



JOGOS PEDAGÓGICOS: INOVAÇÕES PARA ENSINAR GEOGRAFIA DO LUGAR

Joanna Luísa Barros dos Santos¹, Luiz Eugênio Pereira Carvalho²

RESUMO

A Geografia do Lugar é uma estratégia interessante para o desenvolvimento de prática no ensino de Geografia. Integrá-la a uma abordagem didática lúdica apreende uma atividade significativa para o rompimento do modelo tradicional e mnemônico atribuído a Geografia ao longo do tempo, assim como possibilitar maior evidência aos recursos pedagógicos disponíveis. Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo desenvolver dois jogos pedagógicos para o ensino de Geografia do Lugar, um em plataforma física e o outro em digital, considerando a cidade de Campina Grande-PB. Para tanto, além de revisão bibliográfica acerca da temática pesquisada que destaca autores como Almeida (1987), Breda (2015) e Huizinga (2000), foi realizado levantamento de jogos destinados ao ensino-aprendizagem de Geografia, bem como outros que não têm propriamente finalidades didáticas contudo bem podem ser utilizados para este fim. Os resultados apresentam estes recursos, sua aplicabilidade e viabilidade comprovadas em testes, além de perspectivas para socialização. Foi possível constatar que os jogos são ferramentas pedagógicas de notável valorização na atualidade, quando assumem uma abordagem inovadora associada a realidade próxima dos estudantes.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Lugar. Jogos Pedagógicos.

¹Graduanda em Geografia, Unidade Acadêmica de Geografia, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: joannaluisajl@gmail.com

² Doutorado em Geografia – UFPE. <Professor Associado, Unidade Acadêmica de Geografia, UFCG, Campina Grande, PB, E-mail: luizeugenio-carvalho@gmail.com



PEDAGOGICAL GAMES: INNOVATIONS TO TEACH GEOGRAPHY OF THE PLACE

ABSTRACT

Geography of Place is an interesting strategy for the development of Geography teaching practice. Integrating it into a playful didactic approach captures a significant activity for the disruption of the traditional and mnemonic model attributed to Geography over time, as well as providing greater evidence for the available teaching resources. In this sense, the present work aimed to develop two pedagogical games for the teaching of Geography of Place, one in physical platform and the other in digital, considering the city of Campina Grande-PB. Therefore, in addition to a literature review about the researched theme that highlights authors such as Almeida (1987), Breda (2015) and Huizinga (2000), a survey of games intended for teaching and learning Geography was conducted, as well as others that do not have properly didactic purposes however may well be user for this purpose. The results present these features, their applicability and viability proven in tests, as well as perspectives for socialization. It was found that games are pedagogical tools of remarkable appreciation today, when they take an innovative approach associated with the reality close to students.

Keywords: Geography teaching. Place. Pedagogical Games.