

YU-GEO-TUAN: PRODUÇÃO E USO DE UM JOGO GEOGRÁFICO DE CARTAS, PARA ALÉM DO GANHAR OU

Ilka Lima Hostensky¹
Keven Douglas Paca Gomes²
Reinaldo Gabriel de Souza³
Stephany Costa de Oliveira⁴

RESUMO

O processo de ensino aprendizagem envolve um sistema de trocas de informações entre docentes e discentes objetivando a potencialização da aprendizagem. Nesse sentido, as atividades lúdicas ajudam a despertar a curiosidade, dinamizam as aulas, incentivam o engajamento e a vontade de trabalhar colaborativamente entre os pares. O presente artigo se propõe a ser um relato de experiência a respeito da produção e uso do jogo geográfico de cartas intitulado “Yu-Geo-Tuan”. Este jogo é fruto da parceria entre o IFB/PIBID (2022/24) e a SEEDF/CEM Urso Branco. Ao longo do projeto observou-se que os alunos do Ensino Médio apreciavam jogos de cartas. Assim, inspirados no jogo uno, no geógrafo Yi-Fu Tuan que estudava as percepções e na série de mangá Yu-Gi-Oh baseada em card game, nasceu o jogo de cartas “Yu-Geo-Tuan”. O jogo consiste em cartas de perguntas e respostas, com imagens e utiliza os objetivos de aprendizagem CH do Currículo em Movimento. Foi produzido no final de 2023, aplicado em 2024 com turmas da 2ª e 3ª Série. As etapas foram: criação da identidade visual, seleção dos conceitos geográficos e dos objetivos de aprendizagem, confecção das cartas e testagem do jogo. Ele funciona da seguinte forma: o professor separa a turma em grupos, distribui as cartas, explica as regras e escolhe um aluno mediador que sorteia uma carta de pergunta e os jogadores colocam na mesa a carta que julgam correta. No decorrer do jogo os estudantes ganham e perdem pontos ao acertar ou errar as perguntas, devendo gritar “Yu” quando tiver com uma carta na mão. O referencial teórico metodológico se baseou em: Breda (2013) e Santos (2022). Os principais resultados percebidos foram alunos motivados, aula mais dinâmica e contribuição mais efetiva no processo de ensino aprendizagem. Assim, verificou-se que a linguagem lúdica é um importante dispositivo didático-pedagógico.

Palavras-chave:

Educação Geográfica, Ensino Médio, Gamificação, Jogos Geográficos, PIBID.

¹ Mestre em Geografia pela Universidade de Brasília (UnB). Professora da Carreira Magistério Público da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), componente curricular Geografia. Supervisora PIBID 2022-2024 e 2024/2026. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7396958646409882>. Contato: ilkahoste@gmail.com;

² Graduando em Geografia pelo curso de Licenciatura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - IFB e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2104000497840843>. Contato: keven62128@estudante.ifb.edu.br;

³ Graduando em Geografia pelo Curso de Licenciatura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - IFB e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6075098015271528>. Contato: reinaldo61993@estudante.ifb.edu.br;

⁴ Graduanda em Geografia pelo Curso de Licenciatura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - IFB e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2104000497840843>. Contato: stephany61902@estudante.ifb.edu.br.

-Este artigo é um relatório de experiência a respeito da criação, produção e uso de jogos como ferramenta pedagógica, fruto do trabalho dos bolsistas que participaram do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID 2022/2024, sob supervisão da professora atuante no programa.

INÍCIO DO JOGO: LUDICIDADE EM AÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR

O processo de ensino aprendizagem é dinâmico e envolve um sistema de trocas de informações entre docentes e discentes mirando maximizar a aprendizagem dos alunos. A sociedade está em constante transformação e essas mudanças chegam às salas de aula. Nesse sentido, é importante que os docentes estejam atentos e conectados à essas mudanças com o intuito de engajar os alunos e tornar o ato de aprender mais estimulante. Freire (1996), nos ensina sobre a importância de respeitar os saberes dos educandos. Os alunos não vêm para a escola “sozinhos”, eles trazem suas múltiplas experiências cotidianas adquiridas fora do ambiente escolar, são saberes, preferências, histórias de outras culturas e gosto por determinadas atividades, para exemplificar. A partir deste ensinamento de Freire e ao procedermos uma observação mais atenta às atividades que os alunos do Centro de Ensino Médio Urso Branco – CEMUB, escola localizada em Brasília – DF / R.A VIII Núcleo Bandeirante que oferta o Ensino Médio, realizavam nos intervalos entre as aulas, foi que surgiu a ideia da criação de um jogo de cartas.

Yi-Fu Tuan foi um geógrafo que se dedicou ao estudo das percepções. Segundo Tuan (1983), nos gostamos da companhia uns dos outros, uns apreciam mais outros menos uma convivência mais próxima, e isso se deve ao fato de sermos seres sociais. No decorrer do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID 2022/2024, observamos que um número significativo de alunos passava vários minutos se dedicando ao jogo UNO. Esse jogo de cartas foi criado em 1971, por Merle Robbins, em Cincinnati, Ohio-EUA, sendo um clássico jogo de baralho colorido. As cartas do Uno são coloridas, o jogo é simples e rápido, o design gráfico é atraente, possui cartas bônus e especiais o que torna o jogo dinâmico e é possível conversar ao longo do jogo. Essas características, acreditamos, fazem com que o UNO seja um sucesso em vários lugares do mundo e em diversas faixas etárias. E não é diferente com os alunos do CEMUB, pois eles adoram este jogo e, além disso, o jogo promove o estreitamento dos laços de amizade, fazendo com que os alunos fiquem mais tempo na companhia um dos outros e menos tempo nas redes sociais. Outro ponto que foi observado, se relaciona ao interesse de alguns alunos pela cultura oriental. Mangás, Dorama, K-Pop e K-Drama fazem parte deste rol de interesse. Assim, buscamos inspiração no Yu-Gi-Oh, que é uma série de mangá, um desenho animado e um jogo de cartas, é um card game. No idioma japonês, Yu-Gi-Oh significa “O Rei dos Jogos”.

Assim, inspirados nos ensinamentos de Freire, Yi-Fu Tuan, no tradicional UNO, e no card game Yu-Gi-Oh, nasceu o inovador jogo de cartas geográfico “**Yu-Geo-Tuan**”. O jogo tem objetivos pedagógicos e foi desenvolvido com base em conceitos da Ciência Geográfica, buscando tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Ele se fundamenta na importância das práticas lúdicas como meio para reforçar a aprendizagem e torná-la significativa, eficaz e integradora. Sendo assim, este trabalho se propõe a ser um relato de experiência a respeito da produção e uso do jogo geográfico de cartas intitulado “Yu-Geo-Tuan”, e tem por objetivos destacar a importância de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, tornar as aulas de geografia mais dinâmicas, favorecer o aprendizado colaborativo por meio de integração e aumentar o engajamento e a retenção de conhecimentos por parte dos discentes.

A construção do jogo se deu de forma coletiva ao longo do ano de 2023, com culminância em 2024. Envolveu diferentes etapas: definição de sua identidade visual; seleção dos Objetivos de Aprendizagem constantes no Currículo em Movimento da Secretaria de Educação do Distrito Federal-SEEDF e que fossem mais relevantes para os alunos da Unidade Escolar, por estarem alinhados à Matriz de Referência do Programa de Avaliação Seriada – PAS/UnB e ao ENEM; criação das regras, criação das cartas gerais e cartas especiais; definição de cores atrativas; impressão; testagem com turmas específicas e aplicação efetiva.

Para estruturar as perguntas e as respostas do jogo, foram escolhidas 11 áreas temáticas da Geografia, presentes nos objetivos de aprendizagem das 2º e 3º Série do Ensino Médio, a saber: Comunidades Tradicionais, Geografia Agrária, Caracterização Ambiental do Brasil, Questão Ambiental Brasileira, Geografia Urbana, Processo de Interiorização do Brasil, Mundo Bipolar e Guerra Fria, Industrialização, Biomas e Domínios Morfoclimáticos, Regionalização do Espaço Brasileiro e Relações Desiguais na Construção do Espaço Geográfico. Cada Pibidiano participante do programa ficou responsável por uma dessas temáticas, trabalhando na formulação das questões e no design das cartas.

Ao longo do projeto PIBID 2022/2024, percebemos que o interesse dos estudantes por jogos de cartas poderia ser explorado para fins pedagógicos. O jogo, por natureza, é uma atividade voluntária e envolvente, pois permite que os participantes se engajem espontaneamente, sem a obrigação de cumprir uma tarefa rígida, aspecto pouco usual na cultura escolar mais tradicional. Huizinga (2000, p.15-16) aponta que o jogo não é imposto pela necessidade ou pelo dever, mas sim praticado nos momentos de lazer, podendo se tornar essencial devido ao prazer que proporciona. Esse caráter lúdico foi um elemento fundamental na recepção positiva do Yu-Geo-Tuan pelos estudantes. Além de ser uma atividade prazerosa,

o jogo apresenta uma estrutura própria, com regras e limites bem definidos. Sua existência se dá dentro de um espaço-tempo delimitado, seja de maneira física ou imaginária, o que garante uma organização interna específica. Para Huizinga (2000, p.17), essa delimitação é uma característica essencial do jogo, pois cria um ambiente distinto do cotidiano, onde os jogadores se envolvem plenamente na dinâmica proposta. Desse modo, no contexto escolar essa estrutura favorece a aprendizagem, pois estabelece um sistema de regras que direciona a interação dos estudantes com o conteúdo, pontencializando, a aprendizagem dos conteúdos geográficos.

TRAJETÓRIA E ESTRATÉGIAS: METODOLOGIA E REFERENCIAL TEÓRICO DO JOGO DE CARTA GEOGRÁFICO

Todo trabalho, principalmente os acadêmicos segue um percurso que orienta o seu desenvolvimento. Assim, o caminho metodológico escolhido envolve um conjunto de ações, decisões e estratégias que exercerão influência sobre o resultado esperado. Para a criação do jogo de cartas Yu-Geo-Tuan a metodologia utilizada teve como norte a observação participante, o levantamento bibliográfico, os estudos dirigidos e o método indutivo e dedutivo. Para tanto, observamos o quantitativo de alunos que jogavam UNO pela escola, conversamos com eles sobre a importância desse jogo de cartas, como esse jogo de cartas contribuía na integração e socialização com os demais estudantes e participamos, juntamente com os alunos de várias rodadas do jogo de cartas UNO, momento em que a Supervisora do PIBID foi ensinada pelos alunos a jogar UNO, visto que a mesma não sabia como jogar, reforçando, assim, os ensinamentos de Freire, de que os alunos trazem diversos saberes para a escola.

Para chegarmos na escolha da utilização do jogo de cartas UNO, como uma inspiração para criação e formato de confecção, levamos em consideração que os discentes já estavam familiarizados com esse jogo. Baseados nas observações feitas pelos pibidianos dentro da sala de aula, reuniões e discussões chegou-se à conclusão de que o UNO era um jogo recorrente entre os discentes e que se o Yu-Geo-Tuan fosse feito a partir de uma dinâmica parecida, teríamos maior adesão dos estudantes e melhores resultados de aprendizagem.

Após a fase de observação e integração com os discentes, partimos para a fase de elaboração do jogo geográfico em si. A elaboração do jogo passou por diversas fases até a sua fase final. Essas fases envolveram: Seleção dos Objetivos de Aprendizagem de Ciências Humanas, constantes no Currículo em Movimento da SEEDF; divisão desses objetivos de aprendizagem entre os Pibidianos que em duplas realizaram o levantamento bibliográfico

sobre as temáticas selecionadas, e estudos dirigidos para se apropriarem dos conteúdos; criação de uma logo para o jogo, ou seja, definição da identidade visual; criação das regras, das perguntas, das respostas, das cartas especiais e da cor que se relacionaria a cada temática abordada; revisão entre os pares; 1ª impressão; roda de teste entre os pibidianos; reformulação de algumas questões e de algumas regras; rodada de teste em uma turma da 2ª Série e uma da 3ª Série do Ensino Médio do CEMUB, neste momento, os alunos foram incentivados a apontar os aspectos positivos e negativos do jogo, a sugerir a inserção e a retirada de perguntas, a criarem cartas especiais e a acrescentarem ou tirarem regras, este momento foi fundamental para a fase seguinte do jogo; por fim, após todas essas fases, o jogo foi reimpresso e aplicado em 9 turmas do Ensino Médio do CEMUB.

Ao longo do levantamento bibliográfico e dos estudos dirigidos, aprendemos que:

O jogo é um tipo de linguagem, muitas vezes carregado de elementos imagéticos, capaz de atrair a atenção dos estudantes para a abordagem de diferentes temáticas geográficas, possibilitando diversificar o ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos tornando as aulas atrativas, aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida deles (Santos, Nunes e Oliveiras, 2022, p.11).

A partir das observações e estudos preliminares, desenvolvemos uma dinâmica de perguntas e respostas, com uma divisão de cores similar ao do UNO, entretanto, no nosso jogo a divisão de cores serve para delimitar e separar os temas geográficos relacionados com os objetivos de aprendizagem do currículo da SEEDF. Com isso, o jogo se materializou tendo um total de 11 cores distintas, cada cor associada a uma temática geográfica, cores essas que foram inseridas, no jogo, nas cartas de perguntas e respostas. A cor preta foi destinada às cartas especiais, conforme figuras 1 e 2

Figura 1: “Yu-Geo-Tuan” cartas especiais e fase de teste



Figura 2: Cartas com cores diferenciadas



Fonte: Foto de Paca,K D., 2024. Acervo pessoal.

Concomitante à definição das cores pensamos nas regras, que deveriam ser regras simples e rápidas para aplicarmos o jogo em uma aula simples de 45 minutos ou dupla de 90 minutos. A respeito da dinâmica do jogo, os estudantes devem formar grupos de 3 a 8 jogadores e escolher entre eles um mediador-aluno. Como o Yu-Geo-Tuan é um jogo que busca o protagonismo dos estudantes, alinhado à metodologia ativa, optou-se pela escolha de um aluno como mediador. O mediador-aluno é responsável por conduzir a partida, são suas funções: ler as regras do jogo para os participantes; manter as cartas de perguntas sob sua posse; distribuir as cartas respostas e especiais para os demais participantes; colocar as cartas restantes no monte de compras; sinalizar o início do jogo; fazer as perguntas aos jogadores; aplicar penalidades; controlar o tempo; mediar conflitos; declarar o vencedor. Cabe observar que o jogo proposto não é de ganhar ou perder, todos receberão pontuação ao final da atividade. As cartas são divididas entre perguntas e respostas, abrangendo 11 temas de Geografia. As cartas de perguntas permanecem com o mediador-aluno, enquanto as cartas de resposta são distribuídas entre os jogadores. Algumas cartas especiais são entregues aos alunos, o restante é inserido no monte de compras. As cartas restantes formam um monte central na mesa.

Para tornar o jogo mais dinâmico, foram incluídas cartas especiais (figura 3). Assim, essas cartas possuem as seguintes funções: a carta Trocar Mãos, que faz com que todos os jogadores troquem suas cartas com o próximo jogador em sentido horário; a Carta Bloquear, permite impedir que outro jogador receba pontos ao acertar uma resposta; as Cartas +2 e +4 dobram ou quadruplicam a pontuação da rodada, podendo ser jogadas por qualquer participante, independentemente de estar respondendo à pergunta; e a Carta Troque, que possibilita a troca de cartas entre dois jogadores escolhidos pelo portador da carta.

Figura 3: Cartas Especiais do Jogo “Yu-Geo-Tuan”



Fonte: Material produzido pelos Pibidianos 2022/2024, atuantes na Escola CEMUB-DF

O mediador-aluno inicia o jogo explicando as regras e separando as cartas em dois montes: um contendo as cartas de perguntas, que permanecerá sob seu controle, e outro contendo as cartas de respostas e as cartas especiais, disponíveis na mesa. Em seguida, distribui 10 cartas para cada jogador, garantindo que, na rodada inicial, cada um receba no máximo uma carta especial.

Durante cada rodada, o mediador lê uma pergunta para todos os jogadores simultaneamente. Cada jogador escolhe a carta que acredita ser a resposta correta e a coloca no centro da mesa. Se desejar jogar uma carta especial, deve fazê-lo no mesmo momento. O mediador então verifica as respostas: caso esteja correta, o jogador ganha 1 ponto, podendo receber uma pontuação maior caso qualquer participante tenha jogado uma Carta +2 ou +4 na rodada; caso esteja errada, o jogador perde 1 ponto (ou mais, caso essas cartas tenham sido utilizadas), nesse caso o estudante deve comprar do monte central uma quantidade de cartas equivalente ao valor da rodada.

Se ninguém jogar a resposta correta, mas ela estiver disponível na mesa ou na mão de um jogador que não a tenha identificado, a pergunta poderá ser repetida posteriormente. O jogo termina quando um jogador ficar sem cartas na mão. Antes disso, vem o momento auge, pois ao ficar com apenas uma carta, o aluno-jogador deve gritar "Yu". Caso esqueça de gritar "Yu" e outro jogador perceber, o aluno que estava com somente uma carta na mão deverá comprar uma carta do monte. O jogador que esgotar todas as cartas recebe automaticamente 10 pontos extras (esse valor pode ser maior caso tenha sido influenciado por Cartas +2 ou +4). O vencedor será aquele que tiver a maior pontuação ao final do jogo. Utilizamos regras similares entre os jogos de UNO e o Yu-Geo-Tuan para que os discentes sentissem essa similaridade e se envolvessem mais no jogo, visto que já conhecem a dinâmica do Uno.

Ao longo da construção e da confecção do jogo, um dos métodos aplicados para testar a viabilidade do material foi aplicação entre pares, ou seja, entre os Pibidianos e a professora supervisora Ilka, essa prática foi necessária para identificar e corrigir previamente possíveis erros, que, após identificados, foram prontamente sanados, isso foi feito antes do resultado e aplicação para os estudantes do Ensino Médio. Assim, alinhados ao pensamento de Santos, Nunes e Oliveira (2022), acreditamos que o jogo é um dispositivo didático eficiente e eficaz que possibilita aos discentes, por meio de atividades lúdicas, a apropriação dos conceitos e categorias da Geografia.

COM UMA CARTA NA MÃO, GRITE: “YU”: RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atrair a atenção dos alunos sempre foi um grande desafio no exercício da docência, diversas metodologias e atividades pedagógicas podem ser utilizadas com este intuito. Ao longo da criação, desenvolvimento e testagem do jogo de cartaz geográfico Yu-Geo-Tuan foi possível perceber a importância da linguagem lúdica como dispositivo didático-pedagógico, ferramenta de conexão entre alunos e professor e potencializador do envolvimento dos alunos com as atividades propostas em sala.

Separamos os resultados e a discussão em quatro momentos: 1) seleção de conceitos geográficos para as cartas, e a tentativa de ser o mais atrativo ao correlacioná-los aos objetivos de aprendizagem do Currículo da SEEDF; 2) integração da turma com a ideia do jogo; 3) dificuldades da implementação do jogo e fragilidades dos discentes; 4) envolvimento dos alunos na identificação de melhorias e falhas presentes no jogo.

No momento em que nos deparamos com o impasse que é discutido em toda formação docente: aproximar dos alunos os conceitos geográficos trazidos pelo professor. Diversos estudos notórios da educação evidenciam a importância da construção do conhecimento considerando os conhecimentos prévios (Piaget, 1976; Vygotsky, 2002). Nesse sentido, pensamos o jogo como uma ferramenta de assimilação destes conteúdos.

Em seguida aplicamos o jogo em sala de aula. A receptividade dos alunos foi bem positiva nas primeiras impressões. Os alunos relataram que a utilização de jogos na sala, para fins pedagógicos, foge do padrão a qual estão habituados, visto que muitas vezes os professores estão focados em ministrar conteúdos para as avaliações externas, como o ENEM. A estratégia de utilizar do jogo UNO como forma de inspiração, nos aproximou mais ainda dos estudantes. Outro fator observado ao longo do processo foi o apurado senso de competitividade entre eles, o que os motiva a participar com mais afinco da atividade, em especial quando foi informado a eles que seria atrelado uma pontuação para todos que participassem e pontuação especial para os que ganhassem o jogo.

Um grande entrosamento foi gerado entre os participantes ao longo do processo. As exaltações ao gritar “Yu”, os risos, as piadas, os momentos de descontração e de jogatina mudam o ambiente e a interação entre os alunos. Os jogos geralmente representam um momento de relaxamento e lazer, e eles dificilmente se complementam com o ambiente escolar e do trabalho (Leite e Soares, 2020, p.5), mas nas figuras 4 e 5 observa-se que com a utilização do Yu-Geo-Tuan foi possível juntar diversão e sala de aula.

Figura 4: Alunos empolgados jogando o “Yu-Geo-Tuan”, tendo o Pibidiano Keven Paca (coautor 2 deste trabalho) como mediador



Fonte: Fotos Hostensky, I.L. (2024). Acervo pessoal

Figura 5: Aluno do CEMUB conferindo suas cartas durante o jogo

Fonte: Fotos Hostensky, I.L. (2024), acervo pessoal.

Entretanto, no decorrer da dinâmica nos deparamos com alguns problemas, o que já era esperado. Devido ao elevado número de alunos em sala de aula, aproximadamente 40 alunos por turma, os alunos foram separados em dois grandes grupos. E, ao longo da atividade, as seguintes situações foram identificadas: dificuldades por parte de alguns em entender o quê a pergunta estava solicitando e conseqüentemente em identificar o conceito geográfico adequado e a resposta correta para a pergunta e, o desinteresse pelo jogo por parte de alguns estudantes.

Essas dificuldades em responder à pergunta de uma determinada carta acarretava uma perda grande de pontuação. Identificamos que alguns alunos quando não acertavam nenhuma pergunta, durante uns 10 minutos de jogo, começavam a responder aleatoriamente para acabar logo o jogo. Este caso aconteceu na rodada de testes, em duas turmas da 2ª Série. Quando perguntamos se os estudantes queriam jogar novamente, no caso em tela, eles recusaram. Em outra sala notamos que mais de um jogador começou a jogar as cartas na mesa de forma despreziosa e sem atenção, pois eles estavam apenas perdendo pontos e não acertando as perguntas.

Esses fatos isolados descritos acima ocorreram nas rodadas de teste e quando as turmas foram divididas em dois grandes grupos. Isso nos levou à reflexão, discussão e reformulação da dinâmica de funcionamento do jogo. A fim de evitar evasão e baixa adesão à participação durante a atividade, gerando um distanciamento, convidamos os alunos a opinarem a respeito de como achariam que o jogo deveria ser para se tornar mais interessante, momento em que participaram ativamente e se envolveram. Assim, pensamos juntos com os

alunos em novas regras, designer e dinâmica do jogo e acolhemos os comentários e críticas dos estudantes. O ponto central relatado por eles foi o quantitativo de jogadores, já que iniciamos com dois grupões com mais de 15 alunos em cada. Os estudantes pontuaram que essa forma gerava um distanciamento com o jogo e com o conteúdo, já que eles não conseguiam participar ativamente e dinamicamente da atividade, eles estão sugeriram grupos menores e a possibilidade de se jogar em dupla. O que foi prontamente atendido e assim, foi possível perceber um maior envolvimento de todos.

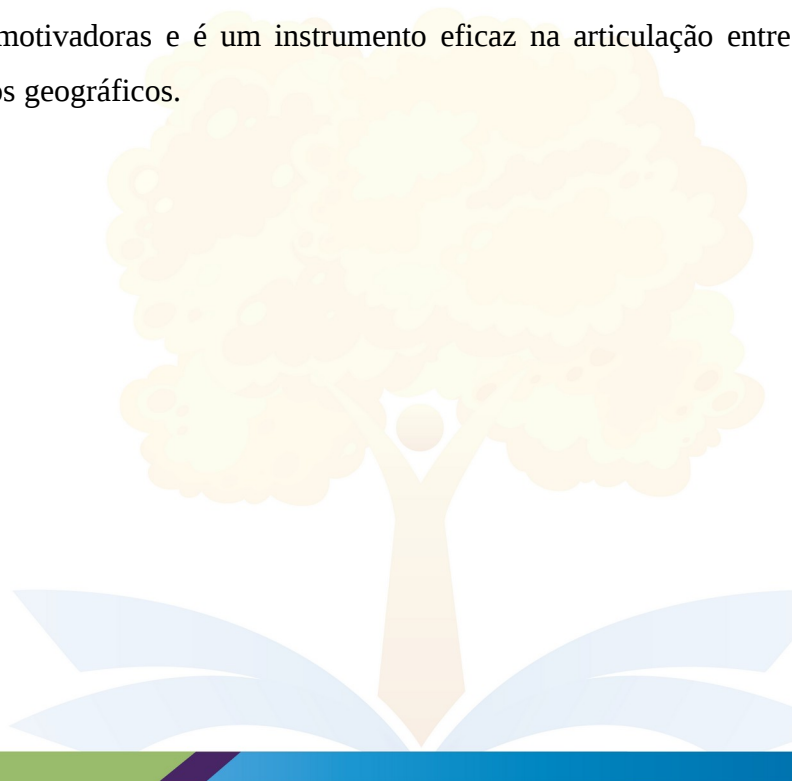
Um destaque positivo deste processo refere-se à parte da memorização dos conceitos. As cartas de perguntas e respostas têm uma rotatividade durante o jogo, e isso facilita a memorização dos conteúdos. Isso vai ao encontro do que Cleophas, Cavalcanti e Soares (2018) pontuam, quando esses autores enfatizam a importância do jogo pedagógico para o auxílio na aprendizagem. Também está alinhado à Breda (2013), quando destaca a importância do jogo não apenas como único meio de aprendizagem, mas também suporte que ajuda no desenvolvimento e na vontade de aprender dos alunos. A divisão inicial em grupos menores ou até mesmo duplas possibilitou maior interação e integração dos alunos com o jogo e com o conteúdo, ocorrendo, realmente uma apreensão dos objetivos de aprendizagem propostos. Assim, observamos ao longo do processo de pensar, criar, elaborar e aplicar o Yu-Geo-Tuan, e que a sua utilização como ferramenta educativa e mediador das práticas docentes articula saberes e auxilia o aluno na construção do conhecimento geográfico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na observação participante, na metodologia indutiva-dedutiva e na revisão bibliográfica foi possível elaborar o jogo de cartas geográfico “Yu-Geo-Tuan”. Um jogo que se propõe a ser envolvente, de interação, que interligue saberes e que possibilite aos estudantes se apropriarem das temáticas da ciência geográfica, potencializando a aprendizagem deles. A tensão que o jogo proporciona. A incerteza do desfecho, o esforço para alcançar um objetivo e o desejo de superar desafios tornam a experiência ainda mais estimulante e envolvente. Ao pensar na elaboração e execução deste jogo de cartas, imaginávamos os alunos engajados ativamente na atividade, buscando acertar as respostas, acumular pontos e potencializando seus conhecimentos geográficos. Apesar da pontuação, o jogo não tem por objetivo principal um ganhador, visto que todos recebem uma determinada pontuação por já estarem participando. O jogo se dispõe a ser muito mais do que um ganhar ou perder, ele se propõe a ser uma ferramenta de aprendizagem dinâmica e eficaz na maneira natural e envolvente de abordar determinada temática.

Evidenciou-se que o Yu-Geo-Tuan cria uma espécie de ordem temporária, dentro da qual todos os participantes seguem um conjunto de regras estabelecidas. A quebra dessas regras compromete a experiência, demonstrando que a organização interna do jogo é fundamental para sua eficácia. No ambiente escolar, essa característica foi essencial para garantir que o Yu-Geo-Tuan funcionasse como um instrumento pedagógico eficiente, visto que o jogo se relaciona com a construção do conhecimento e com a necessidade humana de competir e se destacar. A disputa pode ocorrer de diversas formas – seja por meio da força, da habilidade ou do conhecimento – e essa dimensão competitiva está presente em diferentes aspectos da sociedade. No caso do Yu-Geo-Tuan, a disputa pelo acerto das respostas não apenas incentivou os alunos a se engajarem no jogo, mas também proporcionou um ambiente colaborativo, no qual os participantes aprendiam uns com os outros ao longo da atividade.

O processo construtivo do jogo, que envolveu o criar, o aplicar, o recriar e o reaplicar, de forma que a atividade se tornasse um processo envolvente e criativo tanto para alunos, quando para os pibidianos e supervisora, foi essencial para demonstrar que o acolhimento ao conhecimento prévio dos alunos, associado à interação, estratégia e escuta ativa foram primordiais nas atribuições que estas dinâmicas podem ofertar aos alunos. Por fim, destacamos e reafirmamos que a atividade lúdica com um propósito pedagógico, como foi o caso do Yu-Geo-Tuan, fortalece a interação aluno-aluno e docente-aluno, torna as aulas mais dinâmicas e motivadoras e é um instrumento eficaz na articulação entre saberes prévios e conhecimentos geográficos.



REFERÊNCIAS

BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia Escolar**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2013. Dissertação de Mestrado.

CLEOPHAS, M. D. G.; SOARES, M. H. F. B. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no ensino de química? Colocando os pingos nos "is". In: CLEOPHAS, M. D. G.; SOARES, M. H. F. B.

Didatização Lúdica: Teorias de aprendizagem e outras interfaces. São Paulo: Livraria da Física, 2018. p. 33-43.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 25ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: <<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>>. Acesso em: 10 fevereiro 2025.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LEITE, M. A.; SOARES, M. Jogo Pedagógico para o Ensino de Termoquímica em turmas de educação de jovens e adultos. **Quim. nova esc.**, São Paulo, 2020. 227-236. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc42_3/05-RSA-48-19.pdf>. Acesso em: 12 fevereiro 2025.

PIAGET, J. **Equilíbrio das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

SANTOS, A. F.; NUNES, M. D. D. R.; OLIVEIRA, S. S. D. Carta na Manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, 12, 2022. Disponível em: <<https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1047#:~:text=O%20artigo%20discute%20a%20produto%20de%20aprender%20de%20forma%20prazerosa.>>. Acesso em: 10 fevereiro 2025.

SEEDF. **Currículo em Movimento Novo Ensino Médio**. Brasília - DF: [s.n.], 2020.

TUAN, Y.-F. **Espaço e Lugar: A perspectiva da experiência**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983.

VIGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: [s.n.], 2002.

