



## **PRODUÇÃO DE JOGO PEDAGÓGICO COMO INOVAÇÃO PARA ENSINAR GEOGRAFIA DO LUGAR**

**Joanna Luísa Barros dos Santos<sup>1</sup>, Luiz Eugênio Pereira Carvalho <sup>2</sup>**

### **RESUMO**

A Geografia do Lugar é uma estratégia interessante para a reflexão espacial em uma escala de maior proximidade ao discente. 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, o que corrobora com as obras de Almeida (1987), Dias (2013) e Breda (2015). Nesse sentido, o presente projeto de inovação tecnológica teve por objetivo desenvolver um jogo pedagógico para o ensino de Geografia do Lugar, em plataforma digital, considerando a cidade de Campina Grande-PB. Para tanto, levando em conta o caráter de continuidade do atual projeto em relação a um projeto de iniciação científica desenvolvido em 2018/2019, foi realizada uma revisão de propostas de jogos para ensino de Geografia previamente estruturadas, seguida pela seleção daquela que seria desenvolvida, a construção do jogo, sua disponibilização em meio online e a divulgação mais ampla do recurso. Os resultados alcançados consistem no jogo Limpa Riacho: coleta seletiva, disponível para download na loja de aplicativos do Google, bem como o complemento da indicação do mesmo para os profissionais da educação básica de Campina Grande. Os jogos pedagógicos de Geografia disponíveis em meio digital podem ser considerados a expressão mais tecnológica, acessível e, quiçá, atraente para os estudantes. Consideramos de notável valor a iniciativa em criar produtos focados em realidades locais sob formatos tão atuais e interessantes, como são os jogos digitais.

**Palavras-chave:** Jogo Pedagógico, Geografia, Campina Grande.

---

<sup>1</sup>Aluna de Licenciatura em Geografia, Unidade Acadêmica de Geografia, Centro de Humanidades, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: joanna.luisa@estudante.ufcg.edu.br

<sup>2</sup>Doutor em Geografia, Professor Associado II, Unidade Acadêmica de Geografia, Centro de Humanidades, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: luiz.eugenio@professor.ufcg.edu.br



## ***PEDAGOGICAL GAME PRODUCTION AS INNOVATION TO TEACH GEOGRAPHY OF PLACE***

### **ABSTRACT**

The Geography of Place is an interesting strategy for spatial reflection on a scale that is closer to the student. Integrating it with a playful didactic approach apprehends a significant activity to break the traditional and mnemonic model attributed to Geography over time, which corroborates the works of Almeida (1987), Dias (2013) and Breda (2015). In this sense, this work aimed to develop a pedagogical game for teaching Geography of Place, in a digital platform, considering the city of Campina Grande-PB. Therefore, taking into account the continuity of the current project in relation to a scientific initiation project developed in 2018/2019, a review of previously structured game proposals for teaching Geography was carried out, followed by the selection of the one that would be developed, the construction of the game, its availability online and the wider dissemination of the resource. The results achieved consist of the game Limpa Riacho: selective collection, available for download on the Google app store, as well as the complement of the indication of the same for basic education professionals in Campina Grande. Geography pedagogical games available in digital media can be considered the most technological, accessible and, perhaps, attractive expression for students. We consider the initiative to create products focused on local realities under such current and interesting formats as digital games to be of remarkable value.

**Keywords:** Pedagogical game, Geography, Campina Grande.