras, domínio de espaço, e, principalmente, são sujeitos ativos, saindo da passividade”. Durante o momento do jogo, o aluno passará por situações que exigem concentração e desconcentração, tomada de decisões, além de observar as estratégias dos demais participantes. Em situação de jogo, o aluno sempre se esforça para ter êxito e quando não obtém se esforça para tentar ultrapassar as dificuldades impostas. É nesse sentido que “a aplicação dos conhecimentos pelo professor nos jogos faz com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação e outras” (KLIMEK, 2022, p.121).

Para Klimek (2022), o trabalho do professor deve ser atento na utilização dos jogos para que estes sejam cuidadosamente planejados a fim de promoverem a aprendizagem dos conhecimentos conceituais estabelecidos para determinada turma em que se trabalha. Durante a aplicação do jogo em sala de aula, os alunos devem entender o jogo como um recurso colaborativo da sua aprendizagem e que há a necessidade de disciplina para se jogar. É, portanto, necessário que o professor organize a sala em um espaço que esteja adequado à prática do jogo, em que apresenta uma proposta aos alunos com objetivos claros.

Castellar e Vilhena (2010) afirmam que na contemporaneidade é difícil imaginar uma aula de Geografia sem a presença de jogos. O recurso pode auxiliar o professor a organizar aulas de maneira mais significativa.

A importância de se trabalhar nesta perspectiva como didática da educação geográfica é grande, na medida em que auxilia o desenvolvimento intelectual do aluno, que, aprendendo melhor, vivencia as atividades e é colocado em situação de desafio, organizando

esquemas e raciocinando sobre o conteúdo em questão (CASTELLAR E VILHENA, 2010, p. 44).

Para as autoras, os jogos, como as brincadeiras “são procedimentos de aprendizagem que devem ser trabalhados em sala de aula, sob a perspectiva de dar significado aos conteúdos” (p. 45). Além disso, afirmam que os jogos e brincadeiras são situações que exigem a tomada de decisões e a cooperação com os demais jogadores. É assim que as autoras acreditam desenvolver situação de aprendizagem relacionadas às atitudes, na formação cidadã e no respeito ao outro.

A função pedagógica do jogo vai ao encontro da busca por estratégias que proporcionam uma situação de aprendizagem mais dinâmica e envolvente para substituição dos métodos de ensino tradicionais que priorizam a memorização, centralizados do professor. Em sala de aula, o jogo pode ser usado para promover estudos iniciais de um conceito ou para aprofundá-lo. Para isso, é importante a elaboração de uma sequência didática que estabeleça a dinâmica das atividades que serão realizadas, visando a um trabalho organizado e intencional. Nesse sentido, Castellar e Vilhena (2010) afirmam que:

Organizar uma sequência didática na qual o jogo faça parte auxiliará a construção do raciocínio lógico do aluno, pois estimula habilidades importantes no processo de sua vida até chegar à adolescência, como: tentar, observar, conjectuar e verificar, compondo um conjunto de ações que, sem dúvida, contribuirá para o desenvolvimento do pensamento do aluno. O raciocínio lógico quando estimulado e, considerando a dimensão cultural e cognitiva do aluno se torna cada vez mais complexa, possibilitando o processo de aprendizagem mais significativo (CASTELLAR E VILHENA, 2010, p. 48).

Em outras palavras, não se deve jogar pelo jogar. É necessário que o jogo esteja vinculado e adaptado a um determinado conceito e que provoque o aluno a pensar. Por isso, aplicar o jogo na perspectiva de uma sequência didática é reforçar os objetivos de aprendizagem

que se pretende atingir.

Castellar e Vilhena (2010, p. 49) sugerem, ao se trabalhar jogos e brincadeiras no contexto escolar, o desenvolvimento de “atividades por meio de situações-problema, que estimulam o raciocínio do aluno para que ele possa compreender conceitos e preposições, de modo a conduzir estratégias para analisá-los e associá-los aos dados da realidade”. Essas atividades exigem do aluno um esforço na resolução de problemas e ao raciocinar durante a procura do caminho, ele desenvolverá sua autonomia. Assim, as vantagens do uso de jogos em sala de aula são grandes, uma vez que torna essa prática menos mecanizada, estimula e possibilita uma atitude mais investigativa do aluno ao também procurar respostas dos seus problemas cotidianos.

No Brasil, segundo Breda (2018), o uso de jogos como recurso didático no ensino de Geografia, é relativamente recente, principalmente para os anos finais da educação básica. Porém, na última década, percebeu-se que novas pesquisas sobre a produção de jogos para a Geografia Escolar começaram a ganhar espaço, incentivando a criação de materiais.

Breda (2018) apresenta os jogos como uma aposta didática na educação geográfica. Em seu livro *Jogos geográficos na sala de aula*, a autora está focada no propósito de criação de jogos. Identifica a necessidade de criar situações lúdicas para a sala de aula e afirma que “aliar as potencialidades dos jogos com os objetivos da Geografia Escolar pode ser uma opção metodológica para o desenvolvimento de habilidades necessárias e de conceitos fundamentais da aprendizagem geográfica” (BREDA, 2018, p. 27).

Para Breda (2018), o uso de jogos nas aulas de Geografia torna-se um instrumento para despertar a curiosidade dos alunos, motivando-os para uma prática de aprender mais prazerosa. O jogo ajustado com demais recursos, como aulas e leituras, pode ser uma alternativa que, por meio de regras, leva o aluno de maneira autônoma a realizar descobertas e a construir conhecimento e a tornar a aula dinâmica. A autora destaca o estímulo ao aprendizado que o jogo oferece no contexto escolar, quando afirma que:

O jogo exige um esforço da criança para cumprir seus objetivos e, para isso, não deve ser fácil. A criança busca ser desafiada pelo difícil, para, quando vencer, mostrar seu valor. Também deve investigar a vontade de vencer obstáculos e dificuldades. É nesse momento que fica evidente que não é apenas uma diversão, pois exercita a inteligência, além de exigir de seus participantes uma fidelidade com a regra determinada pelo jogo e que o adulto não precisa interferir, porque as próprias crianças sobram-se, e cobram dos outros jogadores essa disciplina (BREDA, 2018. p. 27).

A contribuição do jogo na formação da criança também está atrelada aos seus aspectos emocionais. É essencial que as crianças consigam compreender que algumas vezes se ganha e outras se perde. Esse aprendizado é importante para sua autoestima e formação da criança. De acordo com Lopes (2005, p. 136 *apud* BREDA, 2018, p. 28), “é fundamental que a criança possa ter essas experiências vivenciadas de forma natural, para poder aprender a suportar frustrações e compreender que todas erram e é possível aprender com os próprios erros”.

Quando bem elaborados e aplicados pelo professor, os jogos contribuem com o desenvolvimento de aspectos sociocognitivos do aluno. De acordo com Breda (2018), os jogos:

Auxiliam na motivação e na criatividade; favorecem a aprendizagem ativa e por descobrimento; contribuem para a tomada de decisões e resolução de problemas; permitem adaptar o ritmo de aprendizagem com cada aluno; modificam a relação professor-aluno; desenvolvem a sociabilidade, a comunicação e a negociação; estimulam o trabalho em equipe, incentivando o respeito às pessoas e as importância de regras; simplificam e simulam problemas “reais”; resgatam conhecimentos e estimulam a aquisição de novos conhecimentos; permitem integrar conteúdos específicos e temas transversais do currículo (BREDA, 2018, p. 28-29).

Nesse sentido, o uso de jogo no ensino de Geografia torna-se um potencial recurso didático que pode contribuir para uma prática docente inovadora, cujo papel do professor deixa de ser apenas o de transmissor do conhecimento, e passa a ser o da busca por alternativas estimulantes e engajadoras. Essa prática “pode despertar no aluno um interesse espontâneo, que facilita o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos geográficos sendo, portanto, uma opção divertida tanto na sala de aula como fora dela” (BREDA, 2018, p. 31). Para que isso aconteça é necessário estabelecer a finalidade do jogo, e orientar o aluno que se trata de um jogo pedagógico, que não interessa apenas a vitória, mas sim desenvolver habilidades e conteúdos geográficos. Assim, o jogo deve ser um material bem elaborado e aplicado, proporcionando na sua dinâmica relação com o conteúdo, o que dependerá quase que exclusivamente do trabalho do professor (BREDA, 2018).

Para a produção de jogo, Breda (2018) sugere uma sistematização com quatro etapas importantes. O planejamento deve iniciar com a identificação do tema, ou seja, quais conteúdos, habilidades ou valores se pretende desenvolver. Para isso, questionar os alunos, consultar o currículo e projetos da escola seriam opções interessantes. Definido o tema, a segunda etapa é a escolha da dinâmica do jogo (tabuleiro, dominó, quebra-cabeça...). Nessa etapa, se for produzir com os alunos, deve-se atentar ao tempo. Pois alguns jogos exigem mais tempo para sua elaboração. Também é necessário observar a dinâmica do jogo escolhido para que, quando jogado, não se arraste por muitas aulas para ser finalizado. Após escolhida a dinâmica do jogo, é necessário buscar informações para elaborá-los. É preciso definir os recursos que serão empregados na criação do jogo, como a fonte das informações (mapas, livros, *sites*...) e materiais para confecção de peças e tabuleiros, por exemplo. Por fim, a quarta etapa sugere a construção do material que dependerá do jogo escolhido. Existem jogos mais rápidos de elaboração, como dominó e jogo da memória e outros que exigem mais tempo, como jogos de tabuleiros. É preciso, por último, especificar as regras de como se joga, apresentando um manual de instruções.

Por conseguinte, o uso de jogos em sala de aula requer empenho do professor em articular os conhecimentos e habilidades

que se pretende atingir. Assim, evita-se o jogo como mero divertimento, tornando-o um auxiliar educativo que contribui na aprendizagem. É nesse sentido que Verri e Endlich (2009, p. 68) destacam que “o jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor, instrumentalizando-o, no processo de ensino como um exercício de apreensão e fixação do conteúdo passado pelo professor, tornando, dessa forma, indispensável a presença e a orientação do professor na sala de aula”.

Nessa perspectiva, Breda (2018) destaca a cautela que o professor deve ter ao trabalhar com jogos, pois a atividade pode ser prazerosa para alguns e traumatizante para outros. Além disso, não se deve permitir que o jogo promova a prática de competição que resulte em rivalidade. Outrossim, a autora destaca que a competição não é necessariamente prejudicial aos participantes, visto que, o jogador buscará a vitória por meio do esforço “prazeroso”, o que contribui na superação das dificuldades impostas pelo jogo.

Nesse sentido, cabe ao professor acompanhar o desenrolar da prática dos jogos em sala de aula com vistas a evitar situações que não estejam alinhadas com os objetivos do jogo didático. Apesar do jogo estimular certa competição entre os jogadores, o relacionamento entre os participantes não deve apresentar aspecto provocativo que cause desavenças. Por isso, o papel do professor é essencial na elaboração e execução dessa atividade lúdica, visto que o jogo não substitui o professor, sendo apenas um recurso aliado do seu trabalho docente.

## **Considerações finais**

Como visto, os jogos são valiosos instrumentos de apoio à prática docente. Quando bem elaborados e aplicados cumprem com a função didática e contribuem para uma aula mais prazerosa e dinâmica e mostra-se como uma ótima alternativa de interação entre o conteúdo e o aluno, mediada pela atuação do professor. Quando adotado com fins pedagógicos, o aluno perceberá que não é apenas um passatempo e exigirá esforço e disciplina, tornando um grande motivador de aprendizagem. Além de contribuir com o desenvolvimento intelectual dos participantes, permite a socialização destes e o respeito às regras estabelecidas, tão importantes para a

formação da responsabilidade e autonomia.

Nas aulas de Geografia, a contribuição dos jogos vai além do desenvolvimento intelectual. Estas permitem a interação entre os alunos, o que resulta em tomada de decisão, atos de cooperação e empatia, respeito às normas, isto é, desenvolve a aprendizagem de valores que contribuem para a formação da cidadania.

Usar jogos em sala de aula é uma alternativa às estratégias tradicionais, em que predomina o uso do livro didático e do quadro. Porém, seu uso não pode ser banalizado na escola, devendo ser utilizado no contexto de uma sequência didática com objetivos delineados e, assim, evitando seu uso indevido.

Por fim, apesar do uso de jogos como recurso didático ao ensino de Geografia, ainda que pareça estar em um estágio inicial, as contribuições para o processo de ensino e aprendizagem podem ser significativas. Na educação básica, desenvolver atividades lúdicas que facilitem a aprendizagem é uma alternativa a ser pensada para contribuir com a qualidade do ensino que se oferece, sendo o jogo um recurso que pode ser bem-vindo para a área de conhecimento da educação geográfica.

## **Referências**

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.

CALLAI, Helena Copetti. **A Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino?** Terra Livre, [S. l.], v. 1, n. 16, p. 133-152, 2001.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 4. ed. São Paulo: Summus, 1987.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. Cortez, 1999.

KLIMEK, Rafael Luís Cecato. Como aprender Geografia com o uso de jogos e situações problema. In: PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2022. p. 117-123.

LACOSTE, Yves. **A geografia – Isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra**. Campinas, SP: Papirus, 1988.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança – Imitação, Jogo e Sonho Imagem e Representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

RIVERA, José Armando Santiago. A Geografia escolar no debate epistemológico e didático do mundo contemporâneo. In: CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; CAVALCANTI, Lana de Souza; CALLAI, Helena Copetti (org.). **Didática da Geografia: aportes teóricos e metodológicos**. São Paulo: Xamã, 2012. p. 27-44.

VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia**. In: Revista Percurso – NEMO. Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em: <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/8396>>. Acesso em: 6 de nov. de 2022.