

## ADAPTAÇÃO DO JOGO “BATALHA NAVAL” PARA TRABALHAR CONTEÚDOS NAS SERIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Juliana do Socorro da Silva Pedrosa <sup>1</sup>  
João Carlos da Silva Alves <sup>2</sup>  
Cícera Cecília Esmeraldo Alves <sup>3</sup>

### RESUMO

O presente trabalho tem como proposta utilizar um recurso metodológico para aprimorar o ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia nas series finais do Ensino Fundamental, utilizando-se de uma adaptação do jogo “Batalha Naval” para o aprimoramento/fixação, nos conteúdos de população mundial e América: regionalizações e meios naturais. Justifica-se este estudo por perceber dificuldades na concentração e assimilação de conteúdos pelos alunos, do 8º ano B, resultado das atividades do Programa de Residência Pedagógica, disponibilizado pela CAPES. A intenção é compreender se a adaptação do jogo auxilia no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos. A adaptação consiste em um jogo de perguntas sobre o conteúdo estudado, coladas no quadro, em meio as perguntas também há “bombas”; os alunos são divididos em grupos, cada grupo contempla ao início do jogo 3 ou 4 “vidas”, perder uma “vida” se errar a pergunta ou retirar uma “bomba”. Na primeira aplicação, os resultados foram satisfatórios dentro do esperado, já que se trata de uma turma com muitas dificuldades. Para a avaliação da metodologia utilizou-se da aplicação de questionário aberto e metodologia da pesquisa qualitativa para analisar e interpretar os dados. Como resultado a parcela dos alunos que não se dedicam as aulas, avaliaram como “não gostei”, porém nota-se que conseguiram filtrar o conteúdo após a dinâmica, contudo maioria dos alunos avaliaram positivamente a dinâmica. Verificou-se que a utilização de práticas educativas no cotidiano de sala de aula, auxilia no processo de ensino-aprendizagem, interação, discussão e fixação do conteúdo.

**Palavras-chave:** ensino de geografia, ensino-aprendizagem, adaptação do jogo "batalha naval”.

### INTRODUÇÃO

O jogo como uma ferramenta metodológica avaliativa no ensino e aprendizagem de geografia, proporciona uma forma de avaliação diferente e eficaz em sala de aula. Sendo uma forma de contribuir na construção do conhecimento do aluno, através de um jogo interativo e ao mesmo tempo, que necessita da dedicação e preparação dos mesmos.

A adaptação do jogo “Batalha Naval” foi desenvolvida/aplicada nas séries finais do ensino fundamental na turma do 8º ano B da E.E.F Monsenhor João Milanês, a qual mantenho vínculo pela participação do Programa de Residência Pedagógica (PRP), oferecida pela

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande- UFCG, [julianapedrosa7895@gmail.com](mailto:julianapedrosa7895@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande- UFCG, [jc.joaocarlosgeo@gmail.com](mailto:jc.joaocarlosgeo@gmail.com);

<sup>3</sup> Professora orientadora: Dr<sup>a</sup> Cícera Cecília Esmeraldo Alves, Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [ceciliaesmeraldo@gmail.com](mailto:ceciliaesmeraldo@gmail.com).

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Neste é proporcionado a vivência da cultura escolar, as experiências de sala de aula e o início da construção docente.

Para o desenvolvimento da pesquisa, foi trabalhado dois conteúdos: População mundial, e o Continente Americano. Seguidos com um espaço de tempo diferentes, partindo de aulas expositivas e participativas com uso do livro didático e slides para a explanação do conteúdo, e após a resolução e correção das atividades, o jogo foi aplicado, com objetivo de proporcionar e efetivar a aprendizagem dos alunos, através da metodologia dos jogos, algo presente no cotidiano dos adolescentes no século XXI e que podem proporcionar o aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem com a mediação docente.

Observada a dificuldade de fixação dos conteúdos e da aprendizagem dos alunos, busquei aplicar de um novo modo uma avaliação que simultaneamente, avaliasse o aluno e que proporcionasse um espaço de aprendizagem, contornando a monotonia das aulas/avaliações. Por conseguinte, a batalha naval, recurso este que possibilitou atentar a esta necessidade, um jogo com elaboração simples, utilizando de perguntas, porém didatizadas/ coladas em postite em um quadro branco, o qual possibilitava ao aluno, se reunir com seu grupo, socializar, debater e aprender de forma agradável, sem a rigidez que é empregada cotidianamente em sala de aula.

Com os questionários respondidos, se tornou concreto o objetivo e os estudos realizados, os quais busquei alcançar. A dinâmica auxiliou ao discente no seu processo de aprendizagem, e o desenvolvimento de dinâmicas desse campo, de acordo com os alunos, poderiam estar mais presentes no processo de ensino-aprendizagem na sala de aula.

Contudo, o trabalho desenvolvido foi de significativa importância para a construção do perfil docente, identificar formas de mediação que sejam capazes de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Emerge o potencial que as metodologias possuem, evidencia-se que pode surgir contratempos durante o desenvolvimento da dinâmica, porém situações que podem ser contornadas para proporcionar a todos uma nova forma de aprender, desviando da monotonia.

## **METODOLOGIA**

Este trabalho utilizou de uma adaptação do jogo “Batalha Naval”, a qual fui apresentada na Universidade, avaliei como uma possível forma de avaliação de conteúdo, decidir por aplicar em sala de aula duas vezes com conteúdos diferentes. O principal recurso de uso e apoio aos

alunos foi o livro didático: Expedições Geográficas por Melhem Adas e Sergio Adas, 3ª ed, 2018. Para a aplicação realizei as seguintes etapas:

Roteiro para aplicação/elaboração do jogo: ‘

1. Criar perguntas em tabela no word, em torno de 25-30 perguntas (figura 01);
2. Entre as perguntas 6-7 “bomba” (figura02);
3. Imprimir, recortar e colar em postite tamanho 76mmx102mm;
4. Colar ao quadro;
5. Escrever na horizontal os números e vertical as letras (vice-versa);
6. Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 integrantes;
7. Sortear a ordem de jogada;
8. Notar ao quadro: sequência dos grupos, um representante do grupo e o total de vidas (geralmente quatro);
9. Iniciar jogo;
10. Cada grupo escolhe um número e uma letra;
11. Caso seja uma bomba, perde uma vida e segue para próximo grupo;
12. Caso retirada uma pergunta e o grupo errar a resposta, perde uma vida;
13. Pergunta retirada e respondida corretamente segue para próximo grupo sem perder vida;
14. Até as perguntas acabarem (assim ganha o grupo que obter mais vidas) ou restar apenas um grupo.

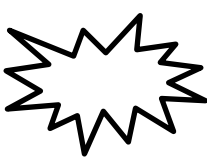
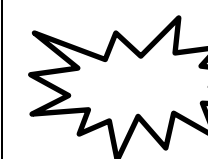
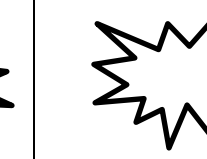
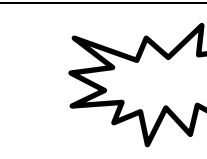
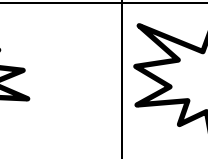
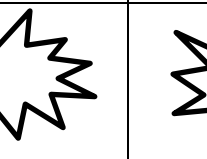
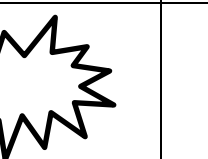
Materiais utilizados:

- Perguntas e símbolos de explosão impressos, recortados e colocados;
- Postite
- Pincel de quadro;
- Brinde simbólico para os alunos.

Como por exemplo na (figura 01) utilizei, deste quadro de perguntas para organizar as perguntas e facilitar no momento de recortar e colar ao postite (figura 01).

Figura 01: Exemplo de perguntas elaboradas.

A América está regionalizada economicamente como: América do Norte, Central e Sul. V OU F	Estamos a Oeste do Continente Americano. V OU F	A América se entende pelos hemisférios: a) Norte e Sul. b) Ocidental e Oriental	Qual clima predomina na nossa região/cidade (Cajazeiras)?
Explique porque a América é regionalizada em América do Norte, Central e Sul?	Os EUA é uma grande potência mundial, e é um	Qual é o continente maior do que a América?	A qual regionalização se refere aos países desenvolvidos, emergentes, com

	país emergente. V OU F		economia diversificada, e base agropecuária
Quais são os paralelos (linhas imaginárias) que cortam o continente americano?	A Groelândia pertence a Dinamarca, país europeu. V OU F	A vegetação e o relevo influenciam no clima. V OU F	O clima Equatorial predomina na Amazonia pois é quente e úmido. V OU F
O Brasil é cortado pelas linhas imaginárias: Trópico de Câncer e o Círculo Polar Ártico Verdadeiro ou falso?	Em qual Zona Climática Brasil está localizado? a) Zona Temperada Norte. b) Zona tropical c) Zona Ártica	Cite 4 climas existentes no continente americano.	O relevo do continente americano pode ser compreendido por três divisões. a) Leste, norte e oeste b) Oeste, Central e Sul c) Leste, central e oeste.
Qual o relevo predominante na porção central do continente americano?	Cajazeiras está ao Sul ou Norte de São Paulo?	Rios Voadores são ventos de vapor, que se deslocam do oceano atlântico para a Amazonia.	Explique a importância da Cordilheira do Andes para as Regiões Centro- Oeste e Sudeste do Brasil.
Aponte o motivo de o Canadá, em sua porção no extremo norte, apresentar baixas densidades demográficas ou populacionais.	A ilha de Maldivas está localizada na América do Sul. V ou F	O Brasil é banhado por qual oceano?	Qual a área mais povoada do Brasil?
Somos Ocidentais ou Orientais			
			

Fonte: autor, Cajazeiras (2023).

O passo seguinte ao da figura 1, é a figura 02- organização de como ficaram distribuídas as perguntas e bombas no quadro (figura 02).

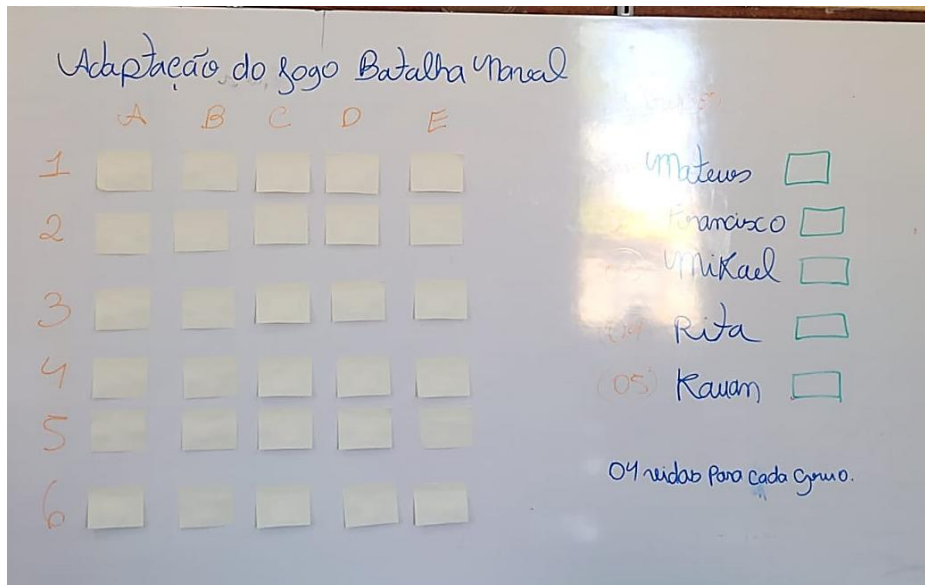
Figura 02: Localização das perguntas e “bombas”.

	A	B	C	D	E
1	P	P	bomba	p	p
2	p	bomba	p	p	p
3	bomba	P	p	p	bomba
4	p	P	bomba	p	p

5	p	bomba	p	p	bomba
6	p	P	p	bomba	p
Legenda - P= Pergunta					

A exemplificação em exemplo real de como o jogo fica ao final da montagem, com as perguntas, bombas, letras, números e os nomes dos representantes dos grupos e o total de jogadas (figura 03).

Figura 03: Jogo montado ao quadro.



Fonte: autor. Cajazeiras (2023).

### Primeira Aplicação:

Percurso 6 do livro: População mundial: distribuição e dinâmica demográfica.

Etapa 01- Elaboração do mapa mental, para incentivar a leitura e síntese do conteúdo ainda não estudado.

Etapa 02- Aula expositiva, nesta busquei os conhecimentos prévios dos alunos para incentivar na participação e concentração na aula.

Etapa 03- Atividade para proposta do livro.

Etapa 04- Aplicação do jogo.

### Segunda aplicação:

Percurso 13- América: regionalizações e meios naturais.

Adotei uma metodologia diferente em relação a primeira etapa.

Etapa 01- Aula expositiva dialogada com slides.

Etapa 02- Entrega de atividade com questões referentes ao assunto estudado, para responderem ao fim da aula ministrada e entregaram ainda na mesma aula. Essa etapa foi realizada até a conclusão do conteúdo. Atividade foi desenvolvida com base em todo conteúdo programado,

com questões que tratava sobre a localização, as regionalizações, aspectos centrais e meio natural.

Etapa 03: Aplicação do Jogo.

### **Questionário**

A aplicação de um questionário para avaliação do trabalho desenvolvido, com os alunos foi aplicado após a realização a segunda aplicação do jogo. Abordando questões de como os alunos avaliam as aulas, os recursos metodológicos, o jogo, e o desempenho destes para sua aprendizagem. Recurso importante para avaliar a metodologia aplicada em sala de aula, e se os alunos consideram como ferramenta de ensino eficiente.

### **REFERENCIAL TEÓRICO**

Considerando as dificuldades postas em sala de aula, para os professores conseguirem realizar a mediação dos conteúdos com os alunos, o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta de incentivo a participação e ao estudo do conteúdo, em específico o geográfico, pois segundo Oliveira e Lopes (2019, p. 67):

O jogo pode ser empregado no processo de ensino e aprendizagem de Geografia como um instrumento mediador das práticas docentes e como uma forma de contribuir para a construção do conhecimento pelo aluno, ajudando-o a desenvolver habilidades geográficas.

Para didatização dos conteúdos geográficos, e com proposta de tirar a carga que a disciplina carrega considerada pelos alunos como “chata” na escola básica, o jogo pode ser empregado como uma conexão entre a teoria e a prática. Para além disso o jogo proporciona ao aluno: desenvolver estratégias, pensar espacialmente, refletir territorialmente e construir habilidades de cautela e respeito ao próximo. Como pontua Castellar e Vilhena (2011, p.45):

[...] os jogos e as brincadeiras são entendidos como uma situação em que se tem de tomar decisões e cooperar com os outros jogadores. Nesse momento, espera-se desenvolver situações de aprendizagem voltadas para as atitudes, focadas na formação cidadã e no respeito ao próximo.

Na escola básica as dificuldades enfrentadas pelos professores são preocupantes, quanto a falta de atenção, os transtornos, a infraestrutura das escolas, e por vários outros fatores, como professores buscamos simplificar o trabalho e usar ferramentas que possibilitem a qualidade do ensino. De modo que percebam, que eles conseguem aprender e aplicar em prática seus

conhecimentos, não apenas em momento de avaliação escrita, mas, como conhecimento para sua vida. Castellar e Vilhena (2011, p 48), pontuam:

A realização do jogo na disciplina possibilita a construção de habilidade que auxiliarão na produção lógica do conhecimento, permitindo a associação com outros conteúdos e dinamizando a aula, uma vez que os alunos gostam de jogar, de realizar uma atividade diferente.

Com o objeto de mediar/promover o ensino- aprendizagem o professor busca caminhos para facilitar e possibilitar esse processo, o jogo se mostra um ótimo elemento facilitador, como Lopes (2007, p. 40) pontua, o jogo é produtivo também ao aluno, desde que promova o desenvolvimento de sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

O jogo permite que os alunos criem espaços de discussões entre os grupos, proporcionando uma troca de ideias e conceitos, assim conseguem levantar hipóteses para discutirem e tomarem uma decisão. A troca de informações armazenadas pode levar a efetivação do ensino-aprendizagem de diferentes conteúdos geográficos. O erro, entra como ponto fundamental também na construção do conhecimento, pois se consolida como instrumento de reacomodação de saberes relacionados aos conteúdos estudados. De acordo com Lopes (2007, p.43)

Ao contrário de uma avaliação ou teste da disciplina, errar no jogo não significa comprometer a nota no final do semestre. A autonomia dos jogadores durante a execução de um jogo favorece uma atitude construtiva diante dos erros, pois ao perceberem jogadas mal sucedidas os alunos procuram desenvolver estratégias necessárias para corrigi-las com objetivo de solucionar o jogo.

O jogo “Batalha Naval” aplicado é uma adaptação criada pelo Professor de Geografia e Economista Leandro Seles<sup>4</sup>, que também é desenvolvedor de metodologias ativas para sala de aula. Suas metodologias são expostas em grupo de redes sociais como Instragram, Facebook, Telegram e site (por assinatura).

---

<sup>4</sup> Leandro Seles- Instagram- [Leandro Seles \(@leandroseles\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)  
Facebook- [\(2\) Facebook](#)  
Site- [Cinema dos Professores \(geografiaativaalfa.com.br\)](#)



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

- Desenvolvimento do jogo

O desenvolvimento do jogo, foi um momento que me causou tensão em ficar me questionando se os alunos aprovariam, se participariam e se de fato seria uma atividade que auxiliasse neste processo de ensino- aprendizagem. A primeira aplicação, desde os planejamentos das aulas à execução do jogo, foi desafiadoras mediante a carga de expectativas criadas. Refletindo no meu desempenho na exposição do conteúdo quanto na realização da dinâmica. O primeiro ratará de assuntos muitos abstratos como “população”, números e dados, dessa maneira se tornou complexo manter os alunos interessados em estudar e ter sua atenção para os inúmeros dados e como isso reflete no seu cotidiano.

Para as aulas, desta, utilizei o livro didático, incentivei a leitura antes da explicação, porém existe uma resistência em meio aos alunos quanto a leitura, pois imagine: leem por ler, não conseguem interpretar, ler e não entender pode acabar gerando na mente do adolescente incertezas/certezas que ele não é capaz de compreender/aprender. Percebendo tal fato, mudei meu planejamento, e li com eles, com objetivo de mudar esta perspectiva, expliquei, questionei e apliquei em seu cotidiano os conteúdos estudados. Assim consegui desenvolver as aulas com mais eficiência, para a aplicação do jogo nesta, ocorreram alguns erros, como no número de perguntas insuficientes para que o jogo se sucedesse melhor, algo notado pelos discentes que corrigir na segunda aplicação.

Ainda em relação a primeira aplicação, os alunos ficaram muito inseguros em participar, afirmando que não sabiam, que não estudaram, e que não queria. Percebendo esta situação, a contornei, explicando com leveza que se tratava de “uma brincadeira”, e expus?? o exemplo ao qual participei na universidade, e que considerada uma experiencia muito divertida. E que naquele momento não se preocupassem em saber tudo, ou então de não ganharem, mas, se divertissem e aprenderem.

Com esse discurso, consegui que todos participassem, e meu objetivo se cumpriu, pois consegui a atenção destes alunos, assim promovi indiretamente, espaço para eles aprenderem. Imediatamente ao final de cada pergunta, explicava/relembrava novamente do que se tratava, logo aqueles que não conseguiram se atentar no momento da aula, neste momento prestaram atenção.

A segunda aplicação, utilizei de abordagens metodológicas diferentes: slides, neste estudamos sobre o continente americano, logo a leitura dos mapas é essencial para estudo deste conteúdo, por isto a utilização de recursos multimidia. Para este os alunos, se apresentaram



mais receptíveis a explanação e participação, logo estavam informados que seria o conteúdo da “batalha naval”, podendo ser um ponto que influenciasse no momento de concentração.

Aprendizagem, nesta dinâmica se apresentou de forma espontânea, mesmo sendo uma avaliação, não carregar junto a se o peso de ser por exemplo: uma prova. Avaliei o ensino-aprendizagem do conteúdo sem ao menos que os alunos escrevessem, e percebendo de fato que a dinâmica contribui para a efetivação desse processo de ensino-aprendizagem.

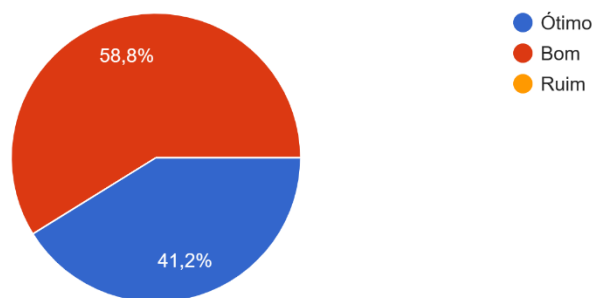
- Análise de questionários que foram respondidos pelos estudantes e tratam da dinâmica metodológica do jogo e das aprendizagens suscitadas na prática.

A turma possui aproximadamente 22 alunos, mas apenas 19 responderam ao questionário, alguns deixaram de responder determinadas perguntas, logo algumas questões terão menos respostas.

Com a aplicação do questionário, e umas questões específicas retiradas para validação dos dados, comprovou-se o que discorre Oliveira e Lopes, “os jogos auxiliam na prática docente e na construção do conhecimento”. Os dados apresentados, corroboram com objetivo dessa pesquisa/trabalho e com os autores estudados. O gráfico 1- apresenta a aceitabilidade do jogo pelos estudantes, dado importante para a aplicabilidade da dinâmica, para além do objetivo final, é essencial que eles gostem e aprovelem.

Gráfico 01-

O que você achou do jogo "batalha naval"?  
17 respostas

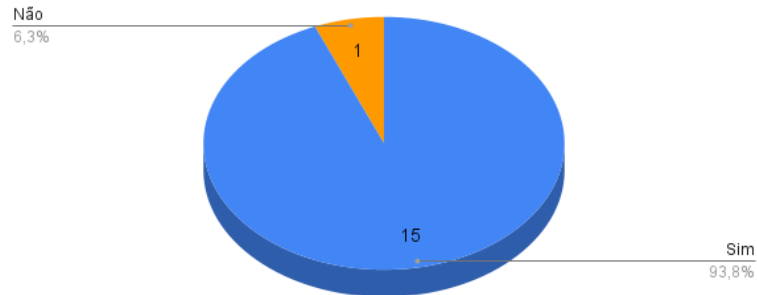


Fonte: autor. Cajazeiras (2023).

Quando questionados sobre a contribuição do jogo para aprendizagem (gráfico 02), apenas um respondeu que “não”, elemento fundamental para a validação da pesquisa e prosseguimento com estas metodologias, que de fato contribuem para a eficácia da mediação docente.

Gráfico 02-

Você acha que a utilização de jogos contribui para a fixação do conteúdo para sua aprendizagem?



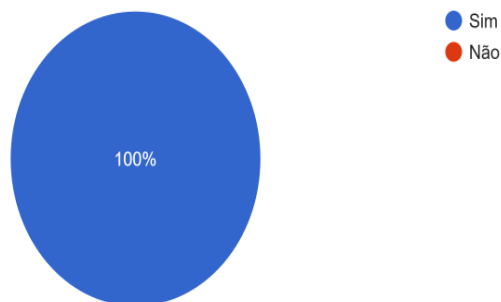
Fonte: autor. Cajazeiras (2023).

Nos gráficos 3 e 4, destaca-se uma unanimidade nas respostas, denota-se que os estudantes, necessitam de uma atenção/preocupação maior em aprender através de novas metodologias, e para além da “diversão”, existe uma seriedade e compromisso em aprender. Assim como para o professor, que pode junto aos alunos desenvolver esta prática, é essencial também o trabalho investigativo sobre a aplicabilidade da dinâmica; as análises/conclusões dos estudantes acerca de novos processos de aprendizagem.

Gráfico 03-

Esse tipo de dinâmica poderia acontecer mais vezes em sala de aula, para contribuir com sua aprendizagem?

17 respostas

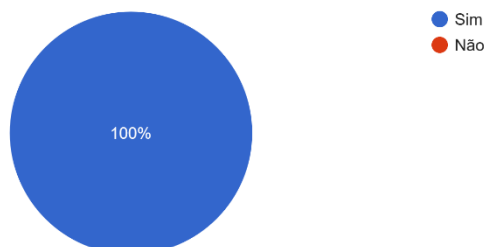


Fonte: autor. Cajazeiras (2023).

Gráfico 04-

Na sua opinião as aulas se tornam mais interessantes com a utilização desses recursos educacionais?

17 respostas



Fonte: autor. Cajazeiras (2023).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa é primordial para o meio científico, é o condicionamento que detemos para aplicar/praticar as leituras teorizadas que se fez presente durante toda graduação. Os jogos se apresentam como eficiente ferramenta pedagógica que na maioria das vezes fica pertencente apenas no ensino primário. Oferecer aos estudantes do ensino fundamental II, outro modo de aprendizagem/avaliação e torna-se motivador para o aluno “querer” aprender, dado que a realidade escolar pós pandemia, está sendo desafiador para os professores como para os alunos.

Desenvolver em sala de aula metodologias ativas, é desafiador e complexo, trata-se de várias etapas de planejamento, pensadas detalhadamente. Atividades como esta, possibilita analisar o processo de formação do perfil docente para além das atividades cotidianas de sala de aula, possibilitando a aplicação de novas metodologias que somam ao processo de ensino-aprendizagem.

Com este trabalho contribui para a retirada da rotulação imposta ao “jogo” em sala de aula, tratando-se de uma ferramenta metodológica e não apenas uma “brincadeira” ou “distração”. Poder ampliar esta pesquisa para a comunidade científica e romper com esse paradigma do jogo como brincadeira, é de fato uma experiência satisfatória e marcante na fase da academia.

## AGRADECIMENTOS

Para desenvolvimento desta pesquisa, agradeço a professora preceptora Maria Alves, aos meus alunos do 8º ano B, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior



(CAPES) a orientadora do Programa da Residência Pedagógica (PRP) Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cícera Cecília e ao Prof<sup>o</sup>. Dr<sup>o</sup>. Aldo Oliveira por auxiliar na orientação.

## REFERÊNCIAS

LOPES, O. R. **Jogo “ciclo das rochas”: um recurso lúdico para o ensino de geociências. Campinas, 2007: Instituição: Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Geociências (Mestrado).**

CASTELLAR, S., VILHENA, J. **Ensino de Geografia.** São Paulo: Cengage Learning, P. 45-48, 2011.

OLICEIRA, T.P.; LOPES, C.S. O uso de jogo por professores de Geografia na Educação Básica. *Ateliê Geográfico - Goiânia-GO*, v. 13, n. 3, dez./2019, p. 66 – 83