



## **GEOQUEST: O USO DE JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA PARA ENSINO DO CONTINENTE AMERICANO NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA**

Maria Carolina Alves Sales <sup>1</sup>  
Wollace Luiz Vieira <sup>2</sup>  
Janiara Almeida Pinheiro Lima <sup>3</sup>  
Priscylla Karoline de Menezes <sup>4</sup>

### **INTRODUÇÃO**

O ensino da disciplina de Geografia nos Anos finais do Ensino fundamental é de suma importância para a formação cidadã. Pois, é através dela que, de acordo com a Base Comum Curricular - BNCC, o estudante consegue compreender o mundo e também formar seu próprio conceito de identidade, através do estudo da paisagem e da compreensão do que existe nela - natureza, indivíduos e coletividades (Brasil, 2018, p.359).

O método tradicional no ensino de Geografia consiste na utilização do livro didático, anotações de tópicos importantes no quadro branco, exercício de fixação e provas. Dentro da sala de aula, essa forma de ensinar tem se mostrado ineficiente, pois, a disciplina exige uma dinamicidade que não é abarcada nos métodos tradicionais de ensino.

Paralelo a isso, existe a possibilidade do professor utilizar de outras metodologias em sala de aula para garantir um processo de ensino-aprendizagem mais efetivo e o uso de metodologias ativas como: jogos, filmes, dinâmicas, tornou-se uma alternativa mais eficaz para uma aula mais lúdica, assertiva, objetiva, leve e com uma interação mais efetiva entre estudantes, professores e, em alguns casos, residentes e/ou estagiários.

Segundo Verri (2008, p.3), faz-se importante saber que

Por meio do jogo liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [mariacarolina.sales@ufpe.br](mailto:mariacarolina.sales@ufpe.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - [wollace.vieira@ufpe.br](mailto:wollace.vieira@ufpe.br);

<sup>3</sup> Professora Orientadora: Mestra em Geografia pela da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, Preceptora do Programa Residência Pedagógica, Subprojeto Geografia-UFPE, [janiara8890@gmail.com](mailto:janiara8890@gmail.com);

<sup>4</sup> Doutora pelo Curso de Geografia da Universidade Federal do Goiás - UFG, Coordenadora do Programa Residência Pedagógica - Subprojeto Geografia - UFPE, [priscylla.menezes@ufpe.br](mailto:priscylla.menezes@ufpe.br).



professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação.

Partindo desse pensamento, foi elaborado um jogo de tabuleiro - Geoquest - sobre o continente americano, para estudantes do 8º ano do Ensino fundamental - Anos finais, visto que é o continente onde eles residem e também um assunto abordado no período letivo, na Escola Municipal São Cristóvão.

Portanto, o objetivo geral deste trabalho foi apresentar o emprego de jogos como recurso didático para o ensino de Geografia e como objetivos específicos apresentar as vantagens da utilização de jogos como metodologia ativa do ensino de Geografia e descrever os resultados da experiência da elaboração e aplicação do Geoquest em sala de aula na Residência Pedagógica.

## **METODOLOGIA**

A metodologia desenhou-se sob uma abordagem qualitativa (Gil, 2010). Para tanto, foi utilizado o planejamento reverso na elaboração do plano de aula para a aplicação do Geoquest. Segundo Wiggins e McTighe (2019), existem 3 etapas para o planejamento reverso, a primeira é estabelecer o objetivo da aula, a segunda é definir critérios para avaliar as evidências de aprendizagem dos estudantes e por último definir como organizar a aprendizagem de uma maneira que atenda os objetivos.

A aplicação do jogo Geoquest, na perspectiva do planejamento reverso, constituiu a primeira etapa da intervenção didático-pedagógica, onde, a segunda foi a nuvem de palavras construída de forma coletiva e com base nas aprendizagens advindas do jogo, integrada a uma roda de conversa que funcionou como avaliação do jogo e da aprendizagem.

Nesse contexto, foi definido que o jogo seria aplicado em uma aula de 50min e na aula seguinte de igual duração, seria feita a compilação das aprendizagens advindas dele e revisão/sistematização de conteúdos. O jogo Geoquest foi composto por algumas peças, sendo elas: um tabuleiro, discos de papelão pintados com cores variadas para identificar os jogadores, um dado, um *card* com as regras do jogo e, por fim, vários *cards* com perguntas de múltipla escolha sobre o Continente Americano e apenas dois *cards* com perguntas “bomba” discursivas. Todas as peças do jogo, incluindo as perguntas dos *cards*, foram elaboradas e confeccionadas pelos residentes.

A segunda etapa foi realizada a partir de uma roda de conversa com a turma, formando a nuvem de palavras, levando em consideração o que viria ao imaginário deles quando é falado a palavra América e o que aprenderam com o jogo. A partir dessa nuvem de palavras, as definições sobre o que define cada região do continente Americano foi discutida, e os estudantes destacaram os elementos do cotidiano, elucidando, principalmente, questões sobre a regionalização do continente e suas nuances.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A aplicação do jogo aconteceu durante as aulas de Geografia de cada uma das três turmas. Os estudantes foram divididos em grupos, conforme suas afinidades, pois, foi dada a eles a liberdade de definirem seus grupos, visando dar-lhes autonomia, para um melhor andamento à aula, sem interrupções típicas dos desagradados que ocorrem quando o professor impõe algo. A partir disso, o jogo foi distribuído para os grupos e foi dada a largada o início.

Cada estudante teve de jogar o dado e “andar” a quantidade de casas definida por ele. De acordo com cada casa, uma pergunta era feita, e se respondida corretamente, havia uma regra estipulando a quantidade de casas que o estudante poderia avançar e caso a resposta fosse errada, ele poderia permanecer no lugar ou retroceder de casa, dependendo do que a regra da casa estipulava. Quem chegasse primeiro ao fim do tabuleiro vencia o jogo, o que instigou bastante os estudantes.

Nesse contexto, Huizinga (2010) discorre que a tensão dos jogos é comum e quanto mais presente o elemento competitivo, mais relevante o jogo se torna para os jogadores. Logo, partindo dessa lógica, a corrida dos estudantes para acertar mais perguntas e avançar no tabuleiro, foi claramente perceptível em todas as turmas. O que leva a crer, perante as emoções afloradas que a aprendizagem passou a assumir um caráter significativo (Moreira, 1999). Onde, um dos objetivos do jogo era aprender inclusive com os erros, pois, as respostas corretas eram ditas sempre que uma pergunta era respondida de forma equivocada.

No que tange a participação dos estudantes na aplicação dos jogos, o resultado foi muito positivo em todas as turmas participantes. Entretanto, um detalhe muito importante, deve ser destacado: a escola é inclusiva e todas as turmas possuem estudantes PCD, mas, nem todos conseguiram entender e acompanhar a dinâmica do jogo, sendo assim, o jogo não é totalmente inclusivo, o que é um problema a ser solucionado pelos autores.

A segunda parte da aula foi a que mais ocorreu diferenciação entre as turmas. Enquanto duas turmas tiveram nuvem de palavras e discussão em aulas diferentes da aplicação do jogo, uma foi no mesmo dia pois, a aula era geminada e nisso foi observada uma

enorme diferença. Nas turmas em que a nuvem de palavras foi realizada em uma aula na semana posterior a aplicação do jogo, notou-se um resultado positivo quanto ao que eles lembraram das respostas, da discussão sobre a América e isso foi crucial para a fluidez da transição da nuvem de palavras para a discussão sobre o que é América e o que define sua regionalização. Foi perceptível a assimilação dos estudantes observando a correspondência dos elementos do seu cotidiano com o fato disto fazer parte de uma cultura latino americana, sobre elementos históricos que corroboram para o conceito de regionalização das Américas e o quanto é importante reconhecer quem somos e o espaço que ocupamos. Com isso, verificou-se que o objetivo da aula foi atingido.

Na turma que a discussão ocorreu no mesmo dia da aplicação do jogo, notou-se uma dispersão dos estudantes, eles não estavam tão empolgados para discutir sobre o assunto e a discussão não foi tão fluida, e não sentimos que a aula atingiu o seu objetivo como esperado. É importante ser destacado que além do cansaço mental de passar mais de uma aula debruçado sobre o mesmo assunto, houve um intervalo para o lanche entre uma aula e outra, o que também contribuiu para a dispersão dos estudantes na aula.

## CONCLUSÃO

A aplicação do jogo na maioria das turmas demonstrou um resultado benéfico, corroborando a ideia de Piaget (2003) sobre atividades lúdicas serem indispensáveis para o desenvolvimento intelectual do estudante. A aplicação do jogo Geoquest aproximou os estudantes da sua realidade, proporcionando uma visão mais crítica sobre o seu cotidiano, o local onde vivem e a cultura ao qual eles estão inseridos.

Também destaca-se o clima amistoso entre os residentes que elaboraram o jogo com os estudantes, que se demonstraram muito receptivos e respeitosos em sua maioria, visto que as relações foram estabelecidas com base na amorosidade e horizontalidade como propõe Freire (2007). Isso demonstra que o método de ensino tecnicista e tradicional tende mais a afastar o estudante e o professor, conforme elucida Cappeletti (2001), quando fala sobre o excesso de avaliações formais.

O jogo é uma forma lúdica de ensinar e também de avaliar o conteúdo já trabalhado em sala de aula. O Geoquest foi elaborado com o intuito de aproximar os estudantes dos conteúdos da sala de aula através de um método divertido e leve de aprendizagem, que os colocassem como protagonistas na construção do conhecimento geográfico (Costa, 2001) e de certa forma, cumpriu com os seus objetivos. Porém, deve-se observar na elaboração e

aplicação de jogos educativos, a inclusão, e, nesse aspecto em específico, o Geoquest precisa de aperfeiçoamento.

A realização do Geoquest cumpriu com o objetivo da Geografia segundo a BNCC (Brasil, 2018), pois, contribuiu para construção do conhecimento geográfico a partir da interação professor-estudante, de forma a trazer leveza e alegria a aprendizagem auxiliando a fortalecendo o raciocínio geográfico e senso crítico, indispensáveis para formação cidadã.

**Palavras-chave:** Jogo, América, Ensino de Geografia, Residência Pedagógica, Recife.

## AGRADECIMENTOS

A elaboração de todo esse trabalho só foi possível pela orientação incrível e impecável da professora Janiara Lima, portanto é para ela, e apenas para ela, que vão nossos agradecimentos.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CAPPELLETTI, I. F. (Org.). **Avaliação da aprendizagem: discussão de caminhos**. São Paulo: Editora Articulação Universidade/Escola, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 31 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens - vom Unprung der Kultur imSpiel**. 4 ed. reimp. São Paulo - SP: Editora Perspectiva S.A., 2010.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia: A Resposta do Grande Psicólogo aos Problemas de Ensino**. 9 ed., São Paulo: Editora Forense Universitária, 2003.

VERRI, J. B. **A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de geografia**. In: I Simpósio sobre pequenas cidades e desenvolvimento local e XVII Semana de Geografia, 2008, Maringá. Anais da XVII Semana de Geografia, 2008.

WIGGINS, G. MCTIGHE, J. **Planejamento para a Compreensão: Alinhando Currículo, Avaliação e Ensino por Meio da Prática do Planejamento Reverso**. Penso: 2 ed., 2019.