



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

ELIABE HONÓRIO DE SOUZA

**A CONTRIBUIÇÃO DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: REVISÃO DE LITERATURA**

GUARABIRA – PB

2023

ELIABE HONÓRIO DE SOUZA

**A CONTRIBUIÇÃO DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: REVISÃO DE LITERATURA.**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Angélica Mara de Lima Dias

GUARABIRA – PB

2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S437c Souza, Eliabe Honorio de.
As contribuições do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem em Geografia nos anos finais do ensino fundamental [manuscrito] : revisão de literatura / Eliabe Honorio de Souza. - 2023.
31 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.

"Orientação : Profa. Dra. Angélica Mara de Lima Dias, Coordenação do Curso de Geografia - CH."

1. Jogos. 2. Metodologia de Ensino. 3. Ensino de Geografia. I. Título

21. ed. CDD 910

ELIABE HONÓRIO DE SOUZA

**A CONTRIBUIÇÃO DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: REVISÃO DE LITERATURA**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Área de concentração: Metodologias do Ensino em Geografia (Ensino Fundamental e Médio).

APROVADO EM: 29/06/2023.

BANCA EXAMINADORA

Angélica Mara de L. Dias

Prof.^a Dr.^a Angélica Mara de Lima Dias (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Rafael Pereira da Silva

Prof. Dr. Rafael Pereira da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Regina Celly Nogueira Silva

Prof.^a Dr.^a Regina Celly Nogueira Silva (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. REFERENCIAL TEÓRICO	7
2.1 O SIGNIFICADO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	7
2.2 ABORDAGENS METODOLÓGICAS BASEADAS NO USO DE JOGOS PARA ENSINAR GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL	10
3. METODOLOGIA	14
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	15
4.1 OS JOGOS NA SOCIALIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DA GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL	15
4.2 LEVANTAMENTO DOS TRABALHOS USADOS NA BASE TEÓRICA	18
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	29

RESUMO

O professor enfrenta desafios diários em sala de aula, como por exemplo; a falta de atenção dos alunos ou o desinteresse no assunto exposto. Cabe ao mesmo planejar bem como superar os impasses, o lúdico mostra-se uma ferramenta de ensino bem interessante, pois com base nas pesquisas, evidencia que resgata a atenção do aluno para o conteúdo. O lúdico tende a enriquecer as aulas de Geografia, principalmente nos anos finais do ensino fundamental, onde encontramos estudantes entre a infância e adolescência. Dentre diferentes formas de aplicar o lúdico, destacamos aqui o uso de jogo no ensino de Geografia por se constituir em uma estratégia que contribui para o processo de ensino-aprendizagem. Os jogos conectam o aluno com o conteúdo trabalhado em sala de aula, e o ajuda a exercitar de formar lúdica, o instigando a aprender se divertindo. O objetivo aqui proposto é compreendermos a contribuição do uso de jogo no ensino aprendizagem em Geografia nos anos finais do ensino fundamental. A metodologia usada é a revisão de literatura, com base em publicações entre os anos de 2018 a 2022 nas seguintes fontes: UEPB, UFCG, Revista Brasileira de Educação em Geografia e o Catálogo de teses e dissertações da CAPES, tais pesquisas científicas confirmam a importância do tema no ensino de Geografia. Com isso o presente estudo evidencia como os jogos podem despertar o interesse dos alunos para o assunto trabalhado em sala de aula.

Palavras chaves: Jogos. Metodologia de Ensino. Ensino de Geografia.

ABSTRACT

The teacher faces daily challenges in the classroom, such as; the students' lack of attention or lack of interest in the material exposed. It is up to the same to plan as well as to overcome the impasses, the ludic proves to be a very interesting teaching tool, because based on the research it shows that it rescues the student's attention to the content. The ludic tends to enrich Geography classes, especially in the final years of elementary school, where we find students between childhood and adolescence. Among the various forms of application of the ludic, we highlight here the use of games in teaching Geography as it constitutes a strategy that contributes to the teaching-learning process. The games connect the student with the content worked in the classroom, and help them to exercise in a playful way, encouraging them to learn while having fun. The objective proposed here is to understand the contribution of the use of games in teaching and learning in Geography in the final years of elementary school. The methodology used is the literature review, based on publications between the years 2018 to 2022 in the following sources: UEPB, UFCG, Revista Brasileira de Educação em Geografia and CAPES Catalog of theses and dissertations, such scientific research confirms the importance of the subject in the Geography teaching. With this, the present study shows how games can arouse students' interest in the subject worked in the classroom.

Keywords: Games. Teaching Methodology. Geography Teaching

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são mais que um momento de lazer, mas também uma importante ferramenta de aprendizagem, que podem auxiliar o docente na ministração das aulas, pois é possível abordar os conteúdos de forma lúdica. Conforme Oliveira (2018, p. 63) “O lúdico, empregado na educação, pode viabilizar um ensino-aprendizagem com prazer, alegria e entretenimento, sendo capaz de envolver, desta forma, os alunos nas atividades.”

É nesse cenário que vemos a importância do uso de jogos dentro do ensino, em especial aqui, o ensino de Geografia, por se tratar de uma ciência dinâmica, que dialoga com diversas áreas do conhecimento científico como por exemplo: Geologia, Climatologia, Pedologia, Geomorfologia, Hidrogeografia, Cartografia, economia, política, antropologia, como é o exemplo das ciências sociais e entre outras áreas do conhecimento científico.

Sendo assim, precisamos usar formas diferentes das que já vem sendo usadas em sala, pois “além de contribuir para que o aluno compreenda a importância dessa disciplina, o instigará a pensar por meio de conceitos e princípios próprios, para executar as jogadas e solucionar os problemas apresentados pela dinâmica jogo.” (OLIVEIRA, 2022, p. 96).

Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo geral analisar a contribuição do uso de jogos no ensino de Geografia nos anos finais do ensino fundamental, a partir de uma revisão de literatura. Os objetivos específicos estão divididos em dois, a saber: entender o significado dos jogos no processo de ensino aprendizagem; identificar abordagens metodológicas baseadas no uso de jogos para ensinar Geografia nos anos finais do fundamental.

O interesse por esse tema surge a partir de experiências compartilhadas por professores e estudantes no campus III da UEPB, vemos a importância de um ensino que seja atrativo para todos os alunos, principalmente para aqueles que são os mais dispersos nas aulas, portando estamos falando de adolescentes que tende a ter dificuldades para se concentrar nas aulas.

Como já esclarecido o interesse por esse tema, também é importante ressaltar que a motivação para a realização dessa pesquisa é contribuir para o avanço educacional, conectando professores e alunos, pois juntos podem cooperar com o

ensino aprendizagem em Geografia, sendo de real importância para a formação social do estudante.

Este trabalho é fundamental para estudantes de graduação e professores que já atuam na educação nos anos finais do ensino fundamental, pois nele contém uma pesquisa bibliográfica de artigos, teses e dissertações sobre o uso de jogos no processo de ensino aprendizagem de Geografia, dessa forma é possível compreender e analisar o quão importante se faz, tal uso dentro de sala de aula, para estimular e aproximar os estudantes do conteúdo.

Como já mencionado anteriormente, o presente trabalho tem como metodologia a pesquisa bibliográfica ou revisão de literatura, pois unifica por meio de artigos, teses, dissertações e outros meios de estudos científicos, informações relevantes para responder o problema em questão. Conforme Sousa *et al.* (2021, p.65-66) “a pesquisa bibliográfica é primordial na construção da pesquisa científica, uma vez que nos permite conhecer melhor o fenômeno em estudo.”

O Trabalho está dividido em cinco tópicos, o segundo tópico apresenta a fundamentação teórica que está dividida em dois subtópicos os quais já foram mencionados, em seguida a metodologia. No quarto veremos os resultados e discussões que será possível esclarecer os objetivos alcançados e por fim as considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O SIGNIFICADO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O estudante precisa se conectar e interagir com o conteúdo que está sendo ensinado, para isso o professor precisa usar ferramentas lúdicas que facilitem essa aproximação, como exemplo de jogos didáticos, pois os jogos podem proporcionar um ensino aprendizagem prazeroso, fugindo das aulas tradicionais.

Segundo Custódio (2022), os jogos proporcionam uma eficácia importante, pois auxiliam tanto os professores quanto os alunos no processo de ensino e aprendizagem, fazendo-se uma ferramenta que motiva os alunos na participação das aulas. Desse modo vemos quão importante se faz o uso de habilidades lúdicas em sala de aula, para o ensino aprendizagem.

Alguns professores podem encontrar dificuldades para trazer a atenção dos estudantes para o conteúdo, principalmente os docentes que estão iniciando ou os estudantes universitários no estágio, por isso o uso de jogos no ensino pode quebrar essa barreira, conectando professor e estudantes com o conteúdo em aula.

Como os jogos causa uma motivação em sala, sempre temos que evitar as distrações, com o uso de uma ferramenta lúdica que proporciona a criatividade dos estudantes, podem também surgir distrações, portanto cabe ao professor se preparar antes para saber lidar com os diferentes contratempos.

Com o uso de ferramentas lúdicas em sala de aula, desperta o interesse dos alunos, Leite (2018), explica que é nesse momento que podemos ver a relação entre a Teoria e Prática, pois o aluno começa a estudar sem perceber que brincando também está aprendendo o que já foi citado antes. Tornando o ensino aprendizagem mais atrativo e dinâmico, possibilitando ao estudante a exercer sua autonomia.

O professor pode se deparar com dificuldades nos alunos, após uma explicação extensiva, portanto é provável que estejam cansados, tanto mentalmente como fisicamente, é nesse momento que o jogo pode ser um grande aliado nas aulas, atraindo-os para um momento lúdico ou diferente do habitual.

Um jogo pedagógico bem elaborado, reunindo os conceitos em toda estrutura, facilita a fixação do conteúdo para o estudante, pois “brincando” também vai aprendendo, colocando em prática o que já foi discutido anteriormente. O jogo resgata o interesse, instigando a criatividade.

Custódio (2022) e Leite (2018), explicam e deixam evidente a importância do uso de tal ferramenta em sala de aula, sendo de certa forma indispensável seu uso. Claro que, não é em todos os momentos que podemos utilizar os jogos, entretanto devemos saber que o uso de jogos em sala de aula, contribuem positivamente para o ensino aprendizagem.

Durante a utilização do jogo como metodologia lúdica, o aluno precisa assumir um papel fundamental, o de protagonista da sua própria criatividade e criticidade, ele não deve apenas reproduzir o que foi falado pelo professor, precisa acrescentar ou até mesmo modificar para adequasse a sua realidade.

Conforme Rolim (2021), o professor deixa de ser um transmissor de conhecimento e passa a ser um coordenador das situações, com o objetivo de despertar uma sequência lógica capaz de auxiliar o discente a raciocinar sobre os conteúdos trabalhados em sala, instigando cada estudante a refletir e agir buscando soluções para as questões apresentadas.

Embora os jogos sejam uma ferramenta que auxilia no ensino aprendizagem, Rolim (2021), alerta que; existem ainda receios por parte de alguns educadores, por verem como algo recreativo e de entretenimento, não considerando as suas contribuições como recurso metodológico.

Há professores que resistem em utilizar o jogo em sala de aula, portanto é evidente que não pode ser inserido sem um planejamento bem estruturado, o objetivo é envolver o estudante com o conteúdo, para que o mesmo tenha compreensão do conteúdo de forma lúdica e eficaz.

Portanto, é essencial a mediação entre professor e aluno para que se obtenha êxito em sala de aula. Nogueira (2019), afirma que o objetivo da mediação é a construção do conhecimento e o desenvolvimento dos discentes, levando a uma compreensão mais ampla a partir de suas vivências.

Dessa maneira o educando tende a se familiarizar com o conteúdo, envolvendo-se nos detalhes do método lúdico elaborado pelo professor, sabendo que há outras formas de aprender e estudar, mesmo de forma lúdica o estudante pode construir conhecimento e se divertir.

De acordo com Custódio (2022, p. 26), conclui que:

Assim, ainda se faz presente, em pleno século XXI, a resistência das instituições e dos professores em relação ao uso do jogo didático como auxiliar nas aulas. Por outro lado, percebemos que a maioria dos professores

já reconhecem a importância da utilização de metodologias lúdicas em sala de aula, passando a inovar os ambientes de ensino, e trabalhando os conteúdos geográficos de maneira mais dinâmica, atrativa e prazerosa. Nessa perspectiva, quando o professor constrói um jogo, é preciso que haja todo um planejamento e que os objetivos sejam claros e definidos, pois nenhum recurso didático pode ser utilizado de forma aleatória em sala. Dessa forma, é necessário que haja uma ligação entre os conteúdos e dinâmica, com uma funcionalidade a ser alcançada a partir da utilização do jogo.

Portanto, observamos que o uso de jogos em sala de aula, não se trata de uma brincadeira para passar o tempo, os jogos atrelados com o conteúdo são para construção e aperfeiçoamento do conhecimento, que não devem ser vistos como algo irrelevante. Os jogos são usados como um método que busca aproximar professor e estudantes, assim como os próprios estudantes do conteúdo, formando uma conexão que busca a aprendizagem.

É importante enfatizar que quando falamos de jogos, temos que lembrar da tecnologia, pois em pleno século XXI é inevitável ignorar os jogos digitais, pois estão presentes no dia a dia dos jovens, requer de do professor uma atenção maior, para que não subestime a relevância dos jogos digitais na educação.

De acordo com Santos (2021), os Professores necessitam se adaptar a esse novo contexto atual, apropriando-se dos instrumentos tecnológicos, portanto os jovens em idade escolar fazem bastante o uso de tecnologias, sendo, relevante que o professor saiba aproveitar as oportunidades de unir o essencial com a tecnologia digital em sala de aula.

Assim sendo, vemos que o uso de jogos em sala de aula contribui para o ensino aprendizagem, sendo também de grande importância para aproximar o estudante do professor, pois é saudável que haja essa harmonia em sala de aula. Desta forma fica claro aqui que os jogos unificados com o ensino de Geografia irão potencializar ainda mais a aplicação e fixação do conteúdo.

Nos anos finais do fundamental o estudante tem contado com várias ciências de forma separada por disciplinas, isso pode dispersar a atenção do aluno, portanto nesse momento o uso de jogos pode evitar a dispensação dessa atenção tão buscada pelos professores, no próximo tópico poderemos entender diferentes abordagens metodológicas baseadas no uso de jogos para ensinar Geográfica nos anos finais do fundamental.

2.2 ABORDAGENS METODOLÓGICAS BASEADAS NO USO DE JOGOS PARA ENSINAR GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL

A Geografia é uma ciência dinâmica pois trabalha com diversas áreas do conhecimento científico. As vezes pode acontecer do aluno ter a sua atenção dispersa e não conseguir focar nos diferentes assuntos que a Geografia trabalha, para resolvermos esse impasse o Professor pode fazer o uso de recursos didáticos em sala de aula, como por exemplo o uso de jogos didáticos, pois a atividade lúdica desperta o interesse do aluno, cativando para conecta-se com o conteúdo aplicado em sala.

Mas quando falamos de jogos, nos referimos aos jogos como ferramenta de estudo, ou seja, as regras e todos o conteúdo do jogo deve servir como um método para fixar os assuntos anteriormente discutidos em sala de aula, para que o aluno possa aprender através do lúdico se divertindo.

Pereira (2021), reforça que os jogos fornecem o compartilhamento de mais de uma opção de tática para serem usadas no ensino de Geografia, pois conectando a variedade de jogos com os diferentes tipos de assuntos da Ciência Geográfica, podemos fortalecer o interesse por parte dos alunos.

Ainda conforme Pereira (2021) nos mostra através de sua pesquisa nos anos finais do fundamental que é possível usar croquis e fotografias aéreas nos conteúdos de Cartografia, o uso de tais métodos torna-se mais atrativa na percepção dos alunos. No seu trabalho é demonstrado que os alunos colocaram em práticas os conhecimentos obtidos através de imagens de satélite em um croqui, fazendo o uso de regras que estimulassem a reflexão dos assuntos trabalhados em sala.

Também fez o uso de mapas em forma de jogo para instigar o conhecimento dos alunos através do lúdico. Nos Resultados vemos que obteve êxito com o estudo aplicado, atraindo a atenção do educando, ficando evidente a eficácia do uso de jogos no ensino de Geografia para os alunos dos anos finais do fundamental.

No artigo de Andrade e Machado (2021), publicado na Revista Brasileira de Educação em Geografia, mostra mais exemplos de Jogos didáticos que podem ser trabalhados juntamente com o ensino de Geografia nos anos finais do fundamental: Encontre as Capitais do Nordeste; jogo onde os jogadores têm que localizar as capitais em um tempo determinado. Trilha no Rio São Francisco; nesse jogo os estudantes percorrem o trajeto do Rio em um jogo de tabuleiro com perguntas sobre as características Geográficas do Rio São Francisco, fortalecendo o conhecimento

dos alunos sobre a dimensão do Rio, a importância hídrica e o processo de ocupação, identificando os diferentes impactos antrópicos. Jogo da memória das paisagens da caatinga; um clássico para ajudar os discentes a conhecer melhor sobre o Bioma da Caatinga. Quiz sobre a cultura da região Nordeste. Quebra cabeça das paisagens turísticas da região nordeste.

É evidente que há diversidade de jogos que podem ser usados como recursos didáticos para o ensino de Geografia nos anos finais do fundamental. Os jogos auxiliam o aluno a compreender melhor o assunto, brincando também constrói o conhecimento Geográfico, passando a ser protagonista da sua própria evolução crítica.

A diversidade de jogos é um fator positivo para a contribuição do lúdico em sala de aula, unido ao ensino de Geografia contribui para uma melhor fixação do conteúdo, “os jogos didáticos têm a intenção de estimular o pensar espacialmente, ao mesmo tempo desenvolver o raciocínio geográfico” (ANDRADE; MACHADO, 2021, p.10).

Andrade, Machado (2021) e Pereira (2021) destacam a eficácia dos jogos como auxílio didático para ensinar Geografia nos anos finais do fundamental, a variedade de possibilidades ajuda ao professor na aplicação do conteúdo, envolvendo o estudante com diferentes maneiras de aprender Geografia.

O docente não pode usar os mesmos métodos lúdicos com diferentes assuntos, cabe ao professor se reinventar, usando de diferentes recursos didáticos para manter o interesse dos alunos, pois dependendo do conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula, requer um planejamento específico, desse modo o professor de Geografia precisa compreender qual jogo didático melhor se encaixa com o tema.

Conforme Leal; Aquino; Araújo, (2019), cada conteúdo trabalhado na disciplina Geografia necessita de uma estratégia diferente, cobrando do docente uma capacidade de renovar, com o objetivo de manter o ensino aprendizagem mais atrativo e atender a todos levando em consideração as limitações de cada indivíduo, possibilitando um entendimento maior dos conteúdos que a Geografia aborda em aula.

A Geografia é uma ciência que trata dos assuntos sociais e ambientais, que são de grande importância para a formação crítica do indivíduo como ser pensante e protagonista de sua formação intelectual, com isso o aluno necessita de espaço e tempo para desenvolver tais pensamentos a respeito dos acontecimentos que fazem parte do seu dia a dia. Os jogos podem facilitar na autonomia do estudante, pois dentro

do jogo ele pode realizar movimentos e tomar decisões que incentivam sua autonomia no mundo real.

“Sem dúvidas, fazer com que o aluno reflita sobre a realidade que está inserido é a utopia de inúmeros professores de Geografia, e o jogo surge justamente como uma ferramenta diversificada e pouco utilizada para auxiliar nesse processo”, evidencia Candido (2022, p. 28). Diante disso o Professor de Geografia ao fazer o uso de jogos didáticos em sala, contribui para a evolução do educando como ser pensante e crítico.

Silva (2022), concorda que ao inserir o lúdico na Geografia, contribui para que as aulas se tornem mais atrativas para os alunos, possibilitando o mesmo a criar e recriar a partir dos assuntos trabalhados em aula, auxiliando também na percepção do discente por se tratar de uma disciplina que estuda sobre temas que fazem parte do espaço no qual o aluno está inserido.

Dessa forma o aluno jogando vai auxiliando o prazer de brincar com a necessidade de aprender, tornando o processo de ensino aprendizagem mais interessante e rapidamente começa a aplicar os conceitos no cotidiano, conceitos esses que foram ensaiados no momento em que estava jogando.

Ao entendermos a contribuição que a Geografia traz para a sociedade e como os jogos podem auxiliar no ensino da mesma, fica evidente que a junção de ambos tende a trazer bons resultados para a formação Geográfica dos estudantes, Oliveira (2018, p 68), afirma que:

A disciplina de Geografia permite, por meio de seus conceitos, realizar uma leitura do espaço vivido. E é o docente, por meio de suas práticas pedagógicas, que vai tornar o ensino de Geografia significativo para o aluno, permitindo que esse desenvolva habilidades de observar, comparar, analisar e interpretar a realidade, possibilitando ao aluno desenvolver um olhar geográfico para ler o mundo.

A Geografia trabalha com assuntos tão diversos que se torna essencial conhecê-la para aperfeiçoar as nossas tomadas de decisões diárias. O aluno conforme vai conhecendo os conceitos Geográficos precisa rapidamente colocar em prática, para que possa observar como essa Ciência está presente do seu convívio social, os jogos possibilitam essa aproximação, do teórico e da prática, ou seja o assunto trabalhado em sala de aula, não fica apenas em teorias, ele é aplicado através de recursos didáticos como jogos, para que o estudante possa exercitar o que foi discutido na explicação do conteúdo.

O objetivo do Professor é que o aluno tenha interesse pelas aulas e possa aprender com facilidade o conteúdo que está sendo explicado, nesse sentido Dias (2013, p. 14) afirma que “a utilização de jogos aplicados ao ensino da Geografia pode possibilitar ao aluno compreender os conteúdos, fixar conhecimentos, construir seu saber de modo prático, dinâmico e eficiente”.

A eficiência no momento da aprendizagem é de real importância para que o assunto seja entendido, os jogos permitem ensaiar a teoria para que possa ser compreendida de que forma pode-se aplicar na vida real, o aluno estuda e exercita todo o conteúdo de forma lúdica e prática.

Segundo Oliveira (2022), além do jogo ajudar na aprendizagem também é importante na socialização dos alunos entre seus pares, com os professores e principalmente com o conteúdo, isso motiva o trabalho em conjunto e desenvolve no estudante a conscientização de ser participativo em todos os âmbitos educacionais que impacta positivamente a sua construção enquanto cidadão.

Nessa fase dos anos finais do fundamental é de grande importância a socialização do aluno com conteúdo, pois eles estão em transição entre a infância e a adolescência, seus pensamentos podem estar dispersos em alguns momentos, para isso os jogos servem também para chamar a atenção para o assunto, com isso é importante que os jogos socializem com os conteúdos da Geografia, assim fica fácil compreender ao máximo a teoria presentes no livro didático de forma prática e lúdica.

3 METODOLOGIA

O presente Artigo trata-se de uma pesquisa de revisão de literatura e de natureza qualitativa, que propõe uma análise sobre a contribuição do uso de jogos no processo de ensino aprendizagem em Geografia, nos anos finais do ensino fundamental. “Revisão da Literatura ou RL, nada mais é do que a reunião, a junção de ideias de diferentes autores sobre determinado tema, conseguidas através de leituras, de pesquisas realizadas pelo pesquisador.” (BRIZOLA; FANTIN, 2016, p. 27).

O artigo trata-se do relato do pesquisador perante as experiências de outros autores sobre determinado tema, com o objetivo de aprofundar-se sobre o assunto. Reunindo as opiniões de outros autores sobre o tema em um único artigo, reforça ainda mais a relevância do tema em que se trata a pesquisa.

Esse artigo é embasado em estudos de determinados locais de publicação de trabalhos científicos, com o objetivo de obter dados mais sólidos. As fontes de informação são; Teses e dissertações da Capes, Revista Brasileira de Educação em Geografia e, principalmente, as Bibliotecas online da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

A Universidade Federal da Paraíba (UFPB), embora seja uma grande referência no estado da Paraíba em publicações científicas, fica de fora por não apresentar em sua biblioteca online artigos ou qualquer outro meio de publicação científica sobre o tema, mesmo oferecendo cursos de Licenciatura em Geografia, as publicações na área do ensino são bem escassas.

As escolhas dessas Bibliotecas são com o intuito de descobrir e relatar sobre aos trabalhos que estão sendo publicados pelos estudantes de graduação, desta forma este presente artigo também servirá de base para outros graduandos e leitores que se interessam pela temática, que buscam uma educação que seja pensada para todos, buscando reunir diferentes pessoas por um bem comum.

O tema foi escolhido com o objetivo de ressaltar a importância da contribuição dos jogos no ensino aprendizagem de Geografia nos anos finais do ensino fundamental, pois trata-se de uma fazer em que os professores e estagiários podem encontrar dificuldades em manter o foco dos alunos nas explicações dos assuntos de Geografia, por esse motivo os jogos podem ser grandes aliados para superar esse impasse que é bastante comum nas escolas públicas dos nossos país.

Os trabalhos científicos presentes na construção deste artigo são de 2018 até 2022, esse período de tempo é importante por ser um espaço de tempo próximo, o presente artigo tem como objetivo entregar para o leitor uma pesquisa recente, assim o leitor terá em mão informações atuais e relevantes, sabendo o que e como estão sendo produzidos os trabalhos sobre o presente tema pelos novos pesquisadores e já atuantes.

Todos os trabalhos que constam nas referências, estão presentes nas fontes de pesquisas já citadas de forma online, na data em que foram consultados, conforme é possível observar nas referências, a seleção se deu por meio de filtragem, a partir dos mais recentes, dos que foram encontrados, só estão presentes os que mais se aproximam do tema.

Para saber se os trabalhos referenciados condiziam com a pesquisa, era feita primeiramente a leitura do resumo, em seguida o sumário em busca de algum capítulo que falasse sobre algum ponto abordado aqui, posteriormente a conclusão para fins de resultados precisos e condizentes com a pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 OS JOGOS NA SOCIALIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DA GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL

Mesmo sabendo da importância dos jogos na educação é preciso saber, se o professor conseguirá alcançar seus objetivos, ou seja, socializar os jogos com os conteúdos da Geografia nos anos finais do fundamental. Seria frustrante trazer um ou mais jogos para a sala de aula e não alcançar os objetivos desejados com toda a explicação do conteúdo, seria de fato uma perda de tempo, onde houve toda explicação do conteúdo e na hora de inserir o jogo, os alunos só se divertiram passando o tempo e não conseguiram socializar com o conteúdo que estava sendo ministrado pelo professor.

Para evitar tal impasse em aula, o professor precisa ter certeza que o jogo proposto se conectará com o conteúdo da Geografia, desta forma evitará qualquer contratempo que possa surgir. Portanto precisa ser feito um planejamento em

estruturando e levando em conta os empecilhos que possam aparecer, é sempre bom termos um plano extra.

Oliveira (2022) alerta que ao inserir os jogos como algo puramente aleatório, podem trazer desvantagens, sem a elaboração, clareza dos objetivos e sem desenvolver no estudante o conhecimento, isso ocorre quando utilizado sem planejamento, portanto o jogo não vai gerar avanços na aprendizagem, tornando-se apenas um divertimento. Para evitar os desalentos, o professor precisa estar com o planejamento bem alinhado, definido e saber se tal recurso comporta com o perfil dos seus alunos.

Todo esforço no planejamento trará bons resultados, com isso o jogo atenderá seu objetivo, socializando com o conteúdo da Geografia e os alunos compreenderão o conteúdo que está enraizado no jogo, sem perder o foco previsto no planejamento do professor.

Os jogos podem facilitar o entendimento do aluno para os conceitos Geográficos, como por exemplo; lugar, região, paisagem e território, ainda conforme Oliveira (2022) destaca que o jogo no ensino de Geografia deve incentivar o aluno ao uso consciente dos conceitos, princípios e habilidades que o ajudarão na formulação de seus conhecimentos, que o possibilitará a associação dos conteúdos com a estrutura e a realidade por eles vivenciadas.

Para Andrade e Machado (2021), os jogos inseridos ao ensino de Geografia, levam à aprendizagem dos conteúdos e socialização com os conhecimentos práticos e situações do dia a dia. A satisfação de produzir algo novo levam os alunos a compreenderem como a teoria funciona na prática, usando os conceitos Geográficos, nas relações pessoais.

Observem que a Geografia é algo contínuo e conectada aos acontecimentos do agora, pois ao estudar sobre qualquer assunto da Ciência Geográfica o estudante começará a observar como toda teoria está representada na realidade, tornando-se indivíduo crítico e conseqüentemente consciente dos seus atos na sociedade.

O uso de jogos no ensino de Geografia tende a ser eficaz se bem planejado, Andrade e Machado (2021), afirmam que em sua pesquisa obtiveram bons resultados e chegaram à compreensão que seus alunos desenvolveram uma melhor compreensão da realidade em que vivem e obtiveram novas dimensões das complexidades e diversidades do espaço.

A Geografia é dinâmica e atuante nos espaços que construímos relações de convivência, tal ciência é tão eficaz que não pode ser negligenciada, vemos as suas conquistas nos resultados dos estudos comentados aqui neste artigo, ou seja ela é capaz de transformar e conscientizar pessoas para termos, tornando-as críticas e atuante no meio no qual estão inseridas, além das escolas.

Oliveira (2018), pontua bem, afirmando que; os jogos inseridos no ensino de Geografia contribuem para a formação de sujeitos críticos, conscientes e questionadores, possibilitando que os estudantes se aventurem a propor soluções para os problemas contidos nos jogos e que refletem o seu cotidiano, observando seu papel na sociedade e analisando sobre o espaço em que vive.

A socialização dos jogos com o conteúdo da Geografia, faz com que o estudante se sinta livre para se arriscar formulando estratégias, se errar poderá corrigir, quando acerta cria dentro de si consciência das regras e do conteúdo contido no jogo, algo que acaba levando para sua realidade como sujeito crítico inserido na sociedade, no qual encontrará tantos desafios quanto nos jogos didáticos.

A Geografia por ser uma ciência que trabalha com diversas áreas do conhecimento, pode trazer alguns assuntos com um pouco de complexidade, a Geografia física e a Geografia cartográfica traz consigo algumas dificuldades que os alunos podem se deparar, e para auxiliar no entendimento pode-se usar em aula ferramentas lúdicas.

Pereira (2021), recomenda que para resolvermos as dificuldades encontradas em alguns assuntos da Geografia, o professor pode usar dos recursos lúdicos, como jogos, pois os jogos em contexto educacional são de grande ajuda para trabalhar certos conteúdos com o objetivo de facilitar o entendimento em sala de aula.

Não há regras ou restrições para inserir o jogo no conteúdo de Geografia, pode ser usado como avaliação, exercício ou revisão e entre outros momentos, segundo Leite (2018), nos mostra que o jogo pode ser usado várias vezes, e chama a atenção para não criar um sentimento de rivalidade entre os alunos, mas incentivar o desejo por mais conhecimento e fazer o uso dos jogos para aprender conceitos desenvolvendo habilidades.

Usando o jogo de forma adequada o professor consegue avanços significativos no quesito ensino e aprendizagem, usando o mesmo como ferramenta de avaliação de seus alunos, sempre desafiando os alunos a superar novos desafios e assim conhecerem mais da Geografia, com isso Oliveira (2022, p. 28) conclui:

Sem dúvidas não é fácil trabalhar de forma atrativa e lúdica, mas existe muitos caminhos que possibilita com que consiga fazer com isto aconteça e uma forma pode ser a utilização de jogos como uma das metodologias de ensino. Deixando bem claro que o jogo assim como todos os outros recursos metodológicos não substitui um professor e nunca substituirá. O papel do professor é essencial e principalmente nessas horas de metodologias “novas” o professor tem que estar atento e saber interferir na hora certa.

Os jogos permitem que o aluno exercite de maneira livre e descontraída, os conceitos que antes eram tão complexos para alguns, e assim percebe como a Geografia é essencial e está presente no cotidiano, brincado também aprende e compreende de forma lúdica. Portanto, de um lado vemos a importância dos jogos no ensino e do outro a necessidade de um saber Geográfico, que nos conscientiza sobre nosso papel na sociedade, juntando ambos conseguimos superar desafios, que as vezes por motivos alheios aparecem para tornar o ensino complexo e a aprendizagem algo cansativo. Seria esse então o papel do professor, contribuir para que seus alunos possam superar os desafios existentes na sociedade e contribuindo, tornando sujeitos críticos?

4.2 LEVANTAMENTO DOS TRABALHOS USADOS NA BASE TEÓRICA

Na construção do artigo em questão, foram feitos levantamentos de dados bibliográficos, para a construção do mesmo, como já mencionado anteriormente, as fontes para a pesquisa consistem em; Teses e dissertações da Capes, Revista Brasileira de Educação em Geografia e, principalmente, as Bibliotecas online da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), entre os anos de 2018 e 2022.

Abaixo estarão listados os trabalhos que fazem parte da base teórica, para a construção do artigo presente, que serviram de forma direta e indireta, pois alguns artigos, embora não sejam usados em citações, foram de grande ajuda para aprimorar o conhecimento sobre o Tema.

Com isso, os primeiros da lista foram as monografias publicadas na biblioteca online, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), que a anos contribui com a formação de novos Professores, nos seus cursos de Humanas e com a

capacitação dos mesmos, através dos seus programas de especialização formando especialistas, mestres e doutores.

Quadro 01 – UFCG

AUTOR (ES)	TÍTULO	TIPO	ANO PUBLICAÇÃO	ORIENTAÇÃO
JEFFERSON DANIEL CORDEIRO LEITE	O JOGO PEDAGÓGICO COMO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA NAS ESCOLAS DO CAMPO ATRAVÉS DA MEDIAÇÃO.	MONOGRAFIA	2018	PROF. DR. FABIANO CUSTÓDIO DE OLIVEIRA.
BRENDA STEFANI CANDIDO	O USO DO JOGO MINECRAFT COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA	MONOGRAFIA	2022	PROF. DR. RODRIGO BEZERRA PESSOA
JOANNA LUÍSA BARROS DOS SANTOS	JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO LÚDICA E OS DESAFIOS DA ATUALIDADE	MONOGRAFIA	2021	PROF. DR. LUIZ EUGÊNIO PEREIRA CARVALHO
MACILÂNDIA DOS SANTOS CUSTÓDIO	AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO EXPLORANDO O RELEV O NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS	MONOGRAFIA	2022	PROF. DR. RODRIGO BEZERRA PESSOA
ROSICREIDE SOARES NOGUEIRA	PRODUÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO DO JOGO “QUEBRA-CABEÇA DO ESPAÇO GEOGRÁFICO DO SEMIÁRIDO” COMO RECURSO DIDÁTICO NO CONTEXTO ESCOLAR	MONOGRAFIA	2019	PROF. DR. FABIANO CUSTÓDIO DE OLIVEIRA
THAYANNE XAVIER ROLIM	A UTILIZAÇÃO DO JOGO COM HECENDO A PARAÍBA COMO RECURSO METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS	MONOGRAFIA	2021	PROF. DR. RODRIGO BEZERRA PESSOA
FÁBIO THIERRY DOMINGUES DA SILVA	EXPEDIÇÃO PARAÍBA: JOGO PEDAGÓGICO DIGITAL GEOGRÁFICO	MONOGRAFIA	2021	PROF. DR. LUIZ EUGÊNIO PEREIRA CARVALHO
JOANNA LUÍSA BARROS DOS SANTOS	JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO LÚDICA E OS DESAFIOS DA ATUALIDADE	MONOGRAFIA	2021	PROF. DR. LUIZ EUGÊNIO PEREIRA CARVALHO

VANÚBIA MARTINS DOS SANTOS	UMA ESTRATÉGIA INCLUSIVA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: CAIXINHA DOS DESAFIOS GEOGRÁFICOS SOBRE A CIDADE DE CAMPINA GRANDE	MONOGRAFIA	2022	PROF. ^a DR. ^a SÔNIA MARIA DE LIRA
----------------------------	---	------------	------	---

Fonte: Biblioteca Digital UFCG.

Observando a tabela acima, fica evidente a quantidade considerável de trabalhos publicados no período de cinco anos, sobre o tema, com isso fica em destaque a UFCG pela forma como vem incentivando a busca por avanços na educação, em especial na Geografia sobre o tema em análise.

Destacamos aqui os trabalhos publicados por Candido, Custódio, Nogueira e Rolim, que discutem nos seus trabalhos sobre a inserção dos jogos na Geografia e como auxiliaram no ensino aprendizagem, ambos afirmam a necessidade por um ensino lúdico que desperte nos alunos, um interesse pelos assuntos que vem sendo trabalhados em sala de aula.

Rolim (2021), durante o programa institucional de bolsas de iniciação à docência (PIBID), trabalha no 6° e 7° anos do ensino fundamental o jogo “Conhecendo a Paraíba” que tem como objetivo apresentar e analisar o processo de construção e aplicação do jogo, bem como suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos Geográficos. Trata-se de um jogo de tabuleiro que visa trabalhar os conteúdos referentes a Geografia da Paraíba, através de questões durante o decorrer do jogo.

Custódio (2022), por sua vez trabalha apenas no 6° ano, o jogo “explorando o relevo” abordando as características principais do relevo terrestre, tratando-se também de um jogo de tabuleiro, com perguntas e respostas sobre o tema, jogo esse que foi elaborado pela própria pesquisadora.

Por sua vez Nogueira (2019) trabalha no 7° ano, o jogo “quebra cabeça do espaço Geográfico do semiárido, abordando o conceito de espaço geográfico, identificando elementos naturais e socioeconômicos do semiárido, chamando a atenção dos estudantes para temas que em alguns momentos passa despercebido, sendo de grande importância para a compreensão geográfica em sala de aula e fora dela.

Por fim, Candido (2022), faz uso de um jogo digital “Minecraft” no 9° ano do ensino fundamental, com o objetivo de analisar a contribuição para o processo de

ensino aprendizagem nas aulas de Geografia, com o jogo introduz um método lúdico em sala de aula, assim supera as dificuldades que antes causavam desinteresse nos alunos.

Seja com jogos digitais ou físicos, fica evidente através dos trabalhos mencionados aqui, a contribuição positiva para o ensino aprendizagem em Geografia para as turmas dos anos finais do ensino fundamental, pois o lúdico sempre é bem-vindo, desde que bem elaborado, pelo professor.

Quadro 02 – UEPB

AUTOR (ES)	TÍTULO	TIPO	ANO PUBLICAÇÃO	ORIENTAÇÃO
MÁRCIO ROGÉRIO DOS SANTOS PEREIRA	A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA ABORDAGEM CARTOGRÁFICA EM SALA DE AULA	MONOGRAFIA	2021	PROF. ^a DR. ^a ARETUZA CANDEIA DE MELO
MAYRA TALITA DE OLIVEIRA SILVA	O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: UMA REVISÃO A PARTIR DO ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA (2017 E 2019)	MONOGRAFIA	2022	PROF. ^a DR. ^a ANGÉLICA MARA DE LIMA DIAS
CRISTINA DOS SANTOS SILVA BARBOSA	ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NÃO DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA	MONOGRAFIA	2022	PROF. ^a DR. ^a . CLARA MAYARA DE ALMEIDA VASCONCELOS

Fonte: Biblioteca Digital UEPB.

A universidade estadual da Paraíba (UEPB), está localizada desde o litoral em João pessoa a capital da Paraíba até Catolé do Rocha no sertão Paraibano, contribuindo para a formação de diversos profissionais, entre eles, professores, conta também com especializações lato senso e stricto senso.

As pesquisas mencionadas são as de; Pereira (2021), publicado no campus de Campina Grande – PB, que utilizou-se de jogos lúdicos como recursos didáticos para o ensino de Geografia, nas aulas de cartografia do 6º ano, de forma *online* devido as

circunstancias em que o mundo vivia por causa do COVID-19, como as aulas presenciais apresentavam riscos a saúde as tecnologias foram de grande ajuda para que o ensino continuasse.

Desta forma foi trabalhado temas cartográficos de forma lúdica em diferentes contextos, utilizando mapas e croquis para incentivar nos estudos. Vemos que os jogos são ferramentas que podem ser usadas para superar as dificuldades no ensino, com o auxílio dos avanços tecnológicos o professor tem diversas formas de trabalhar o lúdico em sala de aula.

O próximo trabalho é o de Silva (2022), que servil de base para a realização deste trabalho, por se tratar também de uma pesquisa bibliográfica ou revisão de literatura, a pesquisadora fala em sua trabalho de conclusão de curso sobre o lúdico no processo de ensino aprendizagem de Geografia a partir de uma revisão do encontro Nacional de prática de ensino de Geografia entre os anos de 2017 à 2019.

Silva (2022) faz um levantamento bem detalhado sobre o tema: “ o lúdico como metodologia de ensino, observamos uma grande quantidade de publicações no ENPEG nos anos 2017 e 2019, e a variedade de recursos didáticos pedagógicos disponíveis para serem trabalhados no ensino de Geografia e sobre os benefícios para o ensino aprendizagem.

Quadro 03 – Tese e dissertações da CAPES

AUTOR (ES)	TÍTULO	TIPO	ANO PUBLICAÇÃO	ORIENTAÇÃO	PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO
TAIS PIRES DE OLIVEIRA	A UTILIZAÇÃO DE JOGOS POR PROFESSORES DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA	DISSERTAÇÃO	2018	PROF. DR. CLAUDIVAN SANCHES LOPES.	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA UNIVERSIDAD E ESTADUAL DE MARINGÁ
TAIS PIRES DE OLIVEIRA	JOGOS GEOGRÁFICOS: UMA PROPOSTA	TESE	2022	PROF. DR. CLAUDIVAN SANCHES LOPES	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

	TEÓRICOMETODOLÓGICA PARA O ENSINO DE GEOGR				EM GEOGRAFIA UNIVERSIDAD E ESTADUAL DE MARINGÁ
ANTUERBER ARTHUR ALVES FARIAS DA LUZ	ENSINO DE GEOGRAFIA PARA SURDOS: OS JOGOS NO ÂMBITO DOS MATERIAIS DIDÁTICOS	DISSERTAÇÃO	2021	PROF. ^a DRA. CLEUSA APARECIDA GONÇALVES PEREIRA ZAMPARONI	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA UNIVERSIDAD E FEDERAL DE MATO GROSSO
LAURA MARIA ORTIZ FELTRIN	JOGOS PEDAGÓGICOS E AULA DE CAMPO: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DOS CONTEÚDOS FÍSICO-NATURAIS EM GEOGRAFIA	DISSERTAÇÃO	2021	: PROF. DR. CLEBERSON RIBEIRO DE JESUZ	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA A UNIVERSIDAD E FEDERAL DE MATO GROSSO
RALFE DE SOUZA MEDEIROS DA SILVA	O JOGO DE XADREZ COMO RECURSO METODOLÓGICO NA ELABORAÇÃO DE MAPAS MENTAIS	DISSERTAÇÃO	2019	PROF. DR. ANTONIO HENRIQUE BERNARDES.	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA UNIVERSIDAD E FEDERAL FLUMINENSE
DOUGLAS BASILIO DA SILVA	ENSINO DE GEOGRAFIA E JOGOS ELETRÔNICOS : ANÁLISE DE TEMAS GEOGRÁFICOS NA ESCOLA BÁSICA	DISSERTAÇÃO	2021	PROF. DR. CLÉZIO DOS SANTOS (ORIE	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA UNIVERSIDAD E FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO

MARCOS RODRIGUES ORNELAS DE LIMA	A GEOGRAFIA DOS/NOS GAMES: DIÁLOGOS ENTRE GAMES, ESPAÇO E ENSINO	TESE	2018	PROF. DR. GLAUCIO JOSÉ MARAFON	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA UNIVERSIDAD E DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
----------------------------------	--	------	------	--------------------------------	--

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações da Capes.

O catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) é um dos maiores ou a maior base Brasileira de publicações científicas que podem ser encontradas online, trata-se de uma fundação do ministério da Educação (MEC). Desempenha papel fundamental na expansão e consolidação da pós-graduação stricto sensu (mestrado e doutorado) em todo território nacional.

É analisado aqui duas publicações primeiramente a dissertação de Oliveira (2018), que investiga a utilização de jogos por professores de Geografia na educação Básica (anos finais). Trabalhou-se diferentes tipos de jogos em sala de aula como por exemplo: tabuleiro e estratégia, tabuleiro com trilha, perguntas e respostas, montagem e eletrônicos, a variedade de ludicidades é importante para entendermos quais melhor se aplicam e trazem os resultados esperados.

Por fim, a tese de Oliveira (2022), que fala sobre os jogos Geográficos destacando como proposta teórico metodológica para o ensino de Geografia, nesse trabalho vemos uma importante pesquisa desde a parte teórica até a aplicação do estudo, abordando diferentes aspectos sobre os jogos dentro e fora da sala de aula, é uma importante leitura para os professores principalmente de Geografia que se interessam pelo tema.

Quadro 04 – Revista Brasileira de Educação em Geografia

AUTOR (ES)	TÍTULO	TIPO	ANO PUBLICAÇÃO	VINCULAÇÃO INSTITUCIONAL
JANAIRA MARQUES LEAL	A UTILIZAÇÃO DO SIMCITY 5 COMO FERRAMENTA DE ANÁLISE DOS PROBLEMAS AMBIENTAIS URBANOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA	ARTIGO	2019	MESTRA EM GEOGRAFIA PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CLAUDIA MARIA SABÓIA DE AQUINO				PROFESSORA DOUTORA, DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
RAIMUNDO LENILDE DE ARAÚJO				PROFESSOR DOUTOR, DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
TUANE TELLES RODRIGUES	FUNDAMENTOS CARTOGRÁFICOS APLICADOS AO PLANEJAMENTO DE AMBIENTES DIGITAIS EM JOGOS EDUCACIONAIS	ARTIGO	2019	MESTRANDA EM GEOGRAFIA PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA (PPGGEO).
ROBERTO CASSOL				PROFESSOR DOUTOR, DO DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA E GEOCIÊNCIAS E DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA (UFSM).
WILSON DE OLIVEIRA MIRANDA				PROFESSOR DOUTOR, DE LIBRAS E EDUCAÇÃO DE SURDOS DO DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL DO CENTRO DE EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA.

ANA KARINA NOGUEIRA DE ANDRADE	JOGOS DIDÁTICOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO: UMA POSSIBILIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES	ARTIGO	2021	MESTRE EM GEOGRAFIA PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
MARIA RITA IVO DE MELO MACHADO				DOUTORA EM GEOGRAFIA PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP), E PROFESSORA ADJUNTA DA UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO (UFRPE).
ADELVAN FERREIRA SANTOS	CARTA NA MANGA: O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA	ARTIGO	2022	MESTRANDO NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS TERRITORIAIS E COORDENADOR PEDAGÓGICO NA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SERROLÂNDIA/BA
MARCONE DENYS DOS REIS NUNES				DOUTOR EM GEOGRAFIA PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS (UNICAMP) E PROFESSOR DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
SIMONE SANTOS DE OLIVEIRA				DOUTORA EM EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE E PROFESSORA DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)

Fonte: Revista Brasileira de Educação em Geografia.

A Revista Brasileira de Educação em Geografia é um importante veículo de informação sólida e precisa, que tem contribuído com qualidade, qualificada pela CAPES, portanto trata-se de um meio eletrônico de artigos científicos dentro do campo da educação Geográfica.

Analisado o artigo de Leal, Aquino e Araújo (2019), que trabalharam o jogo *Simcity* como ferramenta de análise dos problemas ambientais urbanos no ensino de Geografia, é um jogo digital facilmente encontrado para smartphones, onde o jogador é responsável pela construção e administração de uma cidade. Sendo possível trabalhar diferentes conceitos Geográficos com os alunos, com a facilidade tecnológica é possível jogar até mesmo fora da sala de aula.

Por último, Andrade e Machado (2021), fazem uma importante pesquisa no 7º ano do Fundamental, pois trabalha diferentes jogos com base no tema nordeste, os jogos foram; encontre as Capitais do Nordeste, trilhas no Rio São Francisco, jogo da memória da Caatinga, quis sobre a cultura da região nordeste e quebra cabeça das paisagens turística da região nordeste. Depois da elaboração dos jogos por parte dos alunos, foi apresentado em uma feira de conhecimentos, ou seja, além dos alunos compreenderem como podem estudar de forma lúdica também demonstram para outros professores como tudo isso gera bons resultados para o ensino aprendizagem em Geografia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos são importantes ferramentas para auxiliar no ensino, através do lúdico o aluno pode vivenciar maneiras de aprender se divertindo, e compreende como há outras maneiras de aprender. Na geografia os jogos demonstram ser grandes aliados, que contribuem para o ensino aprendizagem, com isso o aluno tanto se aproxima do professor quanto do conteúdo, formando novos pensamentos que são evidenciados no seu dia a dia.

O professor fica ao lado do aluno para o ajudar com suas próprias decisões, ou seja, o estudante torna-se protagonista das suas decisões, assim o professor é um aliado no estudo, para formular novas ideias. Jogos didáticos e a Geografia constituem aliados e conseguem êxito no ensinar e no aprender que conseqüentemente tem seus reflexos.

É importante deixar claro aqui, que mesmo sendo importante o uso de jogos em sala de aula e sendo uma ferramenta que pode contribuir bastante para o ensino aprendizagem, o professor precisa ficar atento em relação ao sentimento que os alunos terão sobre inserção dos jogos, pois é evidente em algumas pesquisas que os alunos não conseguem compreender o objetivo e se distanciam do conteúdo.

Foi possível observar e está presente nos resultados como os jogos chamam a atenção dos estudantes, isso é de comum acordo entre os trabalhos que foram analisados, reforçando o interesse por conhecer ainda mais outras estratégias lúdicas que podem ser aplicadas em sala de aula.

Os trabalhos aqui analisados, nos mostram o interesse dos pesquisadores pela melhoria na qualidade do ensino, o aluno é o centro, é importante que ele compreenda o que está sendo discutido em sala de aula e se os métodos tradicionais, não estão sendo tão atraentes, demos usar metodologias que despertem o interesse em estudar.

Pesquisas sobre essa temática são fundamentais para auxiliar o professor na busca por uma aula dinâmica, que consiga envolver os alunos com o conteúdo, diante do assunto o docente tem seus objetivos aperfeiçoados e seus receios esclarecidos pelos resultados alcançados por outros professores.

Ao concluir esse trabalho vemos a importância que busca por meios de ensino que instigue os alunos, os jogos cumprem bem essa função, pois unem a necessidade de aprender com algo divertido. Portanto compreendemos a significação dos jogos no ensino aprendizagem.

E as abordagens metodológicas baseadas no uso de jogos ficam evidentes e claras quando trabalhamos elas nos anos finais do ensino fundamental, pois busca combater as atenções dispersas por parte nos estudantes, que em alguns casos duram mais que o fundamental.

O lúdico não se limita apenas a jogos, é encontrado também outras pesquisas que falam sobre: música, poema, histórias em quadrinhos, filmes, teatros e entre outros, é importante que o professor se sinta livre para vivenciar novos momentos juntos com seus alunos em sala de aula, reforçando a amizade e o companheirismo.

Os jogos quando bem definidos, mostram-se bem visto por parte de muito professores e principalmente alunos que estão à espera de algo novo. Alunos dos anos finais do ensino fundamental estão em uma fase de transição entre a infância a adolescência, por isso o lúdico pode parecer algo bem interessante os instigando para os estudos.

Essa pesquisa não deve se limitar apenas a uma revisão de literatura, com base nos resultados alcançados fica o interesse para futuras oportunidades em sala de aula, realizar uma pesquisa em campo, aplicando os jogos em turmas dos anos finais do ensino fundamental em Geografia, para que possa colocar em pratica os objetivos e resultados discutidos neste presente trabalho.

Através desse trabalho é possível observar a importância dos jogos inseridos no ensino de Geografia, com isso vemos a tal importância de um recurso que pode ser visto por alguns como um mero momento de divertimento, entretanto lembremos que, quando inseridos de maneira correta, os jogos contribuem bastante para o ensino aprendizagem em Geografia.

Estudantes de Graduação e professores que estão iniciando suas carreiras pedagógicas, podem se deparar em alguns momentos com uma barreira ou dificuldade que dificulte a fluidez nos estudos, com isso deixo evidente aqui como os jogos podem ser uma alternativa para a contribuição no ensino de Geografia.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Karina Nogueira de; MACHADO, Maria Rita Ivo de Melo. Jogos didáticos na construção do conhecimento Geográfico: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 11, n. 21, p. 05-18, dez. 2021. Disponível em: <<https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/issue/archive>>. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

BRIZOLA, Jairo; FANTIN, Nádia. Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura. **Revista de Educação do Vale do Arinos**, Mato Grosso, v. 3, n. 2, p. 23-39, dez. 2016. Disponível em:<<https://www.periodicos.unemat.br/index.php/relva>>. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

CANDIDO, Brenda Stefani. **O uso do jogo minecraft como estratégia de ensino e aprendizagem de geografia**. 2022. 71 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia, Centro de Formação de Professores-Cfp, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, 2022. Disponível em: < <https://bdtd.ufcg.edu.br/DTDUF CG> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

CUSTÓDIO, Macilândia dos Santos. **As contribuições do jogo explorando o relevo no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos**. 2022. 98 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia, Geografia, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, 2022. Disponível em: < <https://bdtd.ufcg.edu.br/DTDUF CG> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

DIAS, Angélica Mara de Lima. **Linguagens lúdicas como estratégia metodológica para a geografia escolar na revista do ensino de minas gerais (1925 – 1935)**. 2013. 95 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Geografia, Centro de Ciências Exatas e da Natureza, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

LEAL, Janaira Marques *et al.* A utilização do simcity 5 como ferramenta de análise dos problemas ambientais urbanos no ensino de geografia. **Revista Brasileira de**

Educação em Geografia, Campinas, v. 9, n. 17, p. 256-277, jan. 2019. Disponível em: < <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/issue/archive> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

LEITE, Jefferson Daniel Cordeiro. **O jogo pedagógico como potencializador no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de geografia nas escolas do campo através da mediação**. 2018. 73 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Educação do Campo, Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé, 2018. Disponível em: < <https://bdtd.ufcg.edu.br/DTDUFCEG> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

NOGUEIRA, Rosicreide Soares. **Produção e experimentação do jogo “quebra-cabeça do espaço geográfico do semiárido” como recurso didático no contexto escolar**. 2019. 100 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Educação do Campo, Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé, 2019. Disponível em: < <https://bdtd.ufcg.edu.br/DTDUFCEG> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

OLIVEIRA, Tais Pires de. **A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica**. 2018. 151 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Geografia, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2018.

OLIVEIRA, Tais Pires de. **Jogos geográficos: uma proposta teóricometodológica para o ensino de geografia**. 2022. 189 f. Tese (Doutorado) - Curso de Geografia, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2022.

PEREIRA, Márcio Rogério dos Santos. **A utilização de jogos lúdicos como recurso didático para o ensino de geografia: uma abordagem cartográfica em sala de aula**. 2021. 53 f. Monografia (Especialização) - Curso de Geografia, Departamento de Geografia, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2021. Disponível em: < <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

ROLIM, Thayanne Xavier. **A utilização do jogo conhecendo a Paraíba como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos**. 2021. 94 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia, Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, 2021. Disponível em: < <https://bdtd.ufcg.edu.br/DTDUFCEG> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

SANTOS, Joanna Luísa Barros dos. **Jogos digitais no ensino de geografia: o histórico da educação lúdica e os desafios da atualidade**. 2021. 30 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura Plena em Geografia, Departamento de Geografia, Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2021. Disponível em: < <https://bdtd.ufcg.edu.br/DTDUFCEG> >. Acesso em: 25 de junho. de 2023.

SILVA, Mayra Talita de Oliveira. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem de geografia**: uma revisão a partir do encontro nacional de prática de ensino de geografia (2017 e 2019). 2022. 50 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia, Departamento de Geografia, Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2022. Disponível em: < <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/> >. Acesso em: 25 de junho de 2023.

SOUSA, Angélica Silva de *et al.* A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, Uberlândia, v. 20, n. 43, p. 64-83, 2021.