

APLICAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO EM AULAS DE GEOGRAFIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Naldilene Silva Sarmanho¹
Gabriela Modesto Piedade²
Jessica Santiago Souza³
Antonio Jéverson C. da Silva⁴
Rodrigo Rafael S. de Oliveira⁵

RESUMO

O jogo de tabuleiro “Trilha do Conhecimento” é uma ferramenta didática, construída e aplicada nas aulas de Geografia com uma turma de 6º ano do ensino fundamental II. O objetivo principal é revisar os conteúdos trabalhados em sala de aula, mostrando sua relação com o espaço vivido dos alunos. Essa metodologia ativa é capaz de potencializar o ensino de Geografia. Contudo, pensar metodologias ativas na rede pública de ensino tem se constituído uma tarefa desafiadora aos professores, isso se deve a diversos aspectos que assolam a educação brasileira, principalmente, as questões estruturais das escolas públicas, as quais, na maioria dos casos não dispõem de recursos necessários ao ensino. Por tanto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, aplicação de formulários, junto aos alunos da Educação Básica.. Diante dos resultados, foi possível perceber que os alunos tiveram um aproveitamento satisfatório no que tange a assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de aula, quanto na participação/avaliação do jogo como recurso didático, reafirmando a alternativa de metodologias ativas como mecanismo para potencializar o ensino de Geografia, como um meio de romper práticas didático-pedagógicas vinculadas ao ensino tradicional, Proporcionando momentos de aprendizagem significativa, com construção interativa e prazerosa de conhecimentos geográficos.

Palavras-chave: Ambiente Escolar, Metodologias Ativas, Instrumentos Didáticos.

INTRODUÇÃO

O processo educacional no Brasil passa por uma série de desafios, quando atrelados à rede pública de ensino tornam-se ainda maiores e perpassam por diversos âmbitos, tais como: institucionais, estruturais, curriculares, sociais entre outros (Neto, 2020). Esses desafios afetam significativamente a qualidade do processo de ensino e aprendizagem (Dourado; Oliveira, 2009). Ressaltando o recente contexto pandêmico vivenciado nos últimos três anos, nota-se a amplitude das desigualdades e dificuldades enfrentadas pela educação. Onde as estratégias impostas às instituições de ensino naquele período tendo em vista, a continuidade dos anos letivos, hoje, apresentam implicações negativas a sequência do processo de ensino e de aprendizagem.

¹ Graduada do Curso Geografia pela Universidade do Estado do Pará - UEPA, sarmanho.2021@gmail.com;

² Graduada do Curso de Geografia pela Universidade do Estado do Pará - UEPA, gmodesto138@gmail.com;

³ Graduando do Curso Geografia da Universidade do Estado do Pará - UEPA, jessicasantiago923@gmail.com;

⁴ Prof. Licenciado em Geografia pela Universidade do estado do Pará – UEPA, jeversoncampos2406@gmail.com;

⁵ Prof. Dr. Rodrigo Rafael S. de Oliveira. Orientador. Curso de Licenciatura Plena em Geografia, Universidade do Estado do Pará - UEPA; rodrigo.oliveira@uepa.br.

Por analogia, essa realidade também é percebida no município de Igarapé-Açu no estado do Pará, onde o ensino emergencial remoto (ERE) não pode ser adotado efetivamente, como em outras partes do país, usando os recursos tecnológicos necessários a esse modelo de ensino, considerando as particularidades de cada região, as quais, nem todos dispunham das mesmas condições de acesso a tais recursos, como por exemplo, acesso à internet. Por conseguinte, a principal alternativa usada nas escolas do referido município, foram os “cadernos de atividades”, estes que eram criados e fornecidos pelos professores das escolas aos alunos e/ou responsáveis, que os levavam para casa e tinha um determinado período para devolverem os cadernos com as atividades concluídas, posteriormente eram corrigidos, pelos professores, sendo utilizados como forma de avaliação de aprendizagem, não existindo um auxílio direto dos professores (OLIVEIRA et al. 2022).

Logo, esses educandos, por não ter o acompanhamento necessário e/ou adequado, avançaram as series da educação básica, apresentando significativos déficits de aprendizagem. “O afastamento dos alunos do ambiente escolar promoveu modificações nas formas de solicitações às quais foram submetidos, ocasionando especificidades no ensino (remoto, familiar etc.) o que pôde agravar quadros de queixas de dificuldades” (SOARES, 2023). Como consequência, hoje, uma das principais adversidades percebidas nas salas de aula é a dificuldade de leitura e escrita básica, principalmente no fundamental menor, em muitos casos os alunos atingem as series finais do fundamental sem estar alfabetizado, e isso implica diretamente nas práticas de ensino usadas pelos professores da educação básica, sendo necessário um maior esforço de adequação a essa “nova” realidade. Segundo Araújo,

A troca do ambiente escolar para o virtual apresentou impactos para os alunos dos anos iniciais, segundo levantamento feito pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (SEDUC-SP), no qual estudantes do 5º ano do ensino fundamental apresentaram altos índices que demonstram queda na aprendizagem (Araújo, 2021).

Contudo, pensar na aplicação de metodologias ativas na rede pública de ensino tem se constituído uma tarefa desafiadora aos professores, isso se deve a diversos aspectos que assolam a educação brasileira, principalmente, as questões estruturais das escolas públicas, as quais, na maioria dos casos, não dispõem de recursos necessários ao ensino, como por exemplo, os recursos tecnológicos, que quando disponíveis podem proporcionar uma diversificação de metodologias (DI MAIO; SETZER, 2011). A ausência desse tipo de ferramenta nas escolas, somados a outros problemas tais como, as excessivas cargas horárias dos professores entre outros evidenciam os desafios de trabalhar metodologias ativas no processo educacional.

Nesse sentido, a presente pesquisa foi desenvolvida no âmbito do programa residência pedagógica, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e apresenta uma ferramenta de ensino e aprendizagem, construída e aplicada nas aulas de Geografia com uma turma de 6º ano do ensino fundamental II, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Germano Melo, no município de Igarapé-Açu no estado do Pará. Essa metodologia se trata de um jogo de tabuleiro denominado de “Trilha do conhecimento” onde o principal objetivo é revisar os conteúdos trabalhados em sala de aula, mostrando a relação destes com o espaço vivido dos alunos.

Muitos autores apontam a importância da utilização de jogos em sala de aula, sobretudo na educação básica, justamente por se tratar de alternativas que trazem mais leveza a aplicação dos conteúdos e suscitam a participação/interação dos educandos no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, pouco se recorre a essas ferramentas metodológicas. Corroborando com esse pressuposto, Guimarães (2018) aponta que “os jogos não são um mecanismo novo”, no entanto, “pouco são utilizados dentro de sala”. Assim, o presente trabalho buscar apresentar a partir da aplicação do jogo de tabuleiro, que os jogos enquanto instrumentos metodológicos são capazes de potencializar o ensino de Geografia, além disso, constituem-se como práticas pedagógicas transformadoras que modificam as aulas tornando-as mais dinâmicas e significativas para os alunos, em contrapartida as aulas tradicionais.

BNCC: O QUE ORIENTA A UTILIZAÇÃO DE INSTRUMENTOS DIDÁTICOS E PARADIDÁTICOS

Como Documento Normativo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) possui um importante papel para elaboração e sistematização de metodologias na Educação Básica, homologada em 2017 tem como um dos principais objetivos tornar o sistema educacional brasileiro mais igualitário, a partir de suas habilidades e competências, que podem ser aplicadas de formas distintas dependendo da região, através das propostas pedagógicas dos estados e municípios (GONTIJO; COSTA; PEROVANO, 2020). No panorama atual, a formulação dos currículos educativos devem seguir as normas estabelecidas para atuação na rede educacional, porém, os profissionais devem estar sempre buscando ferramentas que auxiliem em seus projetos. Os autores Rufo e Araújo afirmam que:

A instrumentação de ensino pode ser entendida como a produção de recursos didáticos e paradidáticos para o exercício da prática pedagógica. As ciências possuem seus aparatos teórico-conceituais e, nas escolas, tais aparatos teóricos precisam, muitas vezes, serem traduzidos e adaptados para os diferentes públicos da Educação Básica. (Rufo e Araújo, 2020).

Pensando nisso, é importante que os educadores sejam capazes de desenvolver e utilizar diversos recursos que se relacionem com o entendimento da sala de aula para trabalhar os temas abordados.

Dar condições para o desenvolvimento dos estudantes é uma alternativa importante que estão imbuídas nas metodologias ativas. No entanto, não basta apenas ser lúdico, é necessário que as atividades desenvolvam nos sujeitos a autonomia e responsabilidade para o exercício da cidadania. (Pereira et al, 2021)

Apesar de orientar o uso de metodologias ativas, a BNCC não menciona de forma significativa o uso de jogos nos anos finais do ensino fundamental, como ocorre na educação infantil. Em contrapartida, o uso de recursos tecnológicos é orientado, porém como trabalhar em escolas que não possuem estrutura adequada ou acesso básico à internet? Essas situações têm gerado debates acerca das diferentes realidades encontradas no sistema educacional brasileiro, daí a importância de levar o cotidiano do aluno para a sua sala de aula, buscando formas de interação do educando com o espaço de vivência.

A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO DO GEÓGRAFO EDUCADOR PARA UTILIZAR INSTRUMENTOS DIDÁTICOS E PARADIDÁTICOS

Atualmente, os professores de Geografia, bem como das demais disciplinas do currículo escolar, tem a partir do avanço tecnológico, uma gama de mecanismos que podem ser utilizados como instrumentos didáticos e paradidáticos, por exemplo, os recursos ligados ao uso da internet entre outros. Contudo, além da disponibilidade desses, é necessária uma formação e/ou capacitação para que os professores saibam lidar com os recursos disponíveis, visando constituir alternativas capazes de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. (Leal; Santos, 2016)

Os autores Leal e Santos (2016) enfatizam a importância da capacitação/formação continuada dos docentes propondo o uso dos recursos tecnológicos no ambiente escolar. No entanto, o sistema educacional apresenta uma série de adversidades, das quais vale ressaltar a estrutura precária das escolas, a indisponibilidade de recursos, a superlotação das salas, a extrapolção das cargas horárias dos professores, a busca de melhores condições salariais, dentre outros. Isso tudo reforça que a realidade das escolas públicas da educação básica, em muitos casos nem de longe oferece subsídios necessários ao uso de novos recursos no dia a dia das salas de aula.

Essas adversidades têm contribuído significativamente, para que se propaguem metodologias entendidas como as de um ensino tradicional e engessado, pautado no uso

excessivo de recursos convencionais, como o uso do livro didático e quadro branco. Sobre esse cenário, Santos (2008) aponta que:

Alguns professores repetem a mesma frase pronta, nada reflexiva: “tenho dez, quinze, vinte anos de experiência no magistério e nada muda”. É verdade, nada muda para quem permanece repetindo há anos a mesma forma de ensinar, o mesmo método de ensino: giz, lousa e saliva, exigindo que as crianças e adolescentes fiquem quietos, mudos e atenciosos ao discurso do “dono da verdade” que insiste em praticar a “pedagogia do oprimido” denunciada por Paulo Freire na década de 1960. Se essa prática de ensino permanece na sala de aula, não será difícil, em pouco tempo, o professor adoecer, entrar em exaustão, na síndrome de burnout; ou até mesmo usar da astúcia antiética para falsear uma licença médica. (Santos, 2008)

O atual contexto apresenta diversas formas de linguagem para o ensino, compete ao professor de Geografia, utilizar essa diversidade de ferramentas existentes, como forma de dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, não necessariamente, como uma forma de substituição dos elementos convencionais, mas, como alternativas complementares a esse ensino, considerando as particularidades de acesso aos recursos mais modernos. No entanto, é coerente que haja formação e capacitação dos professores, seja no ambiente formativo do ensino superior, ou no processo de educação continuada, com o apoio e acompanhamento da comunidade escolar, visando o uso desses instrumentos e metodologias de formas mais assertiva, qualificando o professor e o processo educacional. Da Silva (2012) Corroborar que:

A finalidade não é somente quebrar os paradigmas do ensino tradicional no que se refere ao conteudismo, à memorização do conteúdo e ao distanciamento da realidade dos alunos ou mesmo, simplesmente substituir o professor, a lousa e o livro didático pelo moderno. A questão é bem maior e perpassa a postura teórico-metodológica adotada pelo professor que deve ser, acima de tudo, um educador formador de cidadãos capazes de problematizar, dialogar, desconstruir e reconstruir o conhecimento e dar a este um direcionamento seja no espaço próximo ou distante a partir da educação geográfica. (Da Silva, 2012)

Nesse sentido, os educadores, e logicamente também o geógrafo-educador, devem ter consciência de que o processo educacional, apesar de apresentar diversas lacunas, também acompanha as mudanças ocorridas no tempo e no espaço, sendo necessário que esses agentes estejam aptos a utilizar os novos meios de ensino, ao longo da prática docente.

A ADEQUAÇÃO DE LINGUAGEM, CONTEÚDO E INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA

Os conteúdos de Geografia têm suas complexidades, mas um bom planejamento metodológico conjuntamente a uma didática adequada pode facilitar o aprendizado do aluno. O professor na educação básica pode ser considerado um instrumento de transformação social de seus educandos, e a Geografia enquanto disciplina tem o papel de ampliar conhecimentos, tornando o educando um ser crítico e reflexivo da realidade a qual está inserido. Busca-se,

assim, estabelecer formas de associar conteúdos (teóricos) à vivência dos alunos no mundo. Nesse sentido “o docente deve atuar como agente transformador e fazer a diferença nesse processo de ensino-aprendizagem, uma vez que a sua postura e a metodologia aplicada em sala de aula irão refletir, diretamente, no processo de formação dos alunos”. (Santos, Santana, 2017)

Para Santos e Santana (2017), o ensinar e aprender Geografia constitui uma tarefa árdua, principalmente nos anos iniciais, sendo o docente uma peça chave nesse processo, uma vez que, será ele a conceder os primeiros direcionamentos do mundo contemporâneo. Por exemplo: as bases curriculares do fundamental I são voltadas ao ensino da Geografia, sobre localização e orientação da criança, assunto esses que têm grande relevância, porém, nem todas as escolas detêm de aparatos para auxiliar o educador nessa jornada, que é ensinar.

O ensino/aprendizagem da Geografia deveria ser planejado no todo, compreendendo os diferentes níveis de ensino, atendendo às diferenças, aos interesses e às necessidades das diversas clientelas, considerando o desenvolvimento intelectual e visando a formação de uma cidadania responsável, consciente e atuante. (Oliveira, 2006).

Algumas metodologias educacionais limitam e trazem dificuldades ao processo de ensino e aprendizagem do aluno, dificuldades essas que podem ser encontradas nos conteúdos dos livros didáticos ou na falta dele, uma vez que nem todos possuem abertura para tratar assuntos relacionados à vivência da criança. É dever das novas gerações buscar formas de melhorar a aplicabilidade educacional da disciplina de Geografia e sua vasta gama de estudo.

METODOLOGIA

Para esse estudo realizou-se uma pesquisa bibliográfica obtendo assim, embasamento teórico acerca da temática e como metodologia avaliativa o método de pesquisa quanti-qualitativa, na pretensão de compreender se a utilização de jogos, especialmente de tabuleiro contribuiu de forma dinâmica para a revisão dos conteúdos abordados em sala de aula e logicamente para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Após a aplicação do jogo, os alunos responderam a um formulário com questões referente à utilização de jogos em sala de aula, e a contribuição deste jogo à aquisição de conhecimento sobre conteúdos de Geografia que foram abordados. Assim, foram aplicados vinte e três formulários aos alunos, contendo cinco perguntas fechadas sobre a utilização de jogos, no geral, em aulas de Geografia, e sobre o jogo do tabuleiro, além de duas perguntas subjetivas, uma para saber a idade dos educandos e outra que buscava a autonomia e participação aos educandos no processo de ensino, de maneira que eles pudessem propor a exemplo dos jogos, outros recursos a serem utilizados em sala de aula.

A metodologia de aplicação do jogo de tabuleiro, intitulada de “*trilha do conhecimento*”, foi pensada para ser empregada como ferramenta didática que auxilie no processo de ensino e aprendizagem, de modo que os alunos pudessem revisar os conteúdos trabalhados em sala de aula de maneira mais interativa e dinâmica. O tabuleiro foi confeccionado em uma ferramenta digital chamada “Canva” em formato de trilha, com dimensões 70 cm x 100 cm, na ilustração da trilha, foram colocadas imagens que fazem parte da paisagem e história do município, no intuito que através da intermediação dos aplicadores os educandos pudessem relacionar os conteúdos trabalhados em sala de aula com o cotidiano/espço vivido.

O jogo é composto de um tabuleiro personalizado impresso em formato banner plástico, um dado feito de (isopor e E.V. A) e dois marcadores de trilha. O percurso do jogo é caracterizado por vinte círculos de cores: verde, marrom e azul, enumerados fazendo referência aos temas trabalhados em sala de aula, sendo esses: Divisão da Amazônia, Pré- história da Amazônia e Bacias Hidrográficas respectivamente. Além de quatro círculos alvos, que tem relação com a temática do subprojeto do programa Residência Pedagógica, nesses locais os educandos eram “desafiados” a fazer relação dos assuntos abordados em sala de aula, com a questão ambiental.

A atividade de aplicação ocorreu na Escola Municipal de Ensino Fundamental Germano Melo, com uma turma do 6º ano, no município de Igarapé-Açu, Estado do Pará, que no dia da apresentação continha cerca de 30 alunos, dos quais foram divididos em duas equipes, meninos x meninas, onde a cada rodada, os integrantes escolhiam um membro de cada equipe. O jogador escolhido lançava o dado, a partir desse lançamento, era definido o número de casas que a equipe avançava, em caso de acerto, e qual pergunta era feita.

Foram elaboradas previamente vinte e quatro perguntas, incluindo os quatro alvos de desafio, de acordo com os três assuntos abordados em sala, relacionando a temática ambiental. Assim, cada pergunta é referente aos círculos enumerados do tabuleiro de (01-24). Ao realizar a pergunta, caso o jogador acertasse, avançava o número de círculos sorteado no ato do lançamento do dado, em caso de erro, voltava um círculo. Vencendo quem chegasse primeiro no último círculo, acertando a pergunta alcançava à bandeira de chegada. Para esta aplicação o jogo foi criado, visando avaliar o aprendizado dos alunos frente aos assuntos abordados para a 1ª avaliação.

Segue abaixo a figura 1, com a template do tabuleiro pronto.

Figura1: Tabuleiro usado na aplicação.



Fonte: Autores, 2023.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

É válido ressaltar que o público-alvo desse diagnóstico foi à turma do 6º ano “A” da Escola Germano Melo, no município de Igarapé-Açu/PA, tendo como faixa etária alunos de 10 a 14 anos. Para melhor compreensão dos resultados, foi desenvolvida uma tabela contendo as cinco perguntas do formulário e o quantitativo de resposta dos educandos referente a cada questão como forma de análise do tabuleiro seguem, abaixo, na tabela 1.

Tabela 1- Quantitativo de respostas dos formulários.

PERGUNTAS	SIM	NÃO	MAIS O MENOS	APROVEITAMENTO EM %
Interesse quanto ao uso de jogos no ensino/sala de aula	22	1	0	95,65%
Sobre a utilização do jogo do tabuleiro, contribuiu com conhecimento dos assuntos abordados?	23	0	0	100,00%
O jogo do tabuleiro foi uma boa proposta para ensinar Geografia?	21	1	1	91,30%
Em sua opinião os jogos facilitam ou dificultam o aprendizado?	15	3	5	65,22%
Em sua opinião recursos como os jogos, tornam as aulas mais interessantes e significativas?	21	0	2	91,30%

Fonte: Autores, 2023.

No formulário as primeiras cinco perguntas foram fechadas, no intuito de facilitar as respostas dos alunos, tendo em vista, as dificuldades de leitura e escritas de alguns, definindo

como respostas as alternativas (SIM, NÃO e MAIS O MENOS) para compreender se os jogos, no caso o jogo do tabuleiro, contribuiu ou não para a aprendizagem dos mesmos. Apesar de serem apenas cinco perguntas destaca-se que todas foram direcionadas ao uso desta metodologia, e a partir do percentual de respostas positivas, compreende-se que os jogos são sim, uma alternativa eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

Além das cinco primeiras perguntas fechadas, o formulário continha uma última aberta, que buscava da autonomia e participação aos educandos no processo de ensino, de maneira que eles pudessem propor a exemplo dos jogos, outros recursos a serem utilizados em sala de aula. Nesse sentido, a maioria dos alunos, sugeriam jogos como: Uno, Caça Palavras, Jogo de Perguntas, Dama entre outros. Além da sugestão de novos jogos, os educandos demonstraram interesse por pesquisas, que dentro de um planejamento de aula, pode ser também uma alternativa para o processo de instrumentalização do ensino, como pesquisa em jornais, revistas e na própria internet.

De acordo a tabela na questão - 1, pode-se perceber a partir do expressivo percentual de 96% que os alunos concordam e acham interessante o uso dos jogos em sala de aula. Sobre esse interesse, Franco et.al (2018, p. 3) considera que:

Os jogos são excelentes estimulantes que conduzem os educandos a participar, a se envolver muito mais do que em qualquer outro tipo de atividade. Até mesmo o comportamento dos alunos, durante e após o jogo, auxilia os professores fornecendo informações significativas acerca da aquisição e do aperfeiçoamento de habilidades. (Franco et.al, 2018)

Para Franco et.al, os jogos tornam-se ainda mais interessante visto que, além de despertarem maior participação dos alunos nas aulas, auxilia os professores diante das diversas exigências que perpassam o processo educacional, a exemplo os curriculares, como as habilidades.

Na questão - 2, o percentual de 100% dos alunos confirma, a contribuição assertiva dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, haja vista, que a utilização de jogos, sobretudo na educação de crianças, tornarem mais fáceis a absorção do conhecimento. Sobre o exposto, Custódio e Vieira (2015) “os jogos são recursos de grande valia para o ensino, pois podem se constituir como início da construção do conhecimento, possibilitando o aprendizado de conceitos e juízos.” A questão - 3, evidencia a partir do percentual de mais de 90% da turma, concordando que o jogo do tabuleiro foi proveitoso para o ensino de geografia. Franco et.al (2018, p. 2) corrobora que “através dos jogos a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades, explora as suas potencialidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si própria e ao outro.” Como expõe os autores o fato das crianças

“aprenderem brincando” faz com que as aulas tenham mais significado, além de trazerem mais leveza diante da cobrança frente aos conteúdos abordados, na avaliação dos professores.

Questão - 4, podemos perceber a maior divergência em respostas, apesar de ainda a maior parte 65% dos educandos respondendo positivamente, quanto ao uso dos jogos, tem aqueles alunos que ainda apresentam dificuldades de interagir com os demais, explicando assim divisão entre as respostas, ainda assim, conseguiram participar do jogo e da aula. Isso reforça o papel do professor e da escola, na promoção de novas maneiras de ensinar. A esse respeito Guimaraes (2018) corrobora que:

A escola é o local onde a aprendizagem acontece de diversos modos. Dentro do processo de aprendizagem, cabe ao professor ser responsável pela interação do aluno com o conhecimento. É papel do professor, portanto, ensinar e possibilitar ao aluno, progredir e compreender os temas que estão sendo posto durante as aulas. (Guimarães, 2018)

A questão - 5, revela aquilo que foi a principal motivação do presente trabalho, o objetivo de tornar as aulas mais significativas e interessantes para os educandos, que em muitos casos encontram-se dispersos e desmotivados (Silva, 2019; Santos e Moura, 2021). Nesse sentido as metodologias ativas trazem essa possibilidade, de despertar maior envolvimento dos estudantes.

Outro ponto significativo, sobre a utilização de jogos é o fato de despertar competitividade, isso possibilita maior engajamento dos educandos, onde ninguém quer perder, logo, há um esforço maior de sempre querer acertar. Este fato ocorreu durante a aplicação do jogo do tabuleiro, onde os meninos ganharam, e ao perceber que ainda tinham perguntas elaboradas, pediram imediatamente uma nova partida. Ao contrário do que acontece nas aulas expositivas, trazendo como exemplo os professores que preenchem o quadro de conteúdo, estes alunos dificilmente pediriam ao professor que apagasse o quadro e o enchesse de novo.

Diante dos resultados, é notável o aproveitamento satisfatório tanto no que tange a assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de aula, quanto na participação/avaliação do jogo como recurso didático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos perceber com a aplicação do jogo do tabuleiro, que este tipo de metodologia desperta maior interesse e participação dos alunos, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais significativos. Tal interesse por esse tipo de atividade em sala de aula foi constatado a partir das diversas sugestões dadas pelos educandos, para futuro uso enquanto recursos metodológicos, o que torna o processo mais dinâmico, algo que enriquece essas práticas, tendo em vista, a eficaz participação dos alunos.

Outro ponto importante dentro desse trabalho, e de todo o processo deste a confecção do jogo até a aplicação, é que esse tipo de metodologia ativa, pode e deve ser um instrumento dentro das escolas públicas que não dispõem de recursos mais sofisticados, tendo em vista o custo de produção, que podem ser construídos inclusive por materiais recicláveis, como as maquetes de papelão. Afinal, inovação de metodologias, não está ligado somente ao uso dos recursos tecnológicos, podendo também ser encontradas em instrumentos simples, que também proporcionem melhorias e facilitem o processo de ensinar e aprender.

Assim, o jogo de tabuleiro surge como uma alternativa de metodologia ativa capaz de potencializar o ensino de geografia, não como um meio de romper com o ensino dito tradicional, mais como complementos aos recursos disponíveis.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a CAPES pela concessão de bolsas do Residência Pedagógica por meio de subprojeto vinculados a Universidade do Estado Pará. estendemos nossa gratidão coordenador de área, professor doutor Rodrigo Oliveira por sempre submeter projetos, buscando bolsas para os discentes e pelas orientações e contribuições neste trabalho. Também agradecer a Escola Germano Melo, pelo espaço para o desenvolvimento deste projeto importante para nossa formação enquanto futuros docentes.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, A. L. Pandemia acentua déficit educacional e exige ações do poder público. Senado Notícias, Brasília, DF, 16 jul. 2021. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2021/07/pandemia-acentua-deficiteducacional-e-exige-aco-es-do-poder-publico>. Acesso em: 19 Julho. 2023.
- CUSTÓDIO, A. F.; VIEIRA, José Neto. Trilha Geográfica: uso de atividades lúdicas no ensino de Geografia. **Encontro Nacional de Ensino de Geografia**, v. 7, 2015.
- DA SILVA, Vlândia; MUNIZ, Alexsandra Maria Vieira. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia. **Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, v. 3, n. 5, p. 62-68, 2012.
- DI MAIO, A. C.; SETZER, A. W. Educação, Geografia e o desafio de novas tecnologias. *Revista Portuguesa de Educação*, v. 24, n. 2, p. 211–241, 2011.
- DOS SANTOS, Alberto Pereira. Geógrafo educador: o desafio da formação permanente. **Revista Educação-UNG-Ser**, v. 3, n. 1, p. 44-60, 2008.
- DOURADO, Luiz Fernandes; OLIVEIRA, João Ferreira de. A qualidade da educação: perspectivas e desafios. **Cadernos Cedes**, v. 29, p. 201-215, 2009.
- GONTIJO, C. M. M.; COSTA, D. M. V.; PEROVANO, N. S. Alfabetização na Base

GUIMARÃES, Magno Elias de Souza. **Jogar, brincar e aprender: a construção de um jogo de tabuleiro para ser utilizado nas aulas de geografia.** 2018. Dissertação de Mestrado. Brasil.

LEAL, Andreza Cristiane Silva; SANTOS, Edna. Capacitação Docente para o uso das Novas Tecnologias. **Trabalho de conclusão de curso. Faculdade São Luiz de Franca. Aracajú,** 2016.

Nacional Comum Curricular (BNCC). Pro-Posições, v. 31, 2020.

NETO, Rubem Barboza Ferreira. Infraestrutura escolar: a precarização da educação pública travestida sobre a Educação Física em escolas brasileiras. **Sensos-e**, v. 7, n. 2, p. 50-59, 2020.

OLIVEIRA, Livia. **O ensino/aprendizagem de geografia nos diferentes níveis de ensino.** In: OLIVEIRA, A; PONTUSCHKA, N. (Org.) Geografia em perspectiva: ensino e pesquisa. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2006. p. 218.

OLIVEIRA, Rodrigo Rafael Souza *et al.* O ensino-aprendizagem de cartografia nos anos finais do ensino fundamental. **Revista Comunicação Universitária** , v. 2, n. 3. Belém. 2022. Disponível em: <<https://periodicos.uepa.br/index.php/comun/article/view/5444>> Acesso 10 de Julho. 2023.

PEREIRA, M. M. et al. Uso de metodologias ativas para uma aprendizagem significativa no ensino de Geografia. **Pesquisar: Florianópolis**, v. 8, n. 16, p. 37-52, 2021.

RUFO, F.; ARAÚJO, G. C. C. **Instrumentação de ensino em geografia nos anos finais do Ensino fundamental.** Geografia Ensino e Pesquisa: Santa Maria. V. 23. Ed. 2, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/39327>.

SANTANA, F. P; SANTOS, D. A. **Variação linguística no contexto escolar: desejos dos professor no ensino de Geografia.** V. 3, nº 1. Recife: Revista caderno de estudo e pesquisa na educação básica. 2017. p 212.

SANTOS, Regis Stresser; MOURA, José Delgado Paschoal. As metodologias ativas no ensino de Geografia: um olhar para a produção científica e a prática docente. **Caminhos de Geografia**, Uberlândia, v. 22, n. 82, p. 70-88, ago. 2021

SILVA, Wendell Lopes da et al. **Metodologias ativas como ferramenta didática para a Geografia: proposta de jogo de tabuleiro para o ensino sobre solo no ensino médio.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso.

SOARES, Livia Maria de Souza. Crianças com dificuldades de aprendizagem: desafios e construção de intervenções pedagógicas no contexto do ensino fundamental I pós-pandemia. 2023.