

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ANALÓGICOS E DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA EM ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Carlos Eduardo Martins ¹
Victor Régio da Silva Bento ²

RESUMO

Atualmente, podemos mencionar que as pesquisas em relação ao estudo do ensino de Geografia têm ganhado espaço no âmbito acadêmico. Trata-se da busca de tornar aulas da disciplina geográfica mais eficazes e mais atrativas. Percebemos que ao longo dos anos, diferentes fatores impulsionaram a invisibilidade do estudo da geografia nas salas de aulas nas escolas, e recentemente, a pandemia global (COVID-19) proporcionou maiores dificuldades para alunos no estudo geral. Por esse motivo, com a tentativa de diminuir as dificuldades dos estudantes na disciplina de geografia, devemos utilizar diferentes métodos e recursos didáticos para atrair a atenção dos mesmos. Nesse aspecto, os jogos analógicos e digitais se tornam uma alternativa acessível para professores de geografia do ensino fundamental e médio. Este trabalho possui o objetivo de analisar dois documentos básicos para constatar o que eles apresentam em relação aos jogos, além de claro, evidenciar os momentos oportunos para a aplicação desses jogos na sala. São eles: Base Nacional Comum Curricular e Currículo de Referência Único do Acre. Em seguida, feito a análise de tais documentos, a aplicação de jogos digitais e analógicos em uma escola do estado do Acre serão realizadas, de preferência em anos finais do ensino fundamental. Com isso, após a aplicação dos jogos, utilizaremos a metodologia de questionários, ou seja, cinco alunos de cada turma da escola selecionada poderão participar e responder se os jogos os ajudaram para compreender determinado conteúdo geográfico e se consideraram uma metodologia recomendável. Espera-se que os alunos possam aproveitar a metodologia dos jogos, sejam eles analógicos e/ou digitais, pois, o objetivo geral é fazer com que eles possam aprender, por exemplo: “quais são os principais e como são caracterizados os biomas encontrados no Brasil?”, além de outras temáticas que podem ser casadas com tais metodologias ativas.

Palavras-chave: Recursos Didáticos, Ensino de Geografia, Jogos, Metodologias.

INTRODUÇÃO

Os jogos análogos e digitais configuram-se hoje como uma importante ferramenta que pode vir a ser utilizada pelos professores em sala de aula. Através da observação realizada em estágios e na participação do programa Residência Pedagógica, que insere os graduandos de licenciatura no universo escolar, é nítido que os educadores da educação básica enfrentam diversos obstáculos para tornar suas aulas mais cativantes e chamativas aos alunos. Para a disciplina de Geografia, tal situação torna-se ainda mais desafiadora,

¹ Mestrando do Curso de Geografia da Universidade Federal do Acre - UFAC, carlos.martins@sou.ufac.br;

² Doutor em Geografia PPGEQ/UECE, professor adjunto CFCH/UFAC, victor.bento@ufac.br.

pois o peso dado às disciplinas de Português e Matemática passa aos alunos uma mensagem implícita (e errônea) de que as demais ciências são menos importantes e, por isso, não precisam ser levadas com muita importância por eles.

Atualmente, os meios tecnológicos são inseridos na vida das crianças desde muito cedo, ou seja, é comum que ao longo das aulas os alunos não demonstrem interesse em realizar leituras, interpretar mapas, analisar gráficos e discutir uma charge, por exemplo, recursos esses que, inclusive, sempre foram fortes auxiliares dessa disciplina. Desse modo, é de suma importância que o professor não encare as tecnologias atuais como rivais, mas utilize-as a seu favor, fazendo delas aliadas e recebendo como retorno a atenção e interesse de seus alunos. Para além dos recursos tecnológicos, é interessante ainda que os professores utilizem meios analógicos como jogos de cartas ou tabuleiros, por exemplo, tendo em vista a dificuldade que muitas escolas possuem no acesso à internet e à falta de acesso por parte dos alunos a celulares e computadores.

Para que as dificuldades dos alunos sejam reduzidas, é importante que o professor se atente aos documentos básicos que norteiam os conteúdos geográficos, e para este trabalho, selecionamos a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e o Currículo de Referência Único do Acre, pois, são esses que auxiliam o professor no momento do planejamento da aula até de fato na realização da aula em sala.

Assim como qualquer pesquisa de cunho qualitativo, há os pontos que se contrapõem em relação a utilização dos jogos. Fica evidente que a maioria dos alunos conseguem adotar os jogos como meio de revisão de conteúdos, porém, há aqueles que preferem não interagir com receio de cometer erros na hora de responder. Para isso, é de extrema importância que o professor passe confiança para os alunos, para que assim eles consigam atuar mais criticamente em aulas, principalmente na disciplina de geografia, que é aquela que possibilita que a sociedade consiga enxergar para além do que é mostrado.

METODOLOGIA

A metodologia do artigo deverá apresentar os caminhos metodológicos e uso de ferramentas, técnicas de pesquisa e de instrumentos para coleta de dados, informar, quando for pertinente, sobre a aprovação em comissões de ética ou equivalente, e, sobre o direito de uso de imagens.

A metodologia que adotamos na realização desse estudo contou com várias etapas, as quais visaram fornecer garantias de precisão e validade dos resultados que foram obtidos. Como ponto inicial, foi realizada uma pesquisa exploratória para uma melhor familiarização com o tema, e também visando a identificação das principais deficiências existentes na literatura sobre o tema em questão. Como ponto secundário, decidimos aplicar o jogo show do milhão em uma sala de sexto ano na escola Prof.^a Terezinha Miguéis, como forma de fixação de conteúdo sobre a agricultura do Acre, além de aplicar o jogo da batata quente para revisar o conteúdo para prova de recuperação do bimestre com os assuntos: ciclos econômicos do Brasil, regionalização brasileira e industrialização no Brasil, onde o jogo ocorreu em uma turma do sétimo ano.

Antes de todo o procedimento feito em sala de aula, uma das coisas mais importantes é a preparação de conteúdos da aula do dia, desse modo, a elaboração de slides didáticos contendo ilustrações e informações relevantes para os alunos terem base sobre como funciona a agricultura do Acre foram produzidos pelos estagiários da disciplina de Geografia do curso de licenciatura da Universidade Federal do Acre.

Foram 50 minutos de exposição do conteúdo, onde os alunos foram avisados que era importante que eles fizessem anotações e até mesmo se concentrassem na aula, pois, ao final, teríamos a dinâmica do jogo do show do milhão. Na introdução da aula, os estagiários perguntaram aos alunos se eles sabiam de onde vinham os alimentos que são consumidos na cidade e como chegam na mesa do acreano. Tal pergunta serviu para direcionar aspectos individuais dos alunos, onde alguns responderam que vinham do mercado do bosque e estação, que vinham dos supermercados, ou até mesmos que vinham de pequenos comerciantes que tinham suas plantações de algumas verduras e legumes e que vendiam em alguma banca, por exemplo.

No desenvolvimento da aula, os alunos puderam conhecer os diferentes tipos de alimentos que eram cultivados no Acre, como por exemplo: milho e soja, macaxeira, banana, açaí, entre outros que foram expostos na apresentação. Em seguida, o assunto sobre a segurança alimentar também foi pauta para que os alunos pudessem saber que em todo o Brasil, nem todos têm a condição de ter um prato contendo o básico da alimentação brasileira: arroz, feijão, legumes e a proteína (carne, seja de frango ou carne bovina). Por fim, um tipo de agricultura foi mencionado como a que deveria ser mais valorizada: agricultura familiar, pois, é nessa que podemos encontrar alimentos que não apresentam tanto o uso de agrotóxicos e que possivelmente possui uma melhor qualidade em comparação com aqueles alimentos que são industrializados.

Chegando à dinâmica tão aguardada pelos alunos, separamos a turma em duas equipes: equipe A e equipe B. Posicionamos duas cadeiras na frente da mesa do professor, para que a cada pergunta um aluno de cada equipe se sentasse e fosse responsável em responder e representar a equipe. A cada rodada, os alunos tinham que escolher ímpar ou par para saber quem ia responder a pergunta da vez. Sobre a pontuação, resolvemos organizar dessa maneira: se o aluno da equipe A errasse a pergunta, a pontuação não ia somar no placar de nenhuma equipe, ou seja, os alunos voltavam a seus lugares e faríamos outra pergunta com outros dois alunos.

O jogo do milhão aplicado na turma não tinha cinco alternativas como de costume e sim três alternativas. Para mediar o jogo, eu, Carlos Eduardo, fui responsável em fazer as perguntas e anotar o placar de quem acertava as perguntas no quadro branco.

Algumas das perguntas feitas durante o jogo foram: o que é a agricultura familiar? Essa agricultura seria aquela praticada pelas pequenas famílias; quais os benefícios da agricultura familiar? Temos principalmente a geração de empregos nas comunidades, por exemplo; de onde vem os alimentos que consumimos? De várias fontes, incluindo a agricultura. A partir dessas perguntas, os alunos puderam lembrar o que foi passado na aula, e dificilmente irão se esquecer.

Imagem 1 – Alunos participando do jogo show do milhão



Fonte: Sales, 2024.

Em outro momento, para a aplicação do jogo da batata quente como forma de revisar o conteúdo para a prova de recuperação em uma turma do sétimo ano da escola Prof.^a Terezinha Miguéis, decidimos elaborar perguntas diretas e que de alguma maneira se espelhava nas questões que caíam na prova. O jogo da batata quente, tradicionalmente conhecida pelas crianças e adolescentes, funciona da seguinte maneira: é formado um círculo com os jogadores e ao fundo é tocado uma música. Para representar a batata quente, pode-se utilizar algum objeto redondo ou de qualquer formato. A rodada começa quando a música se inicia, e nesse momento, o objeto é passado de mão em mão dos jogadores, e quando a música para, a pessoa que ficou com a batata quente na mão sai do jogo e assim até sobrar o último jogador.

O jogo da batata quente para a revisão dos conteúdos de geografia teve uma pequena alteração: quem ficar com a batata quente na mão no momento em que a música parar, terá que responder uma pergunta sobre os assuntos: ciclos econômicos do Brasil, regionalização brasileira ou então sobre a industrialização no Brasil. O objeto que escolhemos para representar a batata quente foi um balão.

Algumas das perguntas que foram feitas ao longo do jogo: cite um tipo de regionalização brasileira e sua respectiva divisão. O aluno poderia responder: regionalização de Pedro Pinchas Geiger, que divide o Brasil em três regiões geoeconômicas: Amazônia, Nordeste e Centro-Sul. Ou então: divisão do IBGE que separa o país em cinco regiões: Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul, por exemplo. Outra pergunta: qual ciclo foi responsável em anexar o estado do Acre ao Brasil? A resposta para essa seria: ciclo econômico da borracha, que ocorreu entre os séculos XIX e XX. As datas não precisavam ser citadas na resposta.

Para isso, fui responsável em mediar as perguntas e anotar o placar no quadro, enquanto os demais estagiários tocavam e paravam a música e entregavam o balão para os jogadores.

Imagem 2 – Jogo da batata quente na turma do sétimo ano



Fonte: Sales, 2023.

REFERENCIAL TEÓRICO

As buscas pelos recursos didáticos podem ser norteadas pelos documentos básicos da educação. Para este trabalho, decidimos dar enfoque para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Realizando um recorte para a escala local, também se faz necessário a averiguação do Currículo de Referência Único do Acre, destacando de que maneira os jogos contribuirão para o avanço na educação e desenvolvimento dos alunos, além também, de potencializar as capacidades que estão propostas em ambos os documentos. Sabemos que a escola é um lugar propício para as diversidades, e com o apoio da BNCC e o Currículo de Referência Único do Acre, daremos atenção para o impulsionamento de elaboração de atividades que possam incluir e gerar propostas pedagógicas.

Os jogos no ensino de Geografia a partir dos documentos roteadores: Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e Currículo de Referência Único do Acre

Em primeiro plano, ao pesquisarmos do que se trata a BNCC, podemos defini-la como um documento que auxilia os professores ao estabelecer em suas aulas algumas práticas necessárias. Dentro da Base Nacional Comum Curricular se encontram as habilidades e competências. As competências são capacidades que os alunos precisam desenvolver ao longo dos anos escolares. Sabendo disso, não se pode deixar de lado mencionar as habilidades, que é tudo aquilo que o aluno já sabe fazer, ou seja, é uma experiência já formada. Quando se olha no interior deste documento, podemos ver que o mesmo foi elaborado por pessoas especialistas em diferentes áreas do conhecimento, que

tem como principal objetivo de preparar o estudante para um futuro, e espera-se que esse futuro seja agradável. (Brasil, 2018). Na própria introdução do documento, vemos:

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996)¹, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN)². (Brasil, 2018, p. 7).

Com isso, há objetivos a serem alcançados a partir das orientações da BNCC, como por exemplo:

Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação. Assim, para além da garantia de acesso e permanência na escola, é necessário que sistemas, redes e escolas garantam um patamar comum de aprendizagens a todos os estudantes, tarefa para a qual a BNCC é instrumento fundamental. (Brasil, 2018, p. 8).

Mencionei que há presente no documento da Base Nacional Comum Curricular as competências e habilidades. Dentro das definições das competências, há uma ramificação:

Ao longo da Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (Brasil, 2018, p. 8).

Logo em suas páginas iniciais, algumas competências gerais são apresentadas. E nelas, podemos evidenciar a que mais se encaixa no foco desta pesquisa, que é:

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (Brasil, 2018, p. 9).

A partir dessa competência geral, que possui como foco usufruir das diferentes linguagens de ensino, se encontra a linguagem visual. Com ela, pode ser trabalhada inúmeras temáticas geográficas, e como a geografia é uma disciplina que pode ser vista, não se prendendo somente às teorias, os jogos servem como recursos didáticos visuais, facilitando e promovendo assim o entendimento do aluno.

Sabendo disso, podemos, por exemplo, produzir jogo da velha, jogo da memória, jogo do dominó, quebra-cabeça geográfico, entre outros recursos que podem ser realizados com materiais simples: papelão, papel cartão, entre outros. Além disso, os jogos não precisam ser apenas analógicos (os jogos táteis), mas também, jogos digitais que podem ser confeccionados em plataformas digitais, dentre elas: Powerpoint e Canva, onde as mesmas oferecem ferramentas para a criação de inúmeros jogos. Dentro do Canva, já podemos utilizar modelos prontos, para por exemplo, criar um jogo da memória digital que pode ser reeditado a partir da necessidade do professor.

O lado positivo de ambos os jogos (analógicos e digitais), é que com eles podemos produzir uma única vez e guardar para reutilizar quantas vezes forem necessárias.

Chegando ao recorte de como a geografia está inserida na BNCC, podemos destacar algumas concepções básicas e sua importância para os alunos em anos escolares. São elas:

Estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta. Ao mesmo tempo, a educação geográfica contribui para a formação do conceito de identidade, expresso de diferentes formas: na compreensão perceptiva da paisagem, que ganha significado à medida que, ao observá-la, nota-se a vivência dos indivíduos e da coletividade; nas relações com os lugares vividos; nos costumes que resgatam a nossa memória social; na identidade cultural; e na consciência de que somos sujeitos da história, distintos uns dos outros e, por isso, convictos das nossas diferenças. (Brasil, 2018, p. 359).

Tal afirmação apenas reforça o que já vínhamos discutindo ao longo deste projeto. Em poucas palavras, a geografia liberta o ser humano.

Como bem exposto, a BNCC pode facilitar o trabalho do professor em organizar as temáticas de geografia na sala de aula e impulsiona que os profissionais usufruam das linguagens visuais (dando enfoque para os jogos analógicos e digitais), mas como se encontra o Currículo de Referência Único do Acre? O que ele fala sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na sala de aula? São essas perguntas que tentaremos solucionar a partir da verificação deste documento extremamente pertinente para essa pesquisa.

Logo no início do Currículo de Referência Único do Acre, somos apresentados à algumas orientações e funcionalidades do documento. São elas:

Esta proposta curricular constitui o instrumento pedagógico que deverá orientar, de forma clara e objetiva, os processos de ensino e aprendizagem, nas etapas da Educação Infantil e Ensino Fundamental, explicitando as competências e habilidades estabelecidas (ou definidas) na Base Nacional Comum Curricular e que, de forma articulada, dialogam com as capacidades e objetivos que estabelecem as aprendizagens a serem efetivadas, ao mesmo tempo em que referenciam as práticas norteadoras dos aspectos centrais para cada componente e estágios do percurso formativo em ênfase.

O Currículo de Referência Único do Acre contribuirá para a continuidade de uma educação que avança no sentido de promover formação e desenvolvimento integral do aluno, à medida que potencializa as capacidades humanas, fomenta a inclusão e parametriza a elaboração das propostas pedagógicas e do projeto político pedagógico de todas as escolas das redes de ensino, na totalidade da região acreana. (Acre, 2019, p. 4).

Por se tratar de um documento norteador a respeito das diferentes áreas da educação, a geografia se faz presente. Na estrutura do Currículo de Referência Único do Acre se apresenta um quadro organizador, que nele já se detalha os objetivos, conteúdos, propostas de atividades e formas de avaliação. Nosso foco se dá para os anos finais do ensino fundamental, que corresponde do 6º ao 9º ano.

Em algumas propostas de atividades no 6º ano, algo se destaca por se tratar do nosso objeto de pesquisa (o jogo): Situações de jogo - uso do ‘Batalha naval’ para trabalhar a noção de plano cartesiano. (Acre, 2019, p. 919).

Com o jogo ‘Batalha naval’, posposto pelo próprio Currículo de Referência Único do Acre, podemos debruçar uma maneira diferente para trabalhar as coordenadas geográficas (X e Y). É mais uma forma de trazer atividade lúdica para a realidade do aluno, colocando em prática as noções da cartografia.

Uma outra proposta de jogo, no 8º ano: “Situações de jogo para descobrir onde estão os recursos energéticos no mundo (uma sugestão é estudar o petróleo)” (Acre, 2019, p. 957).

Finalizando a exposição de propostas de jogos na área de Geografia a partir dos documentos básicos norteadores, podemos destacar a devida relevância nas aplicações de tais metodologias (inov)ativas. Com elas, caminhos podem ser traçados por alunos de diferentes idades no ciclo escolar, especialmente nos anos finais do ensino fundamental, onde se encontram alunos com a sua formação estudantil e social, contribuindo para que cada criança possa participar ativamente das discussões que a ciência geográfica proporciona sobre nosso espaço de vivência.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da aplicação dos dois jogos, um sendo de caráter mais digital e outro de aspecto mais analógico, podemos destacar pontos positivos e alguns negativos. Sobre o jogo do milhão aplicado em sala completa com cerca de 25 alunos, notou-se que eles ficaram animados com essa atividade, e alguns deles queria participar de todas as rodadas, e nesse momento, tivemos que explicar que todos deveriam ter o direito de participar da brincadeira, ou seja, deviam esperar que todos jogassem para que fosse de novo. Na maioria das perguntas feitas, os alunos mostraram que estavam atentos aos conteúdos que foram expostos pelos estagiários a respeito do assunto da agricultura do Acre.

Um dos pontos negativos foi a euforia dos alunos, pois, por se tratar de algo que é diferente do que é passado todos os dias nas aulas (que costumam ser voltadas para textos escritos no quadro e na sequência a atividade feita no quadro ou então copiada do livro didático), acaba gerando muito barulho de alunos que em determinado momento começam a gritar e acabam gerando o tumulto. É de responsabilidade de quem está mediando a dinâmica tomar a rédea da situação e sempre chamar a atenção dos alunos para que eles reduzam o barulho.

A respeito do jogo da batata quente, os alunos ficaram envergonhados inicialmente com o jogo, porém, a medida que íamos fazendo as perguntas eles ficaram mais soltos. Outro fator que observamos é que eles, os alunos, estavam desmotivados por estarem de recuperação na disciplina de geografia, por isso, tentamos ao máximo aproximar as questões com as questões da prova de recuperação, para que assim eles conseguissem compreender o conteúdo e também a nota bimestral.

Chegando ao final de cada aplicação dos jogos nas turmas, elaboramos um questionário com cinco perguntas e pedimos que os alunos participassem respondendo honestamente e que essas respostas serviriam para melhorar a aplicação de possíveis jogos futuros, ou seja, seria uma espécie de pesquisa de satisfação. Porém, muitos não queriam, então, apenas cinco alunos, das duas turmas que participaram dos jogos, decidiram participar da pesquisa. As perguntas foram as seguintes:

1. Você, como aluno, achou o jogo proveitoso? Sim ou não.
2. Dê uma nota de 1 à 5 para o jogo, sendo 1 muito ruim e 5 muito bom.
3. Você acha que o jogo contribuiu para a compreensão do tema da aula de Geografia?

4. O quanto você recomenda que outros professores das demais disciplinas utilizem os jogos digitais e/ou analógicos em suas aulas?
5. Dê uma sugestão do que pode ser melhorado em uma possível aplicação de um jogo para a compreensão de uma temática geográfica em outro momento.

Para sintetizar as informações obtidas e não expor os nomes dos alunos que responderam a pesquisa, vamos enumerar os dados. Na primeira pergunta, todos os alunos consideraram os jogos proveitosos. Na segunda, que serviu para medir o jogo com notas, um aluno deu nota 4 para os jogos, enquanto os demais deram nota 5. Na terceira pergunta, os cinco alunos responderam que sim, acharam que os jogos contribuíram para que eles compreendessem o conteúdo de Geografia. Na penúltima pergunta, eles afirmaram que super recomendariam os jogos, já que querem algo a mais do que copiar a atividade do livro ou estudos dirigidos passados no quadro. Se tratando da última pergunta, responderam que querem outros tipos de jogos para revisar conteúdos principalmente para a prova do bimestre, para que assim consigam tirar notas razoáveis e boas.

No geral, a partir do questionário, os jogos foram bem aceitos nas turmas específicas, e a partir disso, pode-se pensar em diversas possibilidades de jogos que podem servir para revisar o conteúdo na disciplina geográfica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos analógicos e digitais em sala de aula pode representar uma importante inovação pedagógica em relação ao ensino em algumas disciplinas, em especial da geografia, considerando que o contato de forma mais participativa com o conteúdo pode ser decisivo para o aprendizado do aluno. O jogo show do milhão e da batata quente, quando aplicado em uma perspectiva no contexto educacional se mostra bastante eficaz a partir dessa abordagem envolvendo a gamificação e ensino, no qual pode ser alinhado diretamente às diretrizes da BNCC e do Currículo de Referência Único do Acre, resultando assim, a integração de tecnologias digitais na sala de aula, visando a produtividade no quesito aprendizado por parte dos alunos. A participação dos estudantes em ambos os jogos permite que eles consigam fixar os conteúdos e desenvolver habilidades essenciais para compreender o espaço em que vivem, pois, essa seria o intuito de estudar geografia. Desse modo, consideramos relevante a utilização dos jogos, já que

tal metodologia permite a adaptação de diferentes temáticas e que pode ser utilizada como uma ferramenta de ensino para potencializar as aulas de geografia.

AGRADECIMENTOS

Queremos direcionar aqui nossos agradecimentos à CAPES pelo apoio financeiro recebido através da bolsa de mestrado em geografia. Apoio esse que o considero de extrema importância para meu aprimoramento acadêmico e profissional, contribuindo grandemente para minha formação como pesquisador.

Queremos também deixar os agradecimentos a quem possibilitou a aplicação dos jogos na escola Prof.^a Terezinha Miguéis: Iago Sales de Paula, Adelita Pereira (atual professora de geografia da escola). Agradeço também ao professor Victor por ter me instruído do início ao fim em cada etapa da elaboração deste trabalho e por suas contribuições teóricas-metodológicas.

REFERÊNCIAS

ACRE. Secretaria de Estado de Educação, Cultura e Esporte. **Currículo de Referência Único do Acre**. Rio Branco, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/ac_curriculo_acre.pdf. Acesso em 01 out. 2024.

BRASIL. Ministério de Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 17 set. 2024.