

## **JOGOS E BRICADEIRAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

*Leydiwise Rodrigues Barros (leyd.norte@gmail.com)*

*Renata Cristina da Silva Rosa Pires de Souza (renatacristina2511@hotmail.com)*

*Roberto Ortiz Paixão (rpaixao@uems.br)*

*Walter Guedes da Silva (guedes@uems.br)*

### **RESUMO**

A preocupação com um ensino de Geografia de qualidade é cada vez mais frequente, visto que a maior parte das crianças e adolescentes em situação de fracasso escolar é a de classe menos favorecida e que elas precisam ter prazer em estudar, o lúdico servirá se torna um facilitador fazendo com que seja explorada a criatividade dessas crianças e adolescentes, melhorando sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua auto-estima, como também despertará seu raciocínio e curiosidade a respeito do mundo, ficando assim mais fácil aprender Geografia. Essa proposta procura fazer uma coletânea de brincadeiras e jogos diferenciados (inéditos ou já existentes) que possam ser utilizados nas diversas séries e ser adaptados a vários conteúdos. Com isso, dar subsídios para as aulas de Geografia que podem ficar mais atrativas, alegres e prazerosas, sem contar que assim a escola terá de volta atividades que fazem parte do patrimônio histórico social da sociedade. Este instrumento possibilita um ambiente sem fluência a se tornar descontraído e vivo, porque motiva os participantes a concentrarem seus esforços para atingir as metas. Os jogos podem ser adaptados para aplicação de conceitos trabalhados como reforço ou avaliação, neste os alunos são sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem. Propiciar aos alunos aprendizado lúdico e motivador, desenvolvendo habilidades cognitivas (atenção, observação, interação e participação). Revisar, fixar, avaliar conteúdos, além de propiciar a integração dos alunos, despertar no aluno o espírito de trabalho em grupo, socializar. Para os docentes: inovação no processo de ensino e aprendizagem. Os jogos pedagógicos são ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem e oferecem um contato simulado com a realidade. Queen de perguntas e respostas com a participação de todos os alunos da sala com o uso de uma campainha de metal para que um dos participantes ao apertar possa então responder a pergunta e angariar pontuação a sua equipe.

**Palavras-chave:** jogos pedagógicos, brincadeiras, geografia.