

O JOGO ENQUANTO FERRAMENTA DE ENSINO: EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DO JOGO “DEMOCRATIZANDO”

Giovanna Xavier Vieira Mendes¹

Ayane Alícia Avelino do Nascimento²

Maria Eduarda Silva Brandão³

RESUMO

O jogo “Democratizando” foi criado como um recurso didático voltado ao ensino de Geografia, com o objetivo de abordar as instâncias do poder público e os canais de participação social de maneira lúdica e interativa. A proposta destinou-se a estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental e teve como objetivos específicos identificar as esferas do poder público e suas funções, além de compreender a importância dos canais de participação social na democracia. O processo de criação envolveu etapas de pesquisa teórica, definição dos objetivos pedagógicos, concepção e confecção do material, e aplicação prática com ajustes realizados conforme as necessidades observadas. O jogo, em formato de trilha, incluiu perguntas de múltipla escolha com dois níveis de dificuldade, desafios e cartas de vida, estimulando a participação ativa e o raciocínio estratégico dos jogadores. A fundamentação teórica apoiou-se em Vygotsky, com foco na aprendizagem mediada e nas interações sociais, e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A experiência revelou a relevância da gamificação como estratégia pedagógica para promover o protagonismo estudantil e a aprendizagem significativa, reforçando o potencial dos jogos no contexto escolar para o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes.

Palavras-chave: ensino de geografia, gamificação, poder público, democracia.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a gamificação tem se destacado como uma metodologia inovadora capaz de transformar práticas pedagógicas tradicionais, tornando-as mais dinâmicas e participativas. No ensino de Geografia, o uso de jogos pedagógicos

¹ Licenciada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, giovannaxvm@gmail.com;

² Licenciada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, ayane.nascimento10@gmail.com.

³ Licenciada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, mbrandao429@gmail.com;



apresenta-se como uma ferramenta promissora para favorecer a compreensão de conceitos complexos, a construção de pensamento crítico e o fortalecimento da autonomia dos estudantes. Com base nessa perspectiva, o jogo “Democratizando” foi elaborado como uma proposta didática voltada para o ensino dos conceitos de instâncias do poder público e dos canais de participação social. A iniciativa surgiu da necessidade de aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes, possibilitando que compreendessem, de maneira divertida e acessível, o funcionamento da democracia e a importância da participação cidadã.

A ludicidade, quando articulada a objetivos pedagógicos, contribui para o desenvolvimento integral dos sujeitos, ampliando as possibilidades de mediação da aprendizagem (VYGOTSKY, 2007). O jogo, ao incorporar elementos de competição saudável e cooperação, estimula o engajamento e favorece a aprendizagem significativa, conforme previsto pela BNCC (BRASIL, 2017), que destaca a importância de metodologias ativas para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Assim, este artigo tem por objetivo apresentar e discutir a experiência de aplicação do jogo “Democratizando” como ferramenta pedagógica para o ensino de Geografia, evidenciando seu potencial no processo de ensino e aprendizagem de temas relacionados ao poder público e à cidadania.

METODOLOGIA

A construção e aplicação do jogo “Democratizando” foram organizadas em etapas sequenciais, envolvendo pesquisa teórica, desenvolvimento do material e vivência prática em sala de aula. Inicialmente, realizou-se um levantamento de referenciais teóricos sobre o ensino lúdico e a aprendizagem mediada, com base em autores como Vygotsky (2007), e estudos sobre a aprendizagem baseada em jogos (Game-Based Learning), como os de Segale, Almeida e Zambaldi (2016). O jogo foi planejado para abordar o tema das instâncias do poder público e dos canais de participação social, utilizando perguntas de múltipla escolha com dois níveis de dificuldade, além de cartas de vida e desafios. Sua estrutura em formato de trilha buscou promover o raciocínio estratégico e a interação entre os participantes. O material foi confeccionado de forma artesanal, com tabuleiro, cartas e pinos representativos.

A aplicação ocorreu em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública da cidade do Recife. Para possibilitar a participação de todos, os estudantes foram divididos em grupos, e um deles assumiu o papel de juiz, responsável por mediar a dinâmica e ler as cartas. Durante a execução, algumas regras foram adaptadas a fim de favorecer a inclusão, a cooperação e o envolvimento coletivo. As observações realizadas durante a aplicação serviram como base para análise qualitativa dos resultados, considerando aspectos como a participação dos estudantes, a interação entre pares e as percepções sobre o aprendizado.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência demonstrou que a utilização de jogos pedagógicos, especialmente no ensino de Geografia, favorece o engajamento e a motivação dos estudantes. Desde o início da aplicação do jogo “Democratizando”, foi possível observar o entusiasmo das crianças diante da proposta, que envolvia competição, cooperação e tomada de decisões coletivas. Os grupos mostraram-se participativos, discutindo as respostas e justificando suas escolhas. Esse comportamento revela a presença de processos de mediação e negociação de sentidos, conforme descrito por Vygotsky (2007), em que a aprendizagem ocorre por meio das interações sociais. As trocas entre colegas, as argumentações e a busca conjunta pela resposta correta contribuíram para o desenvolvimento do pensamento crítico e da comunicação.

Durante a dinâmica, algumas adaptações foram necessárias, como a formação de grupos ao invés de jogadores independentes (como havia sido estipulado inicialmente) possibilitando a participação de todos simultaneamente e a eleição de um juiz, visto que o número de alunos em sala era ímpar, o que reforça a importância da flexibilidade pedagógica para atender às particularidades de cada grupo. Mesmo sem o término completo do percurso do jogo, as oito rodadas realizadas permitiram observar avanços na compreensão dos estudantes acerca do papel das esferas do poder público e da importância da participação cidadã.

O envolvimento da professora da turma também foi um aspecto relevante. Ela destacou a importância de experiências como essa para diversificar as práticas de ensino de Geografia, relatando que a vivência a inspirou a incorporar estratégias semelhantes em suas aulas. Esse retorno evidencia que, além de beneficiar os alunos, o uso de metodologias lúdicas também impacta positivamente a formação e a prática docente.

Assim, o jogo “Democratizando” mostrou-se um recurso eficaz para o ensino de conceitos geográficos e sociais, promovendo a integração entre conteúdo, ludicidade e aprendizagem significativa. A gamificação, quando bem planejada, possibilita que o estudante se torne protagonista do próprio aprendizado, estimulando a cooperação, a autonomia e o raciocínio lógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo “Democratizando” revelou o potencial transformador dos jogos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem. A experiência evidenciou que a ludicidade é um recurso valioso para tornar o ensino mais atrativo e dinâmico, favorecendo a compreensão de conteúdos abstratos e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. O envolvimento dos estudantes, o interesse demonstrado e o retorno positivo da professora reforçam a relevância de práticas



pedagógicas inovadoras que valorizem a interação e a construção coletiva do conhecimento.

O jogo se mostrou uma ferramenta flexível, capaz de se adaptar às diferentes realidades escolares, contribuindo para a democratização do ensino e a promoção de aprendizagens significativas. Dessa forma, a experiência com o jogo “Democratizando” reforça a importância de repensar o ensino de Geografia a partir de metodologias ativas, criativas e inclusivas, que estimulem a participação e o protagonismo dos estudantes, aproximando-os dos conteúdos de forma prazerosa e crítica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação básica. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <<http://www.bndcc.mec.gov.br>>. Acesso em: 20 fev. 2025.

SEGALE, T. C.; ALMEIDA, L. L.; ZAMBALDI, F. A aprendizagem baseada em jogos digitais: perspectivas e desafios na educação. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA**, 4., 2016, São Paulo. Anais... São Paulo: CNETE, 2016. Disponível em: <<https://www.cnete.org.br>>. Acesso em: 20 fev. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

