

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA: O USO DO JOGO DE TABULEIRO DESVENDANDO O RN COMO UMA PROPOSTA DIDÁTICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

*Data de submissão: 11/09/2024*

*Data de aceite: 01/10/2024*

**Francisco das Chagas Nascimento  
Ferreira**

**Gilberto Ivens de Araújo Tavares**

**RESUMO:** Um dos problemas mais comuns no contexto didático-pedagógico é a desmotivação e o desinteresse dos alunos pela matéria. Grande parte dessa dificuldades se deve a metodologias adotadas por muitos professores em sua prática docente. Nesse contexto o presente artigo pretende abordar a importância do lúdico em sala de aula, em seguida apresentar uma proposta de intervenção didática com a confecção e aplicação de um jogo de tabuleiro no ensino de geografia com turmas do sexto ano do ensino fundamental. O jogo em questão foi denominado “Desvendando o RN” e visa ser um material didático de auxílio a aprendizagem do conteúdo forças exógenas que atuam na formação geomorfológica do RN. A elaboração do jogo foi baseado na teoria das inteligências múltiplas, do psicólogo americano Howard Gardner, uma vez que, o jogo além de proporcionar a aprendizagem dos conteúdos geográficos mencionados anteriormente, ele também

pretende estimular o desenvolvimento de múltiplas habilidades importantes para o processo de aprendizagem dos alunos. Para a realização deste artigo, foi feito um levantamento bibliográfico para a compreensão da importância do lúdico em sala de aula por meio do uso de jogos no ensino de geografia; A produção de um jogo de tabuleiro intitulado Desvendando o RN.

**PALAVRAS-CHAVE:** lúdico. Ensino. Jogo de tabuleiro. Geografia do RN.

## INTRODUÇÃO

Um dos problemas mais comuns no contexto didático-pedagógico é a desmotivação e o desinteresse dos alunos pela matéria. Grande parte dessas dificuldades se deve a metodologias adotadas por muitos professores em sua prática docente, que geralmente, apresentam-se com aulas muito prolongadas, minimamente planejadas e entediantes, são exemplos de práticas que muitos alunos consideram enfadonhas e assim passam a considerar uma disciplina desinteressante, pouco atrativa e difícil. Conseqüentemente, esses alunos ficam

desinteressados em aprender um determinado conteúdo e muitos acabam abandonando a escola.

Diante disso, é de fundamental importância despertarmos o interesse do aluno para a aprendizagem e motiva-los para os estudos. Para tanto, é importante sabermos utilizar metodologias alternativas de ensino capazes de despertar o interesse dos alunos pela matéria e que os estimule a aprender, uma dessas metodologias alternativas que podem contribuir para a solução desse problema é o uso de atividades lúdicas em sala de aula.

Nesse contexto, saber utilizar a estratégia da ludicidade é um diferencial para o professor tornar suas aulas mais atrativas. De acordo com Macedo (2000), o jogo é uma atividade lúdica com grande potencial atrativo para os alunos e uma ferramenta importante para o processo de aprendizagem, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva de forma significativa em tudo o que esteja realizando.

Através do lúdico, o educador pode desenvolver atividades divertidas e que ensinem os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma maior interação entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa.

Nesse contexto o presente artigo pretende abordar a importância do lúdico em sala de aula, em seguida apresentar uma proposta de intervenção didática com a confecção e aplicação de um jogo de tabuleiro no ensino de geografia com turmas do sexto ano do ensino fundamental. O jogo em questão foi denominado “Desvendando o RN” e visa ser um material didático de auxílio a aprendizagem do conteúdo forças exógenas que atuam na formação geomorfológica do RN. A Elaboração do jogo foi calcado na teoria das inteligências múltiplas, do psicólogo americano Howard Gardner, de modo que, o jogo proporcionar a aprendizagem dos conteúdos geográficos mencionados anteriormente, ele também pretende estimular o desenvolvimento de múltiplas habilidades importantes para o processo de aprendizagem dos alunos.

O presente artigo está estruturado da seguinte forma: em primeiro lugar, realizamos uma revisão bibliográfica e documental sobre o potencial dos jogos no ensino; Em seguida, na parte de metodologia, mostraremos como foi pensado e confeccionado o jogo de tabuleiro Desvendando o RN, e como funciona toda a dinâmica do jogo; Por fim apresentaremos uma proposta de como trabalhar com o jogo no 6º ano do ensino fundamental relacionando as potencialidades do jogo para o estímulo de múltiplas inteligências.

## **O LÚDICO E O POTENCIAL DOS JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO**

Em se tratando de ensino e de aprendizagem, faz-se mister saber utilizar diversas estratégias de ensino e técnicas didáticas alternativas que podem se constituir em práticas docentes inovadoras e prazerosas nos processos de ensino e de aprendizagem. Uma dessas técnicas é a ludicidade, um recurso didático dinâmico que tem um grande potencial

de atingir resultados eficazes na educação, todavia, exige-se muito planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada para que a atividade lúdica não seja mero divertimento.

Nesse processo, temos os jogos que de acordo com Lopes (2001) são atividades lúdicas pouco trabalhadas pelos professores atualmente. De acordo com o autor, o uso de jogos no ensino estimula o desenvolvimento de várias competências e habilidades, permitindo que o aluno se envolva de forma significativa em tudo o que esteja realizando.

Com a ludicidade, o professor tem condições de realizar atividades mais atrativas para seus discentes, ademais, esse tipo de atividade pode instruir os alunos a discernirem sobre valores éticos e morais da convivência em sociedade, além de possibilitar situações mais interativas entre aluno-aluno, aluno-professor. É uma forma de dar aula diferente do habitual quadro e giz e que pode ser um estímulo maior para participação do alunado. Para entendermos o processo de ludicidade, a priori, precisamos saber o que é lúdico. Conforme Lisboa (2017) o termo “lúdico” é etimologicamente derivado do latim *ludus*, que significa jogo, divertir-se, e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, recreativa, sendo ainda maior a sua abrangência. Assim, podemos presumir que o processo de ludicidade é parte inerente aos seres humanos, e se porventura for utilizado como recurso pedagógico, de uma forma bem planejada, pode facilitar no processo de aprendizagem do sujeito. Diante disso, percebemos o quão importante é utilizar essa ferramenta para ensinar nossos alunos em sala de aula.

Atualmente há uma miríade de jogos de gêneros distintos: jogos eletrônicos, corporais, de treinamento, de quiz, de tabuleiros, entre outros. Em relação aos jogos de tabuleiro, os mais conhecidos são: Ludo, Dama, Trilha, Gamão, Xadrez, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, Perfil, War, e Imagem e Ação. Cada um tem características e benefícios *sui generis*. Esses jogos estão entre os mais difundidos culturalmente e podem ser jogados a qualquer hora e lugar.

De acordo com Schaeffer (2006): “jogos em grupo possibilitam aos indivíduos trabalharem com a regularidade, o limite, o respeito e a disciplina, por meio de ações necessariamente subordinadas a regra. Portanto, todos esses aspectos se fazem importantes para a vida do indivíduo em sociedade”.

Segundo Kishimoto (2001), o jogo é uma atividade rica, extremamente prazerosa e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando importante contribuição na aprendizagem.

Para Lerner:

Uma das características mais importantes é a sua separação da vida cotidiana, constituindo-se em um espaço fechado com regras próprias definidas, mas mutáveis, onde os participantes atuam de forma descompromissada em uma espécie de “bolha lúdica”, que, durante o jogo, não tem consequências no mundo exterior; porém, essa experiência enriquecedora é absorvida pelos participantes e podem refletir no mundo exterior de maneira muito positiva (LERNER, 1991, p.23).

Diante disso, convém destacar que pode ser mais eficiente se ensinar e aprender por meio de jogos do que meramente assistindo a uma aula expositiva monoloca, na qual o professor apenas transmite o conteúdo e o aluno recepta, ou em qualquer aula em que não há interação entre professor e aluno. Os jogos possuem componentes do cotidiano, eles são metáforas da nossa vida moderna em que competimos constantemente, seja para ganhar uma vaga de emprego ou para entrar na universidade, por ter esse lado simbólico eles despertam o interesse do aprendiz-jogador, e isso o leva a ser protagonista dentro de todo o processo.

Entendemos que o conhecimento é produto das relações entre sujeito e objeto, e que o jogo passa a ser um material didático importante nos processos de desenvolvimento e aprendizagem. Todavia, é preciso compreender esses processos cognitivos, com o intuito de possibilitar o raciocínio de cada sujeito. Isto sugere que o aluno, concebido como um sujeito ativo e participativo, precisa, a cada momento, escolher estratégias, raciocínios, reconhecer erros para que possa construir novas estratégias, até alcançar as metas e objetivos propostos com o jogo.

Desse modo, o jogo no contexto educacional deve potencializar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno tenha a sensibilidade de construir seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições. “Por muitos anos os jogos têm sido usados apenas para diversão, mas só recentemente têm sido aplicados os elementos estratégicos de jogos em computadores com propósitos instrutivos” (LERNER, 1991, p.59).

Segundo Lopez(2001), os jogos baseiam-se no interesse pelo lúdico, que independe da faixa etária. Considerando-se esse aspecto, os jogos podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno. Os jogos desenvolvem atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Podem ser jogados de forma individual ou coletiva, sempre com a presença do educador para mediar o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos alunos, diagnosticando as dificuldades individuais.

Já para Falkembach(2017), os jogos educativos são elaborados para divertir os alunos e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas no jogo. Um jogo educativo pode proporcionar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico e complexo. Quando o jogo se torna um espaço para pensar, os jovens encontram oportunidades de desenvolvimento porque, nele, organizam e praticam as regras, elaboram estratégias e criam procedimentos a fim de vencer as situações-problema desencadeadas pelo contexto lúdico.

Vale ressaltar que aspectos afetivo-sociais e morais estão implícitos nos jogos, pelo fato de estes exigirem relações de reciprocidade, cooperação e respeito mútuo. Nesse sentido, relações espaço-temporais e causais estão presentes na medida em que o jogador

coordena e estabelece relações entre suas jogadas e a do adversário.

Nesse contexto, é importantíssimo sabermos utilizar o lúdico em nossas práticas docentes. Envolvendo a Geografia nesse ambiente lúdico de um jogo educativo, podemos propiciar uma sensação de quebra de paradigma referente a uma situação mais formal e tradicional de aprendizado. Sabemos que, para se aprender, é fundamental ter motivação e desejo para isso. Logo, a situação de prazer, tensão e alegria colabora com o processo educacional porque coloca o aluno em uma situação de potencial receptividade, uma vez que o imerge numa situação que gosta, onde há pouca dispersão e, principalmente, onde se pode potencializar sua concentração para aproveitar ao máximo esses momentos.

Sabemos que um dos principais papéis do educador é motivar os alunos à construção de novos conhecimentos, e, através das atividades lúdicas, estes acabam sendo desafiados a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo educador. O lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa. Entretanto, convém ressaltar que o educador deve ter cuidado ao desenvolver uma atividade lúdica. Por ser uma tarefa dinâmica, o professor fica na condição de estimulador, condutor e avaliador da feitura da atividade, sendo o elo entre o lúdico e os alunos. Todavia, é de fundamental importância, antes da aplicação do jogo, a elaboração de um bom planejamento didático, como também é necessário ficar atento a quantidade de atividades lúdicas, pois estas quando utilizadas exageradamente, podem se tornar rotineiras, tradicionais e desinteressantes.

## **A DINÂMICA EXÓGENA NO RN APLICADA AO ENSINO DE GEOGRAFIA A PARTIR DE JOGO LÚDICO**

As ações exógenas, também chamadas de modelagens externas, ou ainda, as ações e dinâmicas de transformações do relevo. Na verdade, são processos ligados às dinâmicas do tempo e clima, que ao agir sobre os corpos superficiais terrestres, promovem mudanças em suas estruturas e por sua vez, acarretam na formação de novas configurações de relevo. Desse modo, é natural encontrarmos esses fenômenos no território potiguar, onde se destacam as ações de sedimentação e ainda os processos erosivos, que serão exemplificados e usados em nosso jogo, de tal forma, que apontaremos as ações, causas, consequências e soluções, a partir da cartilha descrita em anexos a seguir, a qual contemplará a ação Eólica (figura I), a ação marinha, também denominada abrasão marinha ou ainda, processo de solapamento (figura II), a força gravitacional (figura III), a ação pluvial (figura IV), a força fluvial (figura V), além disso, podemos ver claramente as dinâmicas intempéricas físicas (figura VI), químicas (figura VII), e biológicas (figura VIII), os quais agem causando outros tantos, como é caso da ação da chuva e do vento que acabam migrando sedimentos que por consequências podem tanto gerar assoreamento (inundação de sedimentos sobre os rios), ou mesmo, a formação de bancos de sedimentos, causado pela deposição.

Registros atuais de erosão costeira estão presentes em muitos trechos do litoral norte-rio-grandense, com origem atribuída principalmente ao reduzido aporte fluvial de sedimentos, decorrentes das pequenas dimensões das bacias fluviais regionais, e a perda de sedimentos para o continente, com a formação dos campos dunares (Dominguez & Bittencourt, 1996).

Dessa forma, podemos associar esses processos e ações de transformação do relevo e aplica-lo ao jogo de tabuleiro – desvendando o RN. Uma vez que, pensamos que os procedimentos lúdicos, podem garantir melhor compreensão e conseqüentemente, uso desse conhecimento na prática do nosso alunado, pois, é pertinente entendermos a importância e influências desses fenômenos em nosso cotidiano, sobretudo, quando falamos em impactos causados pela ação de mudanças do relevo que atuam sobre nossos ambientes de vivências, moradias, economia e produtividade e outros. Nesse cenário, percebemos que fica interessante inserir esses conteúdos do ensino de Geografia ao processo de ensino a partir da ludicidade, especialmente, quando esses devem ser aplicados a partir de documentos oficiais que regulam o ensino no Brasil, caso do parâmetro curricular nacional do ensino fundamental - PCN, que apresenta entre outros critérios e metas, que o aluno saiba, utilizar as diferentes linguagens - verbal, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal - como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; além de saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos, Brasil (1998. pp. 7-8). Fatos que reforcem nossos reais objetivos em aplicar o jogo como ferramenta de aprendizagem e ensino.

Sendo assim, buscamos relacionar o assunto e aplica-lo a partir do jogo as turmas envolvidas, onde usaremos como base para a aplicação do jogo, cartas que trarão imagens e conceitos do assunto trabalhado, e por consequência, dão melhor clareza aos alunos sobre os conteúdos estudados e assim, conhecermos melhor os processos de transformações do relevo potiguar e que estão representados nas imagens seguir.

## **METODOLOGIA**

Para a realização deste artigo, foi feito um levantamento bibliográfico e documental para a compreensão da importância do lúdico em sala de aula por meio do uso de jogos no ensino de geografia; A produção de um jogo de tabuleiro intitulado Desvendando o RN. Este jogo pretende auxiliar os alunos dos 6º anos do ensino fundamental II, a aprenderem os conteúdos de geomorfologia do RN, Sobretudo as forças exógenas na composição das paisagens potiguares, de uma forma natural, prazerosa, dinâmica, interativa e, especialmente, de forma lúdica. O jogo mencionado também pode ser utilizado para: revisar conhecimentos sobre os conteúdos geográficos estudados no decorrer do bimestre. No caso da proposta didática pretende-se trabalhar com o conteúdo a ação das forças

exógenas na formação da geomorfológica do estado do RN; estimular e complementar estudos sobre a natureza e a sociedade nas paisagens; Estimular o desenvolvimento de inteligências múltiplas, como a inteligência linguística, a inteligência corporal, a inteligência espacial, a inteligência lógico matemática e a Inteligência interpessoal. Para isso, processaremos o jogo, aplicando o conteúdo a partir do uso de cartas modelos, que trarão imagens e conceitos representativos a cada ação exógena, além disso, o tabuleiro, contara com um campo de jogo, representado pelo mapa fisiográfico do estado do RN, que por sua vez, será o cenário e caminho a ser trilhado pelo aluno e turma, em disputa pelo melhor conhecimento e habilidade sobre o jogo e sobre o assunto. Dessa forma, as cartas serviram para dar suporte ao jogo, onde o mesmo será mais bem descrito a seguir.

## **O JOGO DE TABULEIRO DESVENDANDO O RN: UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA PARA OS SEXTOS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

### **Como Funciona o Jogo**

A dinâmica do jogo funciona da seguinte forma: Para se jogar é preciso dividir a turma em grandes grupos de 10 alunos e em seguida subdividir o grande grupo em duas equipes, com no máximo 5 jogadores.

Os materiais utilizados no jogo são: um dado. Dois peões de cores diferentes; um tabuleiro composto de quarenta casas; oitenta fichas (contendo as tarefas definidas em cada casa do tabuleiro: “Verdadeiro ou Falso”, “Perguntas” e “Mímica”) e trinta fichas de imagens.

Antes de começar a jogar é preciso verificar se as fichas estão devidamente separadas em categorias. Em seguida deve-se embaralhar as fichas de cada categoria, separadamente, com a face das tarefas voltada para baixo. Após isso deve-se colocar as fichas empilhadas ao lado do tabuleiro. E por fim separar um peão para cada jogador ou equipe e coloca-las no início do tabuleiro.

Na Casa “Verdadeiro ou Falso” (simbolizada por V ou F): as fichas determinam afirmações sobre conhecimentos gerais a respeito das forças exógenas que atuam na composição das paisagens potiguares. Os jogadores devem dizer se a sentença está correta (verdadeira) ou errada (falsa). Se o jogador acerta avança a casa seguinte, todavia se errar permanece na mesma casa.

Na casa “O que Sou Eu?” (Simbolizada por uma câmera) funciona assim, quando um peão para nesta casa, são dadas algumas informações (pistas) sobre uma forma de relevo e mostrada uma foto que auxilia o jogador a identificar o tipo de ação exógena sobre o relevo. Os jogadores devem identificar que ação erosiva é esta. Se o jogador acertar avança uma casa se errar permanece na mesma casa.

Na casa Mímica, Simbolizada pela letra M. quando um peão para nesta casa o

jogador terá que fazer uma mimica para os outros participantes do grupo descubram qual a palavra que está na ficha desta categoria.

Na casa Benesse: (simbolizada por um trevo da sorte) o jogador que cair nesta casa avançará automaticamente 2 casas. Já na casa Penalidade simbolizada por um sinal de advertência. O jogador que parar nesta casa voltará automaticamente 2 casas.

As regras do jogo são as seguintes; Todos os jogadores lançam o dado para definir qual será a ordem de participação no jogo; A ordem de participação é inversamente proporcional ao número obtido, ou seja, quem tirar o número maior sai na frente. Apenas quem tirou o número maior avança o número correspondente de casas no tabuleiro, dando início ao jogo. A casa em que o peão parar define a tarefa que deverá responder ou executar (“Verdadeiro ou Falso”, “O Que Sou Eu?”, “Perguntas”, “Benesses”, “Penalidades”). Se o peão parar nas casas de “Benesses” ou “Penalidades”: O jogador executa automaticamente a tarefa descrita na casa e passa a vez para a outra equipe.

Se o peão parar em uma das casas “Verdadeiro ou Falso”, “Quem Sou Eu?” e “Perguntas”: Um jogador da equipe adversária retira uma carta da pilha da categoria correspondente e a lê em voz alta à equipe que está executando a tarefa. Se a equipe responder corretamente à tarefa, joga o dado novamente, anda o número de casas correspondentes com o peão, executa a próxima tarefa e assim sucessivamente. Se a equipe responder errado, o direito de jogar o dado e avançar casas com o peão passa para a equipe adversária.

Antes de prosseguir com o jogo, a equipe adversária deve dizer qual seria a resposta correta e retirar esta carta do jogo (colocando-a com a face voltada para cima, em uma nova pilha ao lado do tabuleiro).

Vence a equipe que completar uma volta completa no tabuleiro. Mas, afinal, todos ganham, aprendendo e se divertindo



Tabuleiro do jogo Desvendando o RN

Fonte elaboração própria



## AS POTENCIALIDADES DO JOGO NO ESTIMULO DAS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS

Durante muito tempo pensou-se que a inteligência, ou seja, a capacidade do indivíduo aprender era um fator hereditário, podendo inclusive ser medida. A maneira para medir a inteligência das crianças acontecia por intermédio de testes padronizados, verificando desta forma o quociente de inteligência(Q.I.), calculando capacidades verbais e não verbais, incluindo memória, compreensão e solução de problemas. Entretanto, em meados da década de 1980 um psicólogo americano, chamado Howard Gardner propôs uma nova visão sobre a questão da inteligência. *A priori*, ele definiu inteligência como “a capacidade de resolver problemas e de elaborar produtos” (GARDNER,1995, P.39) Em seguida, o psicólogo nos apresentou uma ótica pluralista da mente, com o reconhecimento de diversas facetas cognitivas, focalizada no indivíduo reconhecendo que as pessoas tem forças cognitivas diferenciadas e estilos cognitivos contrastantes.

A pesquisa de Howard Gardner identificou e definiu oito tipos diferentes de inteligência. Inteligência linguística, a inteligência lógico-matemática, Inteligência Espacial, Inteligência Musical, Inteligência corporal e sinestésica, Inteligência intrapessoal, Inteligência Interpessoal, Inteligência naturalista. A seguir, mostraremos as potencialidades que o jogo de tabuleiro Desvendando o RN pode estimular no desenvolvimento de algumas dessas inteligências propostas pela Teoria das Inteligências Múltiplas.

### O JOGO DESVENDANDO O RN E A INTELIGÊNCIA LINGUÍSTICA

De acordo com Gardner(1995) a inteligência linguística se caracteriza pela capacidade de, adquirir, compreender e dominar as expressões da linguagem colocado em ação a semântica e a beleza na construção da sintaxe, Manifesta-se em escritores, romancista, jornalistas, palestrantes e poetas, mostra-se expressiva também em pessoas que cultuam a palavra e a construção de ideias verbais ou escritas. Consiste na capacidade de pensar com palavras e de usar a linguagem para expressar e avaliar significados complexos. Crianças com expressiva capacidade linguística surpreendem pelo vocabulário que conhecem e utilizam, adoram ler, escrever e contar histórias, mostrando interesse por rima, trocadilhos, charadas e jogos com palavras.

Nesse sentido, O jogo de tabuleiro desvendando o RN pode ser um recurso didático importante para o desenvolvimento dessa inteligência, pois ele exige da criança participante um determinado nível de desenvolvimento de comunicação verbal. Caso a criança não esteja apta para expressar, de forma compreensível, seus desejos e intenções, terá dificuldades de estabelecer uma interação lúdica com os outros. Para Antunes (2006) A necessidade de comunicação e de se fazer compreender no jogo estimula o exercício e o desenvolvimento coerente da linguagem.

## O JOGO DESVENDANDO A TERRA E A INTELIGÊNCIA ESPACIAL

Gardner(1995) descreve a inteligência espacial como a capacidade para perceber o mundo visual e espacial de forma precisa. É a habilidade para manipular formas ou objetos mentalmente e, a partir das percepções iniciais, criar tensão, equilíbrio e composição, numa representação visual ou espacial. Esse tipo de habilidade é muito comum em artistas plásticos, geógrafos, engenheiros e arquitetos. Para Lima (2008) Em crianças pequenas, o potencial especial nessa inteligência é percebido através da habilidade para quebra-cabeças e outros jogos espaciais e a atenção a detalhes visuais.

Nesse contexto o jogo pode auxiliar os alunos no desenvolvimento dessa habilidade pois requer que o participante reconheça, de maneira visual diferentes paisagens geográficas formadas de ações naturais e antrópicas.



*Ficha de Jogo- O que sou eu?*

Fonte: elaboração própria

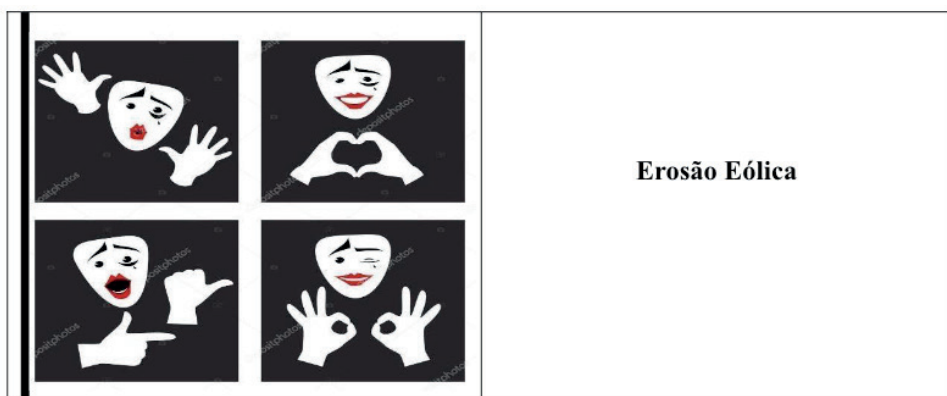
Sabemos que trabalhar com a imagem na geografia é fundamental e o uso da imagem é um estímulo à percepção visual, projetando caminhos para o ensino de Geografia em que é possível aproximar realidade e criação, ficção e o espaço vivido, superando práticas pedagógicas tradicionais. Dessa forma, as imagens trazem consigo ferramentas que auxiliam a aprendizagem, sendo as mesmas carregadas de significados, que possibilitam o desenvolvimento de processo interativo, estimulando o raciocínio e novas habilidades, sendo desta forma uma aliada na escola e, por conseguinte no ensino da Geografia, visto que irá possibilitar a formação de cidadãos críticos. Nesse sentido, há uma ferramenta do jogo que requer que o aluno tenha uma leitura espacial.

## O JOGO DESVENDANDO O RN E A INTELIGÊNCIA CORPORAL

Segundo Gardner (1995), a inteligência corporal é a habilidade para resolver

problemas ou criar produtos através do uso de parte ou de todo o corpo. É capacidade para usar a coordenação grossa ou fina em esportes, artes cênicas ou plásticas no controle dos movimentos do corpo e na manipulação de objetos com destreza. A criança especialmente dotada na inteligência sinestésica se move com graça e expressão a partir de estímulos musicais ou verbais demonstra uma grande habilidade atlética ou uma coordenação fina apurada.

Nesse processo, o jogo desvendando o RN pode auxiliar no desenvolvimento dessa habilidade, Pois requer que os alunos utilizem linguagem gestual (mímica) para que seus colegas descubram um determinado conceito. Há uma etapa do jogo que os alunos iram tirar uma ficha e ter que usar sua criatividade para fazer gestos de maneira que seus colegas de equipe descubram qual é o conceito Desta forma eles estarão exercitado sua inteligência corporal.



Ficha do jogo "Mímica"

Fonte: elaboração própria

## O JOGO DESVENDANDO O RN E A INTELIGÊNCIA INTERPESSOAL

De acordo com Antunes(2006) a inteligência interpessoal está calcada na capacidade de perceber as diferenças entre os outros, é a capacidade de interação das pessoas. Essa inteligência é muito comum em líderes religiosos ou políticos, professores, terapeutas e pais.

Os processos de cooperação, liderança, necessidade de coesão, organização e solidariedade de grupo foram e continuam sendo imprescindíveis para o desenvolvimento cultural das sociedades, Podemos presumir que essa inteligência possibilitou a interação entre os seres humanos no decorrer da história saber interagir e cooperar é imprescindível para a manutenção das espécies (Darwin),portanto nós estamos vivos até a presente data, devido à cooperação para a organização da sociedade e a vida em comunidade.

Nesse contexto, conforme Lima(2008) alguns jogos de tabuleiros podem auxiliar o desenvolvimento da Inteligência interpessoal, pois são jogos de compartilhar ideias, unir

pessoas, tornar o grupo mais coeso. Jogar em grupo pode eliminar o medo do fracasso e reforçar a confiança em si mesmo. Pensando nesse tipo de habilidade interpessoal desenvolvemos o jogo de tabuleiro desvendando a terra com um viés competitivo mas também cooperativo, desse modo, poderão ser formadas várias equipes de 5 alunos, desta maneira os membros de cada equipe precisarão cooperar entre si para poder avançar nas etapas dos jogos e isso é fundamental para o desenvolvimento dessa habilidade.

## CONCLUSÕES

Pretendeu-se, com este artigo, abordar o tema a utilização do lúdico como uma estratégia de ensino alternativa capaz de atrair o interesse dos alunos para o ensino de geografia, e apontando o jogo de tabuleiro desvendando o RN como um material didático que tem grande potencial para a consolidação de conhecimentos e motivação em Geografia por parte dos alunos. Mostramos uma proposta de intervenção didática com o uso do jogo no sexto ano do ensino fundamental. O conteúdo do jogo foi pensado para os alunos do sexto ano único da Escola Municipal D.R Roberto Freire, todavia este pode ser adaptado a diferentes realidades e a outros níveis de ensino, com vários conteúdos distintos da geografia. Sem perder o caráter lúdico e educativo.

Classificamos a utilização desta metodologia uma alternativa viável, pois é dialógica e contextualizada, permitindo uma significativa interação professor-aluno, aluno-aluno e trabalhando o conhecimento geográfico a partir do que o aluno já sabe, das concepções que ele já detém, de suas vivências.

Vale ressaltar que para se ter um desenvolvimento satisfatório do ponto de vista da aprendizagem, é imprescindível um planejamento prévio de todas as ações que serão executadas nesse tipo de aula. É fundamental Antes de disponibilizar esse material didático para os discentes, é importante analisar a variedade e a quantidade disponível para avaliar se todos podem jogar ao mesmo tempo ou se é necessário fazer um rodízio.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução**, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: geografia / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/ SEF, 1998. 156 p.

DOMINGUEZ, J.M.L.; BITTENCOURT, A.C. S.P., **Regional assesment of long-term trends of coastal erosion in Northeastern Brazil**. Anais da Academia Brasileira de Ciências, 68: 355-372. 1996.

FALKEMBACH, Gilse **Desenvolvimento de Jogos Educativos Digitais utilizando a Ferramenta de Autoria Multimídia: um estudo de caso com o ToolBook Instructor**. 2017 Disponível em:< <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13874/7794>> Acesso em 10 de jun.2017.

GARDNER, H. **Estruturas da Mente - A teoria das inteligências múltiplas**. 1ª ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

\_\_\_\_\_. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GADOTTI, Moacir. **A organização do trabalho na escola: alguns pressupostos**. São Paulo: Ática, 1993.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

LERNER, M. **Uma Avaliação da Utilização de Jogos em Educação**. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ, 1991. (Oficinas de Informática na Educação).

LIBANÊO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1998.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

LISBOA, Monica. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos 2017**. Disponível em: < <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818> > Acesso em: 10 de maio. 2017.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4ª Edição revista, São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SCHAEFFER, E. H. **O jogo matemático como experiência de diálogo: análise fenomenológica da percepção de professores de matemática**. 2006. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática, Universidade Estadual de Maringá, Maringá.

SILVA, L. G. **Jogos e situações-problema na construção das noções de lateridade, referências e localização espacial**. In: CASTELLAR, S. Educação geográfica: teorias e práticas docentes. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

# ANEXOS

**Agentes exógenos**

**Eólica/ vento** – processo de rolagem dos fragmentos rochosos através da ação dos ventos muito comum em ambientes dunares.

**Consequências:** Escoamento de sedimentos para as vias próximas a áreas de formação dunar. Um problema para a circulação de veículos e pessoas, inclusive vulnerável a acidentes.

**Soluções:**  
- Não retirar a mata ciliar que sustenta essas formações, e evitar de circular sobre essas áreas e nem tão pouco construir sobre o perto dela.

<http://www.coladaweb.com/geografia-do-brasil/estados-brasileiros/rio-grande-do-norte>

<http://www.blogparacifito.com.br/2015/12/07/a-erosao-eolica-de-nossas-praias/>

Figura I

Fonte: elaborada pelos autores.

**Agentes exógenos**

**Erosão por Abrasão marinha/ solapamento** – processo de desgaste da rocha onde a ação das ondas do mar desagrega as falésias.

**Consequências:**  
• Alteração do perfil ou formas do relevo;  
• Destruição de imóveis costeiros – casas, hotéis, ;  
• Sedimentação criando ravinas e voçorocas

**Soluções:**  
- Evitar construir e circular sobre o próximo a essas áreas.

Falésia na Praia de Cotoveló, Parnamirim - RN  
<http://professorcarciandantas.blogspot.com.br/2015/03/agentes-exo-temo-modificadores-do-relevo.html>

Praia de ponta negra, Natal - RN  
<http://marolyza.blogspot.com.br/2012/07/destruicao-do-calçada-de-ponta-negra.html>

Figura II

Fonte: elaborada pelos autores.

**Agentes exógenos**

**Erosão gravitacional:** ação causada pela força gravitacional, ou seja, ação da pressão da terra que atrai toda e qualquer coisa para o seu centro.

**Consequências:**  
• Formação de voçoroca/ assoreamento  
• Escoamento de sedimentos;  
• Danos a moradias;  
• perdas matérias e ate humana.

**Soluções:**  
- Especialmente não retirar a mata ciliar que sustenta essas formações, e evitar de circular sobre essas áreas e muito menos construir sobre elas.

voçoroca  
<http://agusttv.blogspot.com.br/2013/06/o-que-e-voçoroca.html>

Escoamento de sedimentos  
<http://g1.globo.com/pa-para/noticia/2015/01/ocorrendas-de-erosao-em-rondon-do-para-passam-por-a-avaliacao.html>

Figura III

Fonte: elaborada pelos autores.

**Agentes exógenos**

**Erosão pluvial/ Chuva** – a ação da chuva que cai sobre o solo em grande volume, desagrega as partículas do solo e causa deslizamento terra ou escoamento de sedimentos.

**Consequências:**  
• Escoamento de sedimentos;  
• Danos a moradias;  
• Perdas matérias e ate humana.

**Soluções:**  
- Não retirar a mata sustenta essas áreas de encostas, e sobretudo e evitar construir sobre o perto dela.

BR. 101, Parnamirim - RN  
<http://professorcarciandantas.blogspot.com.br/2015/03/agentes-exo-temo-modificadores-do-relevo.html>

Praia de áreas pretas, Natal - RN  
<http://www.vlaserdantas.com.br/imagens-areas-mostra-entropos-em-natal/>

Figura IV

Fonte: elaborada pelos autores.





Figura V

Fonte: elaborada pelos autores.



Figura VI

Fonte: elaborada pelos autores.



Figura VII

Fonte: elaborada pelos autores.



Figura VIII

Fonte: elaborada pelos autores.