

## Jogos didácticos como ferramentas de ensino -aprendizagem de geografia: caso de estudo numa escola secundaria na cidade de Chimoio

José Olimpio Dombe \*

ORCID iD <https://orcid.org/0009-0009-3661-2643>

### RESUMO

Os jogos didácticos são uma importante ferramenta pedagógica para o ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia. O presente estudo procurou analisar a implementação de jogos didácticos como ferramentas de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia na 8<sup>a</sup> classe, numa Escola Secundária, na cidade de Chimoio. A escolha do tema justificou-se pelo facto de se verificar na escola em estudo, dificuldades de aprendizagem por parte dos alunos. Quanto à abordagem, trata-se de uma pesquisa mista, de natureza exploratória. Para a recolha de dados recorreu-se à observação directa, entrevista e o questionário dirigido a 30 alunos. O Universo da pesquisa foi de 340 indivíduos, com uma amostra de 34 indivíduos, nomeadamente, 2 membros da direcção da Escola, 2 Professores da disciplina de Geografia e 30 alunos da 8<sup>a</sup> Classe da Turma 1 e 2, seleccionados de forma aleatória. Os resultados da pesquisa indicam que há necessidade de os professores da disciplina de Geografia na escola, adoptarem práticas transformadoras que possibilitem aos alunos a fascinação, invenção e criatividade. Partindo da experiência realizada pelo autor, verificou-se que os jogos didácticos constituem uma das ferramentas que possam impulsionar o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia na escola estudada, pois, diante das respostas obtidas por meio da entrevista e questionário, foi possível perceber o grau de satisfação em relação a implementação dos jogos didácticos em salas de aulas, por parte de todos os actores envolvidos na pesquisa. Contudo, o estudo concluiu que a utilização de jogos didácticos como ferramentas de ensino e aprendizagem desperta aos alunos interesse na aprendizagem de conteúdos da disciplina de Geografia.

### PALAVRAS-CHAVE

Jogos didácticos; Ensino-Aprendizagem; Geografia.

### Didactic games as tools for teaching geography learning. case study in a secondary school in the city of Chimoio

### ABSTRACT

The didactic games are an important pedagogical tool for the teaching-learning of the discipline of Geography. The present study aimed to analyze the implementation of didactic games as teaching-learning tools in the discipline of Geography in the 8th grade, in a Secondary School, in the city of Chimoio. The choice of the theme was justified by the fact that learning difficulties on the part of the students were verified in the school under study. As for the approach, it is a mixed research, of an exploratory nature. For data collection, direct observation, interviews and a questionnaire were used for 30 students. The universe of the research was of 340 individuals, with a sample of 34 individuals, namely, 2 members of the School board, 2 Teachers of the discipline of Geography and 30 students of the 8th Class of Class 1 and 2, randomly selected. The results of the research indicate that there is a need for teachers of the discipline of Geography in the school, to adopt transformative practices that enable students to fascinate, invent and creative. Based on the experience carried out by the authors, it was verified that the didactic games constitute one of the tools that can boost the teaching-learning process of the discipline of Geography in the school studied, because, in view of the answers obtained through the interview and questionnaire, it was possible to perceive the degree of satisfaction on the part of all those involved in the research. The study concluded that the use of didactic games as teaching and learning tools arouses students' interest in learning the contents of the discipline of Geography.

\* E-mail: [jodombe@ucm.ac.mz](mailto:jodombe@ucm.ac.mz)

**KEYWORDS**

Didactic games; Teaching-Learning; Geography

**1. Introdução / contextualização do estudo**

O estudo tem como tema: “*Jogos didácticos como ferramentas de ensino -aprendizagem de geografia. caso de estudo numa escola secundaria na cidade de Chimoio*”. Na actualidade, grande parte dos alunos nas diferentes escolas do País, sentem dificuldades em compreender alguns conceitos trabalhados em sala de aulas e, ademais, muitos tem dificuldades em transpor tais saberes para sua própria realidade. Nesse contexto, os jogos aparecem como um estímulo tanto para melhorar a compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno, não só, mas também, para atingir a responsabilidade e a maturidade. É mais uma forma de levar o conteúdo ao aluno motivando-o a estudar de maneira envolvente.

De salientar que o estudo tem como objectivo, analisar a implementação de jogos didácticos como erramentas de ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia da 8a classe numa escola secundaria na cidade de Chimoio. A inclusão de novas metodologias e jogos didácticos pedagógicos podem auxiliar de certa forma, na cobertura de algumas das lacunas e necessidades encontradas no Processo de Ensino-Aprendizagem (PEA) de Geografia, tendo em vista a realidade das diferentes escolas. Nota-se que em pleno século XXI, os estudantes certamente não são os mesmos do século passado, visto que actualmente, estes têm em suas mãos aparelhos como o computador, celular, brinquedos digitais, entre outros meios digitais. Sendo assim, cabe ao professor em sala de aula, moderar ou facilitar o saber em função da dinâmica de jogos didácticos com propósitos de integrá-los ao conhecimento.

Para Antunes (2006) “o professor é o protagonista na aplicação da metodologia dos jogos educativos, utilizando esta ferramenta de forma adequada na intenção de desenvolver as capacidades intelectuais dos estudantes, dentro de um contexto repleto de criatividade e entusiasmo” (p. 89). O estudo justifica-se por ter sido verificado na escola em estudo, alunos desinteressados e cada vez mais incapazes de desempenhar o seu papel dentro da sala de aulas e como cidadãos, ao demonstrar dificuldades em localizar no mapa, por exemplo, a sua cidade, província, e os limites do seu país. Foi a partir deste problema, que surgiu o interesse em propor a utilização de jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem de Geografia, na 8<sup>a</sup> Classe, de modo a estimular o interesse do aluno.

Pretende-se com a pesquisa romper com o paradigma tradicional ainda mantido pelos professores e incentivar aos professores da escola em estudo, a usar jogos

didácticos como uma das ferramentas que possa conduzir o aluno para um processo de compreensão ainda maior, dando-lhe a oportunidade de melhorar sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico e tornando o processo de aprendizagem mais significativo. A implementação dos jogos didácticos na escola poderá proporcionar o desenvolvimento do potencial intelectual, estimulando a criatividade, aquisição de competências e novos conhecimentos de forma integradora e prática.

Observou-se ainda que, na escola em estudo, há muitos alunos com dificuldades ou falta de estímulo para assimilar os conteúdos geográficos e utilizar os conceitos expostos para o seu dia-a-dia, motivado pela falta de diversificação de técnicas e metodologias de ensino moderno, visto que, os professores estão enraizados em paradigmas tradicionais de ensino e sem tendências de buscar metodologias que possam ajudar a solucionar as dificuldades encontradas no PEA da disciplina de Geografia, resultando deste modo no desinteresse pela disciplina e nas consequentes dificuldades de aprendizagem.

Foi através de um teste piloto que os autores realizaram no local em estudo, através de assistência de aulas. Em duas turmas onde os autores passaram, foi possível observar aulas meramente teóricas, e sem recursos materiais para facilitar o ensino, facto que dificultou os estudantes a realizarem com sucesso os exercícios. Contudo, para uma fácil compreensão dos conteúdos na sala de aulas pelos alunos, o professor deve ser criativo, inovador e motivador. Neste sentido propõe-se o uso de jogos didácticos como ferramenta de ensino de Geografia, os quais podem ser realizados com recursos locais.

Observou-se que os professores tinham dificuldades em fazer um aprendizado significativo, ou seja, conseguir prender a atenção dos alunos, pois os recursos utilizados em sala de aula estavam ficando distante do mundo em que os alunos vivem, rodeados de tecnologia, promovendo deste modo o desinteresse destes em relação a aprendizagem da disciplina. Uma das alternativas para motivar e facilitar a compreensão dos conteúdos foi o uso de jogos didácticos, uma técnica que até certo ponto é ignorada por muitos professores. Foi perante esta situação que surgiu a seguinte questão: *Como é que os jogos didácticos podem servir de ferramenta de ensino-aprendizagem de Geografia, numa escola secundaria na cidade de Chimoio?*

Por diversas vezes é possível observar durante a aula alguns estudantes realizando jogos por exemplo “*nome terra*”, onde cada estudante vai escrevendo o nome de uma terra, a sua capital e outros elementos. Para este caso, foi possível implementar-se por exemplo, o jogo didáctico denominado “*descobrindo o país*”, onde o professor

formou os alunos em quatro grupos e identificou-os em 1, 2, 3 e 4. De seguida orientou-os a desenhar o mapa de Moçambique, sem identificar as províncias pelos nomes, mas por números de 1 á 11. O professor chama de forma aleatória um número representado no mapa e indica qualquer grupo para dizer o nome da Província num intervalo de 5 segundos. O grupo que demorar ou falhar, perde o jogo e como punição, dia seguinte deve trazer o mapa de Moçambique recortado e efectuar a colagem no cartaz indicando o nome de cada Província no mapa.

Contudo, faz-se necessário instigar e criar condições para que o aluno conheça o mundo a sua volta, construindo saberes, tornando-o cidadão participante na sociedade, visto que os jogos didácticos são uma ferramenta de mudança social. O desenvolvimento através do jogo tem como finalidade estimular o empenho do aluno, de modo a assimilar os conteúdos apresentados de forma agradável. Contudo, a utilização dos jogos didácticos estimula o raciocínio, cria desafios e conquistas. O professor pode valer-se desses jogos, para desenvolver a criatividade e habilidades do aluno, o qual entra no jogo não por coacção, mas como um prazer em descobrir novos conhecimentos geográficos.

## 2. Fundamentação Teórica

### 2.1. Breve história do Jogo



No entanto a palavra jogo é de origem latina “*ludus*”, que, posteriormente, foi substituída por “*jocu*”, que significa desenvolvimento e também pode-se considerar a “atribuição de responsabilidade a uma pessoa que, por sua vez se atribui a outra.” (Costa e Sampaio, 2006, p. 22). No sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, manobra. Tendo seu surgimento por volta do século XVI, com pesquisas realizadas nas cidades de Grécia e Roma, os jogos inicialmente eram utilizados como ferramenta para o aprendizado das letras e para o desenvolvimento do físico em cavaleiros.

Entre os romanos, jogos destinados à preparação física voltam-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estética e espiritual. O interesse pelo jogo aparece nos escritos de Horácio e Quintiliano, que se referem à presença de pequenas guloseimas em forma de letras, produzidas pelas doceiras de Roma, destinadas à aprendizagem das letras. No entanto, o jogo sofre grandes preconceitos referentes ao seu valor ético, sociopolítico e epistemológico com o advento do Cristianismo. Na época medieval não havia condições

para a expansão dos jogos, com a exceção dos jogos das festas religiosas, pois eram “considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez” (Oliveira, 2006, p. 65).

## **2.2. Conceitos**

### **2.2.1. Jogos**

Château (1975, p. 14) define o jogo como “um meio pelo qual o homem pode desenvolver plenamente as suas potencialidades”. Piaget, (1970) “O jogo é uma escola de aprendizagem activa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais” (p. 32). Perante estas definições conclui-se que o jogo é um exercício de preparação para a vida séria ou uma pura assimilação que consiste em modificar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo.

### **2.2.2. Jogos didácticos**

De acordo com Castellar (2010):

Jogos Didácticos são situações de aprendizagens que possibilitam a interactividade entre estudante e professor, e estudante – estudante, estimulam a cooperação, tornando o ambiente escolar mais descontraído, auxiliando na superação do egoísmo infanto-juvenil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos (p. 74).



## **2.3. Jogo e a educação**

A escola de hoje ocupa um lugar de extrema importância, na medida em que, em tempos passados, a educação era transmitida directamente de pais para filhos e poucos eram aqueles que tinham acesso a instituições escolares. Actualmente, o mesmo não sucede, pois, os pais têm pouco tempo para educar os filhos, confiando essa função directamente às instituições educativas. A instituição escolar tem uma enorme responsabilidade no desenvolvimento da criança. Não só o estudante passa grande parte do seu tempo, da sua vida, na escola, como também esta se tornou o factor de garantia de grande parte das aprendizagens fundamentais para o cidadão em sociedade.

O jogo faz com que as crianças compreendam que conhecer é um jogo de investigação e de produção de conhecimento em que se pode ganhar, perder, tentar novamente, ter esperanças, sofrer com paixão, conhecer com amor; amor pelo conhecimento no qual as situações de aprendizagem são tratadas de forma mais digna, filosófica e espiritual, (Ritzmann, 2009). Partindo da ideia do autor, pode-se compreender que o jogo pode ser considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os estudantes para a aprendizagem. Nesse prisma, não se deve considerar apenas como

um divertimento ou um prazer. Deverá ser associado a uma actividade com determinados objectivos a atingir e um meio de aprendizagem. O jogo implica que haja esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre os estudantes.

### **2.3.1. Jogos Didácticos no ensino de Geografia**

Vygotsky (1991, p. 97), afirma que “o uso dos jogos na aprendizagem incentiva o individuo a ultrapassar seus limites, sendo capaz de atingir os níveis mais avançados das suas capacidades intelectuais”. Neste sentido, cabe ao professor gerar situações de aprendizagens que envolvam a utilização dos jogos, proporcionando o desenvolvimento de uma aprendizagem consciente, estimulante e significativa. As brincadeiras e os jogos fazem com que as crianças aprendam a conhecer o mundo e formar sua própria personalidade através do interesse e atração que as levam a participar com prazer do brincar despertando sua imaginação e contribuindo para o seu desenvolvimento integral. (Jobim e Souza, 2001, p. 45).

Froebel (2003), afirmava que o jogo era o mediador no processo de aprendizagem, proporcionando uma visão do mundo, desenvolve sua personalidade, compreendendo desde cedo seu papel como cidadãos (p. 94). Analisando as ideias dos autores acima, observa-se que todas espelham o quanto é importante a implementação dos jogos didácticos como ferramenta no PEA da disciplina de Geografia, pois, é através dos jogos didácticos que o estudante vivencia experiências que vão além de sua realidade, fazendo com que ele desenvolva sua consciência.

Dessa forma, é nos jogos didácticos que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas, podem desenvolver sua imaginação, além de criar e respeitar regras de organização e convivência, que serão, no futuro, utilizadas para a compreensão da realidade. Os jogos didácticos permitem também o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como o do raciocínio e o da inteligência.

As actividades escolares no contexto moçambicano concedem pouca importância aos jogos didácticos no processo de ensino-aprendizagem de Geografia. Há uma variedade de jogos que podem ser inseridos no ensino-aprendizagem, onde podem ser utilizados em conformidade ao conteúdo exigido.

### **2.3.2. Importância de jogos didácticos no ensino de Geografia**

Os jogos didácticos proporcionam determinadas aprendizagens, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Nesta perspectiva, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando de um conjunto de ações lúdicas para a aquisição de informações. Para Alves (2010):

O jogo é o caminho para as escolas conseguirem a integração dos estudantes de forma criativa, produtiva e participativa. É um recurso eficaz no desenvolvimento do educando, preparando-o para enfrentar os problemas que irá encarar na sua trajetória de vida. Ora, o aluno tem a possibilidade de realizar uma atividade significativa, ou seja, consegue aliar o novo conteúdo à sua estrutura cognitiva, tornando-a mais rica e permitindo que seja usada posteriormente, no momento de outras aprendizagens. Desta forma, o estudante relembrará mais facilmente o que aprendeu, logo e complementando esta ideia (p. 66).

Os jogos podem ser considerados educativos se desenvolverem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem da disciplina de Geografia.

### **2.3.3. Vantagens dos jogos didácticos para o PEA de Geografia**

- Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o estudante.
- Introdução e desenvolvimento de conteúdos de difícil compreensão.
- Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas
- Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las.
- Activa a participação do estudante na construção do seu próprio conhecimento.
- Favorece a socialização entre estudantes e a conscientização do trabalho em equipa como propicia o relacionamento e a interdisciplinaridade.
  
- Entre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso comum, da participação, da competição saudável, da observação, das várias formas de uso de linguagem e a “conquista” do prazer em aprender
- Os jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os estudantes necessitam.
- Permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.

### **2.3.4. Desvantagens dos jogos didácticos para o PEA da disciplina de Geografia**

Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula.

- O tempo gasto com as actividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo.
- As falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos.

- A dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino.

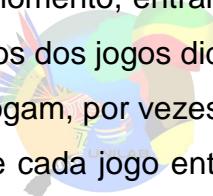
## 2.4. Momentos de aplicação de jogos didácticos

Grando (citado em, Cruz, 2012) considera que “o docente tem de se guiar por sete momentos de jogo durante as actividades” (p. 26). Esses momentos distribuem-se da seguinte forma:

- 1º Momento: Familiarização dos alunos com o material do jogo
- 2º Momento: Reconhecimento das regras
- 3º Momento: O “jogo pelo jogo” – jogar para garantir regras
- 4º Momento: Intervenção pedagógica verbal
- 5º Momento: Registo do jogo
- 6º Momento: Intervenção escrita
- 7º Momento: jogar com competência.

Os sete momentos foram colocados em prática aquando da realização dos jogos. Assim, os estudantes, num primeiro momento, entram em contato com o material do jogo e prestam atenção as regras e objetivos dos jogos didáticos.

Depois da explicação os estudantes jogam, por vezes, a professora intervém com o intuito de organizar e orientá-los. No final de cada jogo entrega-se uma ficha de trabalho como forma de análise e avaliação do jogo.



## 2.5. Tipos de jogos didácticos para o ensino de Geografia

Segundo Piaget (2002), classificou os jogos de acordo com a evolução das capacidades estruturais do cognitivo da criança, no qual dividiu os jogos em três tipos: exercício, simbólico e de regras (p. 103).

a) **Jogos de exercício** - actividades de movimentos simples como deslocamento e ordenamento, procurando observar questões como próximo/longe, dentro/fora e em baixo/em cima. Dessa forma, pode - se utilizar essas actividades com a finalidade de trabalhar posições geográficas, noções preliminares de distância e tamanho (pré-requisito para a noção de escala).

b) **Jogos simbólicos** - Essa categoria de jogos trabalha com símbolos, os quais representam a assimilação do mundo físico e social pelo estudante. Têm como característica desenvolver e trabalhar a imaginação por parte do estudante através das representações que, no caso da Geografia podem ser as gráficas, cartográficas e

artísticas, como: construções de mapas, do desenho, do croqui, do teatro, das histórias, entre outras.

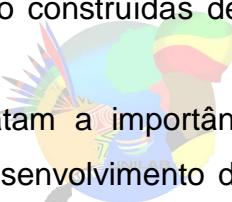
Um exemplo desse tipo de jogo seria a construção de vários reinos “fantasia”, por parte dos estudantes. O professor pode solicitar que eles construam esse reino descrevendo algumas características físicas (elevações, rios, vegetação, fauna) e sociais e económicas como grupos que ai vive, principais actividades económicas, forma de governo.

### c) **Jogos de regras**

Para Macedo (2009), “as regras propostas neste jogo estabelecem o senso de coletividade ao individuo, proporcionando sua inserção no relacionamento social, pois esta atividade acaba gerando, de forma inconsciente no ser, a internalização de regras e leis de convivência” (p. 97).

Sobre esta temática, Souza (2002) afirma em suas pesquisas que: Pelo modo institucional, as regras são reguladas por convenções que estipulam, estruturam e impõem as normas. Já pela forma espontânea, as regras emergem das relações conduzidas pela reciprocidade e são construídas de acordo com convenções de mútuo acordo. (p.20).

Esses jogos de regras retratam a importância dos jogos, afirmado que eles possuem um papel essencial no desenvolvimento da interação social da criança, tendo em vista que é através das brincadeiras lúdicas que o ser inicia sua vida em comunidade. O que não se difere dos jogos de regras, que possibilitam desde cedo à exposição de certas características da personalidade do indivíduo como: comunicação, rivalidade, cooperação, entre outros.



## **3. Metodologia**

Nesta parte do trabalho, são ilustrados o tipo de pesquisa utilizado, a amostra e processo de amostragem e as técnicas de colecta de dados. Para Gil (1994), metodologia é “*a arte de guiar o espírito de investigação da verdade do problema*” (p. 12). Para o presente estudo a metodologia serviu de caminho para implementação dos jogos didácticos como ferramenta no PEA da disciplina de Geografia, numa escola secundaria na cidade de Chimoio.

### **3.1. Tipo de pesquisa**

Para a realização da pesquisa fez-se uma análise quanto: a abordagem, quanto ao objectivo, quanto aos procedimentos e quanto a natureza.

### **3.1.1. Quanto a abordagem**

O presente estudo quanto a abordagem é uma pesquisa quali-quantitativa ou mista. A componente qualitativa consistiu na descrição da complexidade do problema em estudo, buscando compreender os processos dinâmicos vividos pelos professores no ensino da disciplina de Geografia, e a quantitativa permitiu a avaliação de dados numéricos ou quantitativos obtidos dos resultados das duas turmas que serviram de amostra. Para tal, foram nesta pesquisa usados questionários para a obtenção de dados quantitativos.

### **3.1.2. Quanto aos objectivos**

Quanto aos objectivos trata-se de uma pesquisa exploratória. Gil (1994), “a pesquisa exploratória proporciona maior familiaridade com o problema” (p. 76).

Elá envolveu levantamento bibliográfico e entrevistas, facto que permitiu colher dados com maior nível de profundidade e o entendimento das particularidades do objecto de estudo.

### **3.1.3. Quanto aos procedimentos**

#### **a) Pesquisa Bibliográfica**



O método consistiu na leitura, análise e interpretação dos dados recolhidos sobre o tema usando como fontes primárias e secundárias (literatura disponível sobre a matéria, artigos, monografias e dissertações).

### **3.1.4. Quanto a Natureza**

A natureza da pesquisa diz respeito á finalidade, á contribuição que ela trará á ciência, quanto a natureza, as pesquisas podem ser classificadas como básicas ou aplicadas.

Para este trabalho foi usada a pesquisa aplicada. Apolinário (2011) “a pesquisa aplicada busca gerar conhecimento para aplicação prática e dirigida a solução de problemas que contenham objectivos definidos” (p. 146).

## **3.2. Instrumentos e Técnicas de colecta de dados**

### **3.2.1. Observação directa**

Neste caso, o método possibilitou observar comportamentos e atitudes dos alunos durante a realização do jogo. A observação, na sala de aula, foi levada a cabo com o auxílio de uma tabela, tendo em conta os objectivos do estudo.

### **3.2.2. Entrevista**

Esta técnica consistiu na recolha de informação sobre o uso de jogos didácticos no Processo de Ensino-Aprendizagem (PEA) da disciplina de Geografia, entrevistando assim os Membros da Direcção da Escola e aos Professores da disciplina de Geografia na escola, de modo a obter informações sobre o uso de jogos didácticos nas suas aulas.

### **3.2.3. Questionário**

Esta técnica permitiu o autor a obter dados a partir de um roteiro de questões fechadas dirigidas aos alunos da 8<sup>a</sup> Classe.

### **3.3. Universo e Amostra**

Neste caso constituiu como universo da pesquisa 340 indivíduos, com uma amostra de 34:

- Dois (2) Membros de Direcção da escola, dois (2) Professores e trinta (30) alunos da 8<sup>a</sup> classe.

A técnica de amostragem usada foi aleatória simples, porque todos constituintes do universo tinham a mesma possibilidade de constituir a amostra.

## **4. Apresentação e análise de dados**

Nesse capítulo, apresentam-se e analisam-se os dados obtidos no local da pesquisa, a partir da observação das aulas, entrevista dirigida a 2 Membros da Direcção da Escola e 2 Professores da disciplina de Geografia e o questionário dirigido a 30 alunos da 8<sup>a</sup> classe da escola onde se realizou o estudo. O objectivo era de avaliar a importância dos jogos didácticos como ferramenta de ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia da 8a classe, no local estudado.

### **4.1. Análise da entrevista**

Neste ponto foram apresentadas as sensibilidades dos dois (2) Membros de Direcção da Escola, trinta (30) estudantes e dois (2) professores em torno da questão que procura saber como é que os jogos didácticos podem ser usados como ferramenta no ensino e aprendizagem de Geografia, 8<sup>a</sup> classe, na escola. De referir que serão usadas abreviaturas “P” para referir Professor e identificados pelos números 1 e 2, por se tratar de dois professores participantes no estudo.

#### **4.1.1. Anos de experiência na leccionação da disciplina de Geografia**

Neste ponto foi colocada a questão aos professores da Disciplina de Geografia, sobre o tempo que lecionam a disciplina de Geografia, onde foi possível colher as seguintes respostas:

**P1:** “*Há 17 anos, mas passei por muitas escolas, esta é a terceira escola a lecionar a mesma disciplina. Iniciei a dar aulas na ESG-Joaquim Chissano em Mossurize, depois passei para ESG 7 de Abril aqui em Chimoio e agora estou aqui já a 4 anos.*”

**P2:** “*Há 7 anos nesta escola*”.

Analizando as respostas da questão apresentada aos 2 Professores da disciplina de Geografia, observou-se que são professores de longa data e são experientes pois, toda a sua carreira profissional dedicaram-se ao ensino da disciplina de Geografia, facto que encorajou a autora na prossecução do seu estudo pois alimentou esperança de partilha das suas experiências em relação ao tema em estudo.

#### **4.1.2. Nível de participação dos alunos nas aulas**

Neste ponto procurou-se saber dos dois (2) professores da disciplina de Geografia sobre o nível de participação dos estudantes nas aulas, eis as respostas:

**P1:** “*Os alunos participam, embora exige maior esforço do professor. Sabe-se que na sala de aulas existem aqueles que são dinâmicos e os que precisam de impulso do professor para darem o seu contributo, o mesmo acontece na resolução de exercícios no caderno, é possível encontrar um certo número de alunos que não realizam, eis a razão de eu ter dito que exige muita atenção ao professor*”.

**P2:** “*Na 8ª classe encaramos muitas dificuldades, pois, por se tratar do início do ensino secundário os alunos apresentam-se acanhados, o que faz com que as aulas sejam monótonas, e consequentemente obriga ao professor transmitir no lugar de mediar as aulas, só depois de dois ou três meses é que começam a interagir com o professor, fora das dificuldades de leitura e escrita que é um grande desafio*”.

Partindo das respostas apresentadas chega-se a conclusão de que o nível de participação dos alunos nas aulas da disciplina de Geografia é baixo, pois o primeiro professor afirma que para que o aluno possa contribuir na aula exige maior esforço por parte do professor e o segundo afirmou que as aulas têm sido monótonas.

Diante do exposto, urge a necessidade de mudança de paradigmas de ensino podendo ser útil o uso dos jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia. Como afirma Castellar (2010) “Jogos Didácticos são situações de

aprendizagens que possibilitam a interactividade entre estudante e professor, e estudante – estudante, estimulando a cooperação e tornando o ambiente escolar mais descontraído” (p. 74).

#### **4.1.3. Recursos de ensino usados nas aulas de Geografia**

Neste ponto procurou-se saber aos dois (2) professores de Geografia sobre os recursos que utilizam nas aulas de Geografia e todos foram unâimes na resposta seguinte: “*dependendo das aulas, mas usamos cartazes, livros, mapas cronológicos, visitas aos lugares históricos como a praça dos heróis ou da independência quando o tema se relaciona com tais fenómenos, já planificamos visitar as pinturas rupestres de Chinhampere, mas ainda não concretizamos*”.

A mesma questão foi colocada aos dois (2) Membros de Direcção da Escola onde foram unâimes em afirmar que: “*a Escola possui alguns recursos básicos para o ensino de todas as disciplinas, mas incentivamos sempre aos professores para acompanharem a dinâmica do Processo de Ensino-Aprendizagem, para além das capacitações ligadas as reformas curriculares que tem sido dada regularmente, onde se incentiva a criatividade por parte dos professores*”.

Analizando as respostas apresentadas conclui-se que os professores da disciplina de Geografia não implementam jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas, o que pode estar por detrás da falta de motivação dos estudantes pela disciplina.

Esse modelo de educação conforme destacado por Rossi (2009, p. 78) “desconsidera o alcance da experiência da criança, ou seja, o ensino desconsidera totalmente qualquer tipo de experiência vindo por parte dos estudantes e ainda inibem suas criatividades”.

#### **4.1.4. O uso de jogos didácticos nas aulas da disciplina de Geografia**

Neste ponto apresentam-se as respostas dos professores da questão que procurava saber se os professores já usaram o teatro para leccionar os conteúdos da disciplina de Geografia:

**P1:** “*Tenho 17 anos de experiência, mas nunca experimentei jogos didácticos nas aulas, excepto algumas aulas como por exemplo quando falamos de erosão, tipos de solo, levamos os alunos para observarem in loco o fenómeno em estudo*”.

**P2:** “*Não uso jogos didácticos para lecionação dos conteúdos de Geografia, até porque é assunto novo e nem estou a fazer ideia de que tipo de jogos se trata, mas estou ansioso para acatar novas experiências metodológicas e partilhar com os outros colegas*”.

Fazendo análise dos dados apresentados acima, conclui-se que os professores da disciplina de Geografia da escola em estudo, não implementam os jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem da disciplina em estudo, por desconhecimento, pois, o primeiro professor afirmou nunca ter tido uma experiência nesta matéria e o segundo realçou que se trata de uma inovação e que estava ansioso em acolher as experiências e implementá-las.

Deste modo comprehende-se que ensinar a disciplina de Geografia requer uma postura nova e ousada por parte dos professores.

Nesta vertente procurou-se saber ainda aos dois (2) professores se acham que os estudantes podem possuir uma aprendizagem significativa e prazerosa com o uso dos jogos didácticos nas aulas da disciplina de Geografia, eis as respostas abaixo:

**P1:** “*Acredito que sim, só que pode ser difícil por causa do tempo*”.

**P2:** “*É possível, mas o insucesso escolar desses estudantes pode não estar simplesmente na mudança das metodologias, mas há muitos elementos em volta, que começam pelo próprio currículo então vamos implementar alguns estudantes tirarão proveito destes jogos*”.

Analizando as respostas acima, conclui-se que os professores estão expectantes na experiência dos autores, pois, eles apresentaram uma espécie de dúvidas no que concerne a implementação de jogos didácticos como ferramenta no ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia.

Após a entrevista o autor explicou a Direcção da Escola e aos professores que não se trata de algo novo para os alunos, pois, eles já realizam os jogos didácticos nos momentos de intervalo. Por exemplo, o jogo famoso “Nome-terra” e “Terra-Mar”, são exemplos de jogos didácticos ligados a Disciplina de Geografia.

No Jogo “Nome-Terra”, o estudante a partir de uma letra escolhida vai escrever o nome da terra/cidade que começa com a letra escolhida. Estes jogos didácticos ajudam aos alunos a ter capacidade de pensar com rapidez e também a conhecer os nomes de Distritos, Cidades, Províncias, Países e Continentes.

#### **4.2. Resultados do trabalho prático**

Neste ponto apresenta-se a demonstração da experiência realizada pela autora com os trinta (30) estudantes das turmas 1 e 2 sobre a implementação dos jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia.

#### **4.2.1. Jogo de Exercícios “Sopa de Letras”**

**Unidade Temática:** A terra e suas esferas.

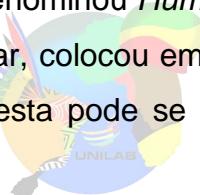
**Tema da aula:** Elementos do Clima.

**Materiais:** uma bola, papel, marcador, papel gigante e cartolina.

**Local de realização:** fora da sala (no campo).

#### **Procedimentos**

Pretendia-se que os alunos conhecessem os elementos do clima usando o jogo como ferramenta de ensino-aprendizagem. O autor formou 5 grupos de 6 elementos cada, e atribuiu a cada grupo nome de um dos elementos do clima, o 1º denominou *Temperatura*, o 2º *Precipitação*, o 3º denominou *Humidade*, o 4º Pressão e o 5º Radiação. Fez a demarcação do campo retangular, colocou em um dos cantos uma caixa contendo uma sopa de letras em que dentro desta pode se formar os nomes dos elementos do clima.



Explicitou demonstrando o procedimento do jogo: cada grupo deveria escolher um elemento que vai conduzir a bola até a caixa buscar uma letra de cada vez, começando com a primeira letra do nome e ia entregar o elemento do grupo, este por sua vez pega na letra e fica com ela na mão permitindo a visibilidade e o processo continua até formar a palavra desejada que é o nome do grupo, num período de 5 minutos.

Os mesmos procedimentos fizeram os restantes grupos. O grupo que não conseguia cumprir com o tempo determinado perdia o jogo e como punição deveria pronunciar em coro o nome de todos elementos do clima até 10 vezes (*vide as figuras 1 e 2*).

Por fim atribuiu TPC onde cada estudante deveria escrever num papel, ou seja, cartolina os elementos do clima e recortar cada nome para que na aula seguinte possam apresentar e colarem no papel gigante disponibilizado pela professora para a posterior reutilização.

Fig. 1 e 2: Ilustração do jogo de sopa de letras



Fonte:

elaboração própria (2023)

As imagens ilustram momentos do jogo didáctico, onde o aluno deveria conduzir a bola até ao lote para buscar uma letra de cada vez e formar o nome do elemento do clima a que o seu grupo fora identificado.

Durante o jogo didáctico e no fim do mesmo foi possível observar a satisfação no rosto dos trinta (30) estudantes e manifestavam querer continuar a jogar. Afirma Cavalcanti (2002) que “o acto de brincar faz com que o estudante seja capaz de socializar-se e integrar-se a sociedade, buscando novas relações de aprendizagens” (p.48).

#### **4.2.2. Jogo de símbolos “quebra-cabeça”**

**Unidade Temática:** Hidrografia.

**Tema da aula:** Rios de Moçambique.

**Materiais:** Papel, marcador, papel gigante e cartolina.

**Local de realização:** na sala.

#### **Procedimentos**

O autor formou dois grupos de 15 elementos cada e orientou cada grupo para desenhar o mapa de Moçambique no papel gigante com as respectivas delimitações de cada província. Orientou para escreverem os nomes dos rios de Moçambique em pequenas tiras de papel.

Cada grupo deveria fixar no quadro o seu mapa e colar o nome de cada rio na sua respectiva província num intervalo de 5 minuto (*vide as figuras 3 e 4*). O grupo que demorar perde o jogo e como punição deveria mencionar os principais rios de Moçambique e a sua respectiva localização.

Fig.3 e 4: Ilustração do jogo de quebra-cabeça



Fonte: elaboração própria (2023)



As imagens ilustram momentos em que os grupos realizavam o jogo didáctico ligado ao tema “Os principais rios de Moçambique”, onde escreviam os nomes dos rios de Moçambique em pequenas tiras de papel e depois fixar no quadro o seu mapa e colar o nome de cada rio na sua respectiva província num intervalo de 5 minutos.

De salientar que a localização dos principais rios de Moçambique é: Rio Messalo (Cabo Delgado), Rio Rovuma (Cabo Delgado e Niassa), Rio Lúrio (Nampula), Rio Incomáti (Maputo), Rio Zambeze (Zambézia, Tete), Rio Púngue (Manica e Sofala), Rio Limpopo (Gaza), Rio Búzi (Sofala), Rio Save (Manica, Sofala, Inhambane e Gaza), Rio Lugenda (Niassa).

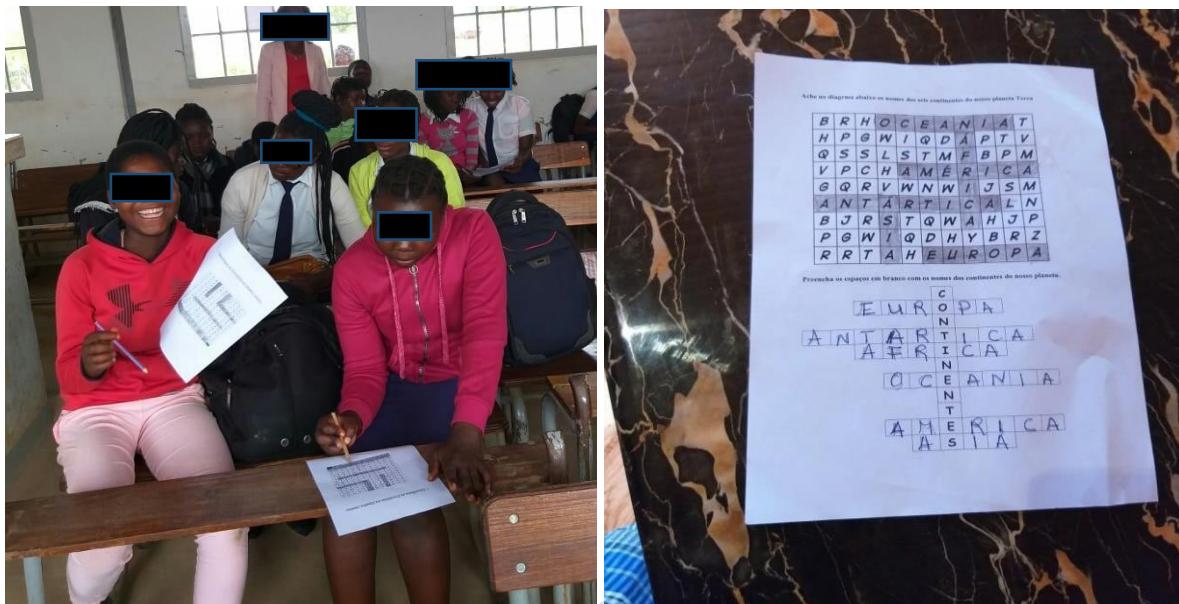
#### **4.2.3. Jogo de regras “palavras cruzadas”**

O autor expôs um cartaz contendo os continentes do mundo num quadro de sopa de letras e palavras cruzadas, o aluno deveria descobrir os nomes dos continentes através da junção das letras e pinta-las a lápis.

Em seguida apresentou um outro quadro em forma de um xadrez e colocou quadradinhos em branco para preencher e formar o nome de um dos continentes. O

quadro já vinha preenchido a palavra “C O N T I N E N T E S” na forma vertical e orientou que a partir de cada letra os estudantes formassem o nome de um continente, conforme ilustram as imagens.

Fig- 5: Ilustração do jogo de sopa de letras e palavras cruzadas: “Continentes do mundo”.



**Fonte:** elaboração própria (2023)

As imagens ilustram o nível de participação dos trinta (30) alunos no jogo e das análises feitas, verificou-se que os estudantes apresentaram um nível de motivação muito positivo, e quanto aos resultados do jogo, maior parte dos estudantes conseguiu cumprir com sucesso.

No fim das aulas, os professores disseram que acharam muito interessante essa proposta de implementar os jogos didáticos com os estudantes, afirmaram ainda que nunca realizaram nenhuma atividade desse género e prometeram elaborar alguns jogos didáticos para poder começar a usar com seus alunos.

#### **4.3. Análise do Questionário**

Neste ponto são apresentados os dados do questionário dirigido aos alunos sobre a sua sensação após a realização dos jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas da disciplina de Geografia.

##### **4.3.1. Nível de satisfação dos estudantes**

Os dados indicam que dos 30 alunos inquiridos, 21 que correspondem a 70% afirmaram que gostaram muito da experiência, 7 que correspondem a 23,3% gostaram do jogo e 2 que correspondem a 6,6% assumiram ter gostado um pouco.

Analisando os dados acima, conclui-se que há necessidade dos professores da disciplina de Geografia implementarem os jogos didáticos como ferramenta de ensino-aprendizagem, pois, os resultados indicam que maior parte dos estudantes afirmaram ter gostado da experiência.

Esta conclusão é sustentada pelos autores Castellar e Vilhena (2010) que afirmam que, “os jogos didácticos estimulam os estudantes a trabalharem em equipa, contribuem positivamente na formação de conceitos e na aprendizagem dos conteúdos de forma descontraída, diferente da forma tradicional, que é na maioria das vezes trabalhada em sala de aula” (p.161).

#### **4.3.2. Dificuldades na realização dos jogos didácticos na Disciplina de Geografia**

Neste ponto são apresentados os dados do questionário dirigido aos estudantes que procuravam saber se tiveram dificuldades na realização dos jogos didácticos durante as aulas.

Os dados indicam que dos 30 estudantes inquiridos, 28 que corresponde a 93,3% afirmaram não ter tido dificuldade em nenhum dos jogos, 1 que corresponde a 3,3%, assumiu ter um pouco de dificuldades no jogo de xadrez de palavras para formar os nomes dos continentes do mundo e 1 que corresponde a 3,3% referiu ter tido um pouco de dificuldades no jogo de sopa de letras.

Deste modo, com os resultados encontrados conclui-se que, esta metodologia de ensino da disciplina poderá impulsionar os resultados do Processo de Ensino-Aprendizagem da disciplina de Geografia, pelo que se exige que o professor elabore jogos didácticos a altura dos seus alunos. Como afirmam Baker e Popham (1976), que “a análise prévia do jogo é de importância decisiva, porque ajuda a identificar o que a classe não sabe, de modo que, após o ensino, a classe demonstre as competências desejadas” (p.68).

#### **4.3.3. Forma de aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Geografia**

Neste ponto os alunos foram questionados sobre a melhor forma que acham para aprenderem os conteúdos da disciplina de Geografia.

Os dados indicam que dos 30 alunos inquiridos, 29 que correspondem a 96,6% preferiram aulas com realização de jogos didácticos como ferramenta de ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia e apenas 1 estudante que corresponde a 3,3%, afirmou que preferia aulas sem jogos didácticos.

Analizando os resultados, conclui-se que maior parte dos alunos preferem aulas com realização de jogos didácticos, como reforça Melo (2008), que “é uma nova forma de ensinar, baseada no aprendizado espontâneo, sem pressão avaliativa, e aliada ao lazer, mostra-se eficiente no processo educativo” (p.1).

## 5. Discussão dos resultados

Ao longo da implementação dos jogos didácticos foi visível a evolução das atitudes dos alunos face aos objectivos pretendidos. No entanto, numa fase inicial, na disciplina de Geografia, muitos alunos manifestavam alguma dificuldade em lidar com as regras. Com estes resultados conclui-se que é muito fácil implementar os jogos didácticos para o ensino - aprendizagem da disciplina de Geografia na 8<sup>a</sup> classe, o que é necessário é a iniciativa do professor.

A proposta metodológica demonstrou que a utilização dos jogos foi capaz de despertar o interesse nos alunos, para uma aula mais dinâmica e divertida. Pinto e Tavares (2010), que colocam que “as atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade” (p.25).

De forma geral, a avaliação foi muito positiva, tendo em conta que apenas um aluno dos trinta (30) é que mostrou insatisfação na implementação de jogos didácticos nas aulas da disciplina de Geografia e os restantes gostaram e sugerem a sua aplicação.

No que concerne aos objectivos da realização dos jogos didácticos nas aulas da disciplina de Geografia, foram alcançados a 93,3%. Estes dados foram colhidos no fim das aulas quando os alunos foram questionados sobre o que aprenderam durante as aulas e 28 estudantes conseguiram responder correctamente e 2 correspondente a 6,6% apresentaram respostas incompletas.

No decorrer da actividade, constatou-se que os alunos, de forma geral, tiveram um óptimo desempenho, manifestaram o espirito de equipa, se ajudando na montagem dos jogos e todos gostaram da actividade. Eles também foram questionados se houve alguma dificuldade de realizar esse tipo de jogos, 28 que corresponde a 93,3% disseram que não

e apenas 2 disseram que tiveram dificuldade em realizar o jogo de xadrez de palavras e sopa de letras devido o tempo determinado pela professora.

Dos trinta (30) alunos inquiridos, a surpreendida pelos jogos, sendo a primeira vez que acontece. E ainda referiram que gostariam que jogassem mais vezes, pois conseguiram reter a matéria. No entanto, na opinião dos alunos, esta aplicação faz mais sentido pois, é um facto de grande motivação apesar dos jogos exigirem pensar muito rápido e os mesmos jogos podem ser realizados em casa com irmãos e amigos.

A Direcção da Escola referiu que a implementação dos jogos didácticos, é uma estratégia que melhor ajuda os alunos a compreender o conteúdo e encorajou aos professores para usarem esta experiência para catapultar o ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia. Os professores referiram que a falta de experiência é que fez com que eles não implementassem os jogos didácticos para a leccionação dos conteúdos da disciplina de Geografia e prometem implementar esta nova modalidade de ensino.

Em relação a análise dos jogos aplicados, a Direcção da Escola e os Professores entrevistados referiram que, com a aplicação dos jogos didácticos, os objectivos das aulas foram alcançados. Foi possível verificar a interacção dos estudantes com a professora em sala de aula durante a aplicação dos jogos didácticos, contribuindo assim para a dinâmica do Processo de Ensino-Aprendizagem. Contudo, o resultado do trabalho foi além do esperado. Houve sempre uma grande receptividade por parte dos alunos na execução dos jogos didáticos e na assimilação dos conteúdos. Os resultados finais foram muito mais satisfatórios que os obtidos com métodos tradicionais, muito utilizados pelos professores.

## **6. Conclusão e sugestões**

### **6.1. Conclusão**

O intuito deste trabalho foi de analisar a implementação dos jogos didácticos como ferramentas de ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia da 8a classe na escola em estudo. Tratou-se de uma nova proposta metodologia de ensino, através da qual os alunos aprendiam realizando jogos didácticos sobre o conteúdo da aula. Foi possível observar que o uso dos jogos didácticos no ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia ainda está longe da rotina dos professores em sala de aula. Com isto, há necessidade dos professores da disciplina de Geografia optarem pelo uso dos jogos didácticos no ensino-aprendizagem, pois, os resultados da experiência realizada pelos autores indicaram maior grau de satisfação dos alunos, dos membros da Direcção da Escola e dos Professores da disciplina de Geografia envolvidos neste estudo.

Os resultados encontrados vão de acordo com duas hipóteses pré-traçadas. A primeira dizia que: É provável que a falta de um reconhecimento claro sobre a relevância imperiosa de jogos didácticos como ferramentas do Processo de Ensino-Aprendizagem (PEA) pelos professores da disciplina de Geografia na escola em estudo, conduza os mesmos professores a não priorizarem os jogos didácticos como ferramentas modernas no Processo de Ensino-Aprendizagem (PEA) da disciplina de Geografia. A segunda afirmava que: Se os professores da disciplina de Geografia implementassem os didácticos como ferramentas modernas no Processo de Ensino-Aprendizagem (PEA) desta disciplina, cultivaria no seio dos estudantes uma motivação significativa e desejável para a aprendizagem da disciplina de Geografia.

Portanto, a análise do estudo foi positiva, visto que quase todos os alunos conseguiram realizar a atividade e assimilar a matéria/conteúdo da aula. Apenas um aluno teve algumas limitações do jogo que envolvia o deslocamento com a bola devido a sua condição física, mas todos conseguiram fazer a junção da aprendizagem com o que mais gostam de fazer, o ato de brincar, assim, gerando novas experiências e conhecimentos.

Deste modo, com os resultados encontrados conclui-se que, esta metodologia de ensino da disciplina poderá impulsionar os resultados do Processo de Ensino-Aprendizagem da disciplina de Geografia. Contudo, o resultado do trabalho foi além do esperado e encoraja a dizer que é muito importante realizar jogos didáticos em sala de aula como uma forma de manter os alunos motivados, transformando a aula em uma tarefa divertida e descomplicada, ou seja, o estudante vai aprender brincando. A inovação pode ser sempre bem-vinda a educação, e o jogo uma importante ferramenta nesse campo do conhecimento.

## 6.2. Sugestões

### À Direção da Escola

- Capacitar os professores na matéria da aplicabilidade dos jogos didáticos para o ensino da disciplina de Geografia;
- Proporcionar o material para a realização dos jogos didáticos.

### Aos Professores

- Serem criativos na elaboração dos jogos didáticos para despertar o interesse de aprender nos estudantes e tornar a aula mais dinâmica e prazerosa, contribuindo para a melhoria do Processo de Ensino-Aprendizagem;

- Incluir os jogos didáticos nos planos de aula como método de ensino;
- Selecionar os jogos didáticos de acordo com o programa de ensino de Geografia, em função dos conteúdos.

### **Aos Estudantes**

- Aderirem com satisfação aos jogos didáticos com responsabilidade, não como uma simples brincadeira, de modo a tirar o seu proveito.
- Exercitarem os jogos didáticos;
- Partilharem com colegas de modo a consolidarem a matéria estudada.

### **Referência**

- Aguiar, V. T. (1999). **Jogos de simulação no ensino de geografia**. Ensino em revista.
- Alves, Álvaro. (2003). **A história dos jogos e a construção da cultura lúdica**. UNIPAN/FACIAP.
- Antunes, Celso. (2006) **Inteligências múltiplas e seus jogos**. São Paulo, Vozes.
- Baker, E. L.; Popham, W. J. (1976). **Sistematização do ensino**. Porto Alegre: Globo.
- Carvalho, J.E (2009:124). **Metodologia do Trabalho Científico**, 2<sup>a</sup> Edição- Lisboa.
- Castellar, Sónia. (2010). **Recursos multimídia na educação geográfica**: perspetivas e possibilidades. Artigo da Ciência Geográfica – Bauru.
- Castellar, Sônia; Vilhena, Jerusa. (2010). **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning.
- Cavalcanti, L. S. (2002). **Geografia e práticas de ensino**. Alternativa.
- Château, J. (1975). **A criança e o Jogo**. Coimbra Atlântida Editora.
- Costa, J. A.; Sampaio, A. (2006). **Dicionário da Língua Portuguesa**. (6<sup>a</sup> Edição). Porto: Porto Editora.
- Cruz, J. A. da. (2012). **A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia**. Faculdade de Letras do Porto.
- Froebel, Federico. (2003). **La educación del hombre**. Biblioteca virtual universal.
- Gil, A. C. (1994) **Como Elaborar Projectos de Pesquisa**, (4<sup>a</sup> Edição). São Paulo: Atlas.
- Guimarães, R. C. (2014). Ensinando geografia de forma lúdica através do mapa em quebra cabeça. **Caminhos de Geografia**. Uberlândia, p. 70–79.
- Jobim e Souza, Solange. (2001). **Infância e linguagem**. (6<sup>a</sup> ed). Campinas, SP: Papirus.
- Macedo, L. (2009). Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed.
- Melo, A. V. F. (2008). **Jogo pedagógico, Brasil e sua dinâmica territorial**: educação lúdica em geografia. Universidade Cruzeiro do Sul.

José Olímpio Dombe, Jogos didáticos como ferramentas de ensino -aprendizagem de geografia. caso de...

Michel, M. H. (2005). **Metodologia e pesquisa científica**. São Paulo: Atlas.

Oliveira, Sónia Cristina de. (2006) **Entre idas e vindas**: estudo da ludicidade de um grupo de adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa de internação. Instituto de Educação Universidade Federal de Mato Grosso.

Piaget, Jean. (1970) **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro, Zahar Editores.

Piaget, Jean. (2002) **Epistemologia genética**. São Paulo: Martins Fontes.

Pinto, S; Tavares, L. (2010) **Brincar de Geografia**: o ludico no processo de ensino e aprendizagem. Revista Equador (UFPI).

Ritzmann, C. S. (2009). **O Jogo na atividade de ensino**. Dissertação de Mestrado, São Paulo.

Souza, J. C. (2002). **Jogo e Esporte**: um paradoxo moral. Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas.

Vygotsky, L. S. (1991). **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

Recebido em: 23/02/2025

Aceito em: 24/06/2025



**Para citar este texto (ABNT):** DOMBE, José Olímpio. Jogos didácticos como ferramentas de ensino-aprendizagem de geografia: caso de estudo numa escola secundaria na cidade de Chimoio. *Njinga & Sepé: Revista Internacional de Culturas, Línguas Africanas e Brasileiras*. São Francisco do Conde (BA), vol.5, nº 2, p. 151-174, jan./jun.2025.

**Para citar este texto (APA):** Dombe, José Olímpio. (jan./jun.2025). Jogos didácticos como ferramentas de ensino - aprendizagem de geografia: caso de estudo numa escola secundaria na cidade de Chimoio. *Njinga & Sepé: Revista Internacional de Culturas, Línguas Africanas e Brasileiras*. São Francisco do Conde (BA), 5 (2): 151-174.

Njinga & Sepé: <https://revistas.unilab.edu.br/index.php/njingaesape>