



O USO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ESTUDO DO CONCEITO DE PAISAGEM

THE USE OF GAMES AS A DIDACTIC RESOURCE FOR STUDYING THE CONCEPT OF LANDSCAPE

EL USO DE LOS JUEGOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL ESTUDIO DEL CONCEPTO DE PAISAJE

Natália Karoline Cândido Salvador

Secretaria da Rede de Ensino do Município de Recife (SME), Recife, Pernambuco, Brasil, natalia_karoline94@hotmail.com

Priscylla Karoline de Menezes

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, Pernambuco, Brasil, priscylla.menezes@ufpe.br

Resumo: Ao longo da história, os jogos desempenharam um papel crucial na vida humana, presentes desde a infância até a vida adulta, transcendendo barreiras culturais e sociais, indo além do simples entretenimento. No contexto educacional, a introdução de jogos didáticos no ensino de Geografia, especialmente com foco no conceito de paisagem, proporciona uma abordagem ativa para explorar a complexidade do espaço geográfico. Esta pesquisa investiga o desenvolvimento e a aplicação de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem de Geografia, com ênfase no conceito de paisagem. A metodologia adotada para esta pesquisa é uma pesquisa-ação de natureza exploratória, utilizando análise de conteúdo para cruzar as informações coletadas. O estudo foi realizado no Colégio Evoluir Júnior, uma instituição privada localizada no bairro do Janga, em Paulista (PE), com uma turma do 6º ano composta por 37 estudantes. Os resultados da pesquisa indicam que a experiência dos estudantes com os jogos didáticos foi significativa, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem. Os jogos didáticos foram eficazes para desenvolver uma consciência crítica sobre as mudanças no ambiente e para auxiliar na compreensão do conceito de paisagem. Esta vivência destaca a importância de metodologias pedagógicas criativas na promoção de uma compreensão mais profunda do conceito de paisagem e das suas transformações, além de permitir que os (as) estudantes se tornem sujeitos ativos na construção do seu conhecimento e cidadãos mais conscientes e engajados com o meio em que vivem.

Palavras-chave: paisagem; jogos didáticos; ensino de Geografia; recursos didáticos.



Abstract: Throughout history, games have played a crucial role in human life, present from childhood to adulthood, transcending cultural and social barriers, going beyond mere entertainment. In the educational context, the introduction of didactic games in Geography teaching, especially with a focus on the concept of landscape, provides an active approach to exploring the complexity of geographic space. This research investigates the development and application of educational games in the teaching and learning process of Geography, with an emphasis on the concept of landscape. The methodology adopted for this research is an exploratory action research, using content analysis to cross-reference the collected information. The study was conducted at Colégio Evoluir Júnior, a private institution located in the Janga neighborhood of Paulista (PE), with a 6th-grade class composed of 37 students. The research results indicate that the students' experience with educational games was significant, contributing to the teaching and learning process. The educational games were effective in developing a critical awareness of environmental changes and in aiding the understanding of the concept of landscape. This experience highlights the importance of creative pedagogical methodologies in promoting a deeper understanding of the concept of landscape and its transformations, as well as allowing students to become active subjects in the construction of their knowledge and more conscious and engaged citizens with the environment in which they live.

Keywords: landscape; educational games; Geography teaching; teaching resources.

Resumen: A lo largo de la historia, los juegos han desempeñado un papel crucial en la vida humana, presentes desde la infancia hasta la vida adulta, trascendiendo barreras culturales y sociales, y yendo más allá del simple entretenimiento. En el contexto educativo, la introducción de juegos didácticos en la enseñanza de Geografía, especialmente con enfoque en el concepto de paisaje, proporciona un enfoque activo para explorar la complejidad del espacio geográfico. Esta investigación investiga el desarrollo y la aplicación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Geografía, con énfasis en el concepto de paisaje. La metodología adoptada para esta investigación es una investigación-acción de naturaleza exploratoria, utilizando análisis de contenido para cruzar la información recopilada. El estudio se realizó en el Colegio Evoluir Júnior, una institución privada ubicada en el barrio de Janga, en Paulista (PE), con una clase de 6º grado compuesta por 37 estudiantes. Los resultados de la investigación indican que la experiencia de los estudiantes con los juegos didácticos fue significativa, contribuyendo al proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos didácticos fueron eficaces para desarrollar una conciencia crítica sobre los cambios en el entorno y para ayudar en la comprensión del concepto de paisaje. Esta vivencia destaca la importancia de metodologías pedagógicas creativas en la promoción de una comprensión más profunda del concepto de paisaje y de sus transformaciones, además de permitir que los (as) estudiantes se conviertan en sujetos activos en la construcción de su conocimiento y ciudadanos más conscientes y comprometidos con el entorno en el que viven.

Palabras-clave: paisaje; juegos didácticos; enseñanza de Geografía; recursos didácticos.

Introdução

Ao longo da história da humanidade, os jogos têm desempenhado um papel fundamental na vida humana, pois estão presentes desde a infância até a vida adulta, transcendendo barreiras culturais e sociais, e desempenhando funções que vão além do entretenimento. Nos primórdios, os jogos eram empregados como simulações de atividades fundamentais para a sobrevivência, preparando as gerações para desafios reais (Huizinga, 2008). Além disso, os jogos vêm desempenhando uma função que abrange diversos aspectos, sendo eles: educacionais, sociais, cognitivos e recreativos.

Nesse sentido, compreender a história e a importância dos jogos na sociedade é fundamental para reconhecer a sua relevância contínua como um recurso didático ao desenvolvimento humano. Quando criança, aprendemos com brincadeiras e jogos, pois eles auxiliam no desenvolvimento da socialização, da curiosidade sobre o mundo, e desse modo aprendemos a ter iniciativa para resolução de problemas, ou seja, eles contribuem para o aprimoramento de habilidades essenciais para a aprendizagem.

Diante disso, a introdução dos jogos didáticos no ensino de Geografia, com ênfase no conceito de paisagem, representa uma abordagem ativa para explorar a complexidade do espaço geográfico. A paisagem, como um dos conceitos básicos da Geografia, vai além da observação visual, envolvendo as interações dinâmicas entre elementos naturais e culturais. Ao utilizar os jogos didáticos em sala de aula, os(as) educadores(as) têm a oportunidade de proporcionar aos(as) estudantes uma experiência prática e interativa na análise e compreensão das paisagens que os cercam. Essa abordagem não apenas estimula a observação crítica, mas também permite que os(as) estudantes mergulhem ativamente nas dinâmicas geográficas, promovendo uma aprendizagem mais significativa.

Arelado a isso, foi analisada a importância de trabalharmos os conceitos geográficos voltados para o cotidiano dos(as) estudantes, além da necessidade de formar estudantes críticos e reflexivos, capazes de compreenderem as transformações que vêm ocorrendo na sociedade, e também buscando estudar metodologias mais ativas e significativas no ensino de Geografia.

O estudo da Geografia possibilita aos estudantes entenderem a relação da sociedade com a natureza, além de compreenderem suas ações, tanto individuais quanto coletivas, o porquê delas e como acontecem. É uma visão em torno do modo dos sujeitos pensarem e agirem no espaço, conhecendo a si próprio e sua relação com o mundo e com o próximo.

Sobre a aprendizagem ativa, é necessário destacar a importância do envolvimento ativo dos(as) estudantes no processo educacional. Isso implica ir além da simples transmissão de

informação do professor para o aluno, a aprendizagem ativa coloca os estudantes no centro do processo educacional, incentivando-os na construção do seu próprio conhecimento. A aprendizagem ativa incentiva os(as) estudantes a se tornarem agentes ativos na construção de seu conhecimento, a partir da mobilização de práticas que estimulam a participação direta dos(as) estudantes, a partir de discussões em grupo, projetos práticos, atividades de campo e análises críticas, por exemplo. Além disso, é essencial cultivar um ambiente de aprendizagem colaborativo, no qual os(as) estudantes sintam-se encorajados a questionar, explorar e construir conceitos geográficos em situações do mundo real.

Diante dos desafios de ensinar e aprender Geografia na Educação Básica, esta investigação pretende desenvolver uma análise sobre o uso do jogo didático, centrado no conceito de paisagem, visando proporcionar aos estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental uma compreensão das paisagens do município de Paulista, em Pernambuco; enquanto analisa como o uso do jogo contribui para o processo de ensino-aprendizagem.

Considerando a crescente busca por metodologias ativas que favoreçam a participação efetiva dos(as) estudantes no processo de aprendizagem, optou-se pelo uso da linguagem dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica no ensino de Geografia. Essa escolha se fundamenta na capacidade dos jogos de tornar o processo de ensino mais dinâmico e envolvente, especialmente ao abordar conceitos como o de paisagem. A utilização dos jogos permite aos(as) estudantes relacionarem seus contextos de vida ao conhecimento geográfico, favorecendo a análise, descrição, assimilação e compreensão crítica do meio em que vivem.

A compreensão do conceito de paisagem tem o papel de desenvolver no estudante o senso crítico e reflexivo, pois, ao observar uma paisagem, os(as) estudantes irão analisar os diversos fatores e influências presentes naquela paisagem, fazendo uma avaliação das consequências e impactos das escolhas feitas na configuração da paisagem. Portanto, ao utilizarmos jogos didáticos centrados no conceito de paisagem no ensino de Geografia, não apenas favorecemos a internalização dos conteúdos, mas também promovemos o desenvolvimento de habilidades cognitivas e atitudes críticas, preparando-os para uma compreensão mais abrangente e reflexiva do mundo que os cerca.

A metodologia adotada para esta pesquisa é uma pesquisa-ação de natureza exploratória, utilizando análise de conteúdo para cruzar as informações coletadas. A escolha da instituição foi devido ao fato de a pesquisadora deste trabalho lecionar a disciplina de Geografia nessa instituição de ensino e também por estar localizada no município de Paulista - PE.

Este estudo tem como objetivo geral desenvolver uma proposta metodológica para a

aplicação de jogos didáticos que trabalhem o conceito de paisagem com estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental. O jogo didático desenvolvido para trabalhar o conceito de paisagem foi um jogo de dominó intitulado Dominó Geográfico: desbravando o conceito de paisagem. O referido jogo é uma adaptação, realizada pela autora, de um jogo de cartas para a interpretação de imagens baseado no jogo de Breda (2018) “Jogo de Dominó: Andando por Ourinhos”. A inserção de jogos didáticos nas aulas de Geografia favoreceu ao estudante a percepção de conteúdos de maneira dinâmica e participativa, pois, no momento de construção, os(as) estudantes têm contato com o objeto a ser trabalhado, por meio do manuseamento e do imaginário; ao mesmo tempo em que puderam relacionar o lugar onde viviam com a Geografia.

Mediante ao que foi tratado, tem-se como questão central da pesquisa: De que maneira o jogo didático “Dominó Geográfico: desbravando o conceito de paisagem” pode contribuir no processo de aprendizagem dos(as) estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, no que se refere aos conhecimentos relacionados ao estudo das paisagens do município de Paulista, em Pernambuco? Diante disso, a pesquisa investigou o desenvolvimento e a construção do jogo didático no processo de ensino e aprendizagem em Geografia, com foco nos estudos sobre o conceito de paisagem.

As contribuições dos jogos didáticos para o ensino da Geografia

A Geografia é uma disciplina escolar que desempenha um papel muito importante na educação, pois auxilia os(as) estudantes a compreenderem o mundo em que vivem, os lugares que frequentam e as interações entre as pessoas e o ambiente. Nesse sentido, deve-se pensar em metodologias ativas¹, em que o(a) estudante possa compreender o que está sendo ensinado, focando na construção do conhecimento, além de aprender a relacionar o seu cotidiano aos conteúdos geográficos trabalhados em sala de aula.

Diante disso, o(a) professor(a) precisa pensar em um recurso que alcance os objetivos de uma aprendizagem significativa, desenvolvendo no(a) estudante habilidades de analisar, comparar e compreender a sociedade em que está inserido. O(a) professor(a) é o agente que irá pensar, elaborar e planejar a inserção do recurso didático que possibilite uma vivência da realidade do estudante com a Educação Geográfica. Para Soares (2020, p. 301) “[...] a educação geográfica pretende transcender aos conteúdos tradicionalmente ensinados que não buscam

¹ Segundo Libâneo (2022), as metodologias ativas consistem em estratégias pedagógicas que colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, promovendo maior autonomia, participação e envolvimento na construção do conhecimento, enquanto o professor atua como mediador.

estabelecer relação com a realidade vivida e que, por isso, se tornam desinteressantes”. Nessa perspectiva, o(a) professor(a) necessita buscar práticas de ensino e estratégias que desenvolvam o raciocínio geográfico, a leitura de mundo e o estabelecimento de conexões entre o estudante e seu entorno.

Castellar e Vilhena (2019) comentam que os jogos proporcionam a interação entre os(as) estudantes e o(a) professor(a), desenvolvem o espírito de cooperação e auxiliam na formação de conceitos. Além disso, o jogo permite a integração de representações sociais adquiridas através da observação de eventos do mundo real e no decorrer do jogo, auxiliando o estudante a aprender a pensar sobre o mundo em que está inserido, buscando fazer análises que integrem elementos presentes em dimensões globais com a sua realidade local.

Há uma diversidade de jogos que potencializa a mobilização de conhecimentos geográficos. Diante disso, alguns jogos irão desenvolver diversas habilidades, sendo elas: noções de lateralidade, localização do espaço, compreensão de coordenadas geográficas, domínio territorial e a construção dos conceitos geográficos. E cabe ao(a) professor(a) escolher o jogo que atenda aos diferentes aspectos da Geografia e aos objetivos educacionais, selecionar um jogo que relacione o real com os conceitos geográficos. A partir dessa relação, o(a) estudante poderá compreender as dinâmicas geográficas do seu espaço.

À vista disso, Breda (2018, p. 31) concorda que “[...] o jogo é um material que, quando bem elaborado e bem aplicado, pode despertar a atenção do estudante pelo fato da novidade e do diferente [...]”. Como resultado, o jogo estimula o interesse do(da) estudante em aprender com consciência, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem, seja para introduzir e/ou reforçar um conceito ou avaliar conteúdos previamente criados. Para além disso, o uso do jogo no ensino, contribui para desenvolver no estudante um papel ativo na sua formação, pois permite que o estudante interaja com o objeto de estudo, incentivando a troca de ideias e hipóteses distintas e, junto com os colegas e professores, a defender suas ideias, a aprender com o outro e assim, construir novos conhecimentos a partir do fazer, relacionar, comparar, construir e questionar, como afirma Silva (2019).

Nesse sentido, quando os(as) estudantes gostam de jogar, há uma interação e envolvimento na atividade, o que resulta em uma aprendizagem mais divertida e prazerosa. Com base nisso, o uso dos jogos didáticos pode tornar o ensino de Geografia mais significativo para os(as) discentes, por meio da ludicidade. Nessa perspectiva, o jogo possibilita criar, segundo Oliveira (2018, p. 70),

[...] um ambiente dinâmico, viabilizando que os alunos mudem seus hábitos, assumindo atitudes, desempenhando um papel ativo sobre seu aprendizado e, ao mesmo tempo, progredindo na tentativa de compreender mais profundamente a relação que pode ser estabelecida entre o jogo e o desenvolvimento de habilidades geográficas.

Nessa perspectiva, ao construir um jogo pedagógico no ensino de Geografia, é necessário pensar no desenvolvimento de jogos que visam à construção de habilidades e conceitos que têm como foco auxiliar o(a) estudante na produção do seu conhecimento, a fim de possibilitar a conexão entre o conteúdo da aula e a realidade vivenciada pelos(as) partícipes (Castellar; Vilhena, 2019, p. 48).

Para além disso, os jogos pedagógicos no ensino da Geografia podem ser inseridos para aprofundar um assunto ou até mesmo para iniciar um conceito. Castellar e Vilhena (2019, p. 46) destacam que os jogos e as brincadeiras têm três funções, sendo elas:

1. Epistemológicas – Quando utilizado para aprender ou aprofundar no conteúdo e buscar solucionar um problema;
2. Interdisciplinares – Quando os conhecimentos necessários para jogar podem estar relacionados a outras disciplinas;
3. Contestatória – Quando as possíveis soluções criadas pelos estudantes são confrontadas com outros conhecimentos adquiridos.

Perante o exposto, o(a) professor(a) deve fazer mais do que apenas aplicar o jogo, já que precisa avaliar se houve uma aprendizagem significativa e se transformou as compreensões sobre os conhecimentos geográficos abordados por meio do jogo. Como resultado, o(a) professor(a) desenvolve critérios de avaliação e seleção dos materiais a serem utilizados de acordo com os objetivos que se propôs (Oliveira; Lopes, 2016).

O uso de jogos no ensino da Geografia constitui uma estratégia metodológica capaz de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, desde que seja intencionalmente planejado e articulado aos objetivos pedagógicos. Quando bem elaborados, os jogos podem despertar o interesse dos estudantes, por introduzirem uma dinâmica diferenciada em relação às práticas tradicionais. Além de promoverem o envolvimento ativo dos alunos na construção do conhecimento, os jogos também podem fortalecer a compreensão teórica, ao traduzirem conceitos geográficos em situações concretas e significativas. Breda (2018, p. 28-29) defende algumas contribuições sociocognitivas dos jogos pedagógicos, que são:

- Auxiliam na motivação e na criatividade;
- Favorecem a aprendizagem ativa e por descobrimento;
- Contribuem para a tomada de decisões e resoluções de problemas;

- Permitem adaptar o ritmo de aprendizagem com cada aluno;
- Modificam a relação professor- estudante e estudante-estudante;
- Criam situações emocionais inerentes a vida (ganhar e perder);
- Estimulam o trabalho em equipe, incentivando o respeito às pessoas e a importância das regras;
- Simplificam e simulam situações de problemas “reais”;
- Resgatam conhecimentos e estimulam a aquisição de novos conhecimentos;
- Permitem integrar conteúdos específicos e temas transversais do currículo.

Assim, a utilização dos jogos pedagógicos no ensino de Geografia é importante porque motiva o raciocínio, inovando, intensificando os desafios e conquistas. Quando os conteúdos de paisagem e demais temas geográficos são abordados de forma lúdica, o estudante é incentivado a compreender e interpretar o espaço de maneira prazerosa e participativa. Nesse sentido, é essencial elaborar recursos que busquem a compreensão desses conteúdos geográficos, pois os jogos didáticos poderão facilitar a compreensão e o aprendizado do(a) estudante.

8

Explorando fronteiras da educação: a arte de criar jogos didáticos

A criação de jogos didáticos emerge como um recurso dinâmico e tem como objetivo engajar estudantes, permitindo que eles participem ativamente do processo de aprendizagem. Com isso, esse jogo geográfico foi uma adaptação do jogo de Dominó: Andando por Ourinhos de Breda (2018). As regras do jogo são semelhantes, porém as cartas foram adaptadas de acordo com a temática de paisagem, além de modificar a quantidade de cartas.

Para a elaboração do jogo foi utilizada uma plataforma *online* chamada *Canva* para construir o *design* das cartas, colocando imagens, conceitos-chave e também pequenos textos dentro de cada peça, sendo fácil de manusear e construir o jogo. O formato das cartas é semelhante ao dominó. O jogo é composto por peças 16 (dezesesseis) cartas retangulares que possuem a medida de 7 cm de largura e 13 cm de comprimento, com letras em negrito e em maiúscula, possibilitando uma visualização melhor do material, facilitando a leitura dos enunciados e a observação dos detalhes das paisagens. O tamanho da carta e suas informações podem ser adaptados, caso o(a) professor(a) venha utilizar o jogo com estudantes de baixa visão, pois com a devida adaptação, é possível a participação de todos. Cada carta é dividida

por duas partes, em um lado encontram-se fotografias de diversos ângulos e do outro lado um conceito ou um texto informativo, conforme o exemplo contido na Figura 1.

Figura 1 – Esquema das cartas do jogo



Elaboração: Salvador (2024).

Para o desenvolvimento da atividade, foram realizadas algumas alterações do jogo de dominó de Breda (2018), que não alteraram o objetivo do jogo. As instruções do jogo são as seguintes:

- **Objetivo do jogo:**
 - Encaixar a imagem ou conceito de uma peça com o seu texto referente a outra peça.
 - Despertar, nos(as) estudantes, a melhor interpretação da paisagem e relacioná-las com o conceito geográfico.
 - Aproximar a realidade do(a) estudante aos conteúdos geográficos, a partir das paisagens do jogo.
 - Estimular o espírito de cooperação entre os(as) estudantes, pois os(as) participantes devem encaixar as peças com a ajuda um do outro.
- **Número de participantes por grupo:** 2 a 4 pessoas.
- **Número de cartas por jogo:** 16.
- **Duração do jogo:** Pode durar até dois períodos de aula, em torno de uma hora e trinta minutos, aproximadamente. Levando em consideração o tempo da explicação do jogo, a divisão dos grupos, distribuição das peças, leitura das regras e execução do jogo.
- **Como jogar:**
 - 1º passo: O(a) professor deverá explicar as regras do jogo aos(às) estudantes no primeiro momento;
 - 2º passo: Separar os grupos de até 5 pessoas;
 - 3º passo: Distribuir as cartas para cada grupo, pedindo para que eles distribuam as cartas viradas para cima, pois assim todos poderão visualizar as imagens e juntos solucionar o jogo;
 - 4º passo: Para cada uma das peças, existe apenas um encaixe correto.

- **Fim do jogo:** O jogo só finaliza quando todos os participantes colocarem suas cartas no local correto, formando um circuito fechado com todas as cartas.

Seguindo as regras citadas anteriormente, os(as) estudantes terão que criar estratégias para que juntos possam encaixar todas as peças corretamente, isso desenvolverá no grupo o espírito de cooperação. O grupo irá ler e observar os informes e imagens e irá conversar entre si para assim concluir o jogo. Para mais, o jogo geográfico proporciona uma experiência envolvente, educativa e, ao mesmo tempo, divertida para os(as) estudantes, incentivando o interesse e o conhecimento sobre os conteúdos geográficos.

É a hora do jogo: o encaminhamento do jogo “dominó geográfico: desbravando o conceito de paisagem” com a turma do 6º ano

Com base na proposta metodológica para mediação do jogo de Costa Neto (2022), a primeira etapa a ser realizada é a apresentação dialogada do conteúdo. Ao fornecer uma visão abrangente e contextualizada do tema em estudo, essa etapa estabelece a base necessária para que os(as) estudantes compreendam a relevância e os objetivos do jogo proposto. Para isso, é fundamental apresentar os principais conceitos relacionados à paisagem, permitindo que os(as) estudantes reconheçam os diferentes tipos, suas características e as modificações ocorridas no espaço geográfico ao longo do tempo, como ilustra o Quadro 1.

Quadro 1 – Conceitos de paisagem e suas contribuições para a compreensão do espaço geográfico

Conceito	Definição	Contribuição para a compreensão do espaço geográfico
Paisagem	Conjunto de elementos naturais e culturais que podem ser percebidos pelos sentidos em determinado espaço.	Permite compreender a relação entre os elementos físicos, sociais, econômicos e culturais que compõem o espaço.
Paisagem Natural	Formada predominantemente por elementos da natureza, com pouca ou nenhuma intervenção humana.	Facilita a identificação de características físicas originais, como relevo, vegetação, rios e clima.
Paisagem Cultural	Resulta da ação humana sobre o meio natural, refletindo a cultura, os modos de vida e as atividades econômicas.	Possibilita analisar como as sociedades transformam o espaço e utilizam os recursos naturais.
Paisagem com Elementos Históricos	Composta por construções, monumentos ou marcas que representam períodos históricos e acontecimentos passados.	Auxilia na compreensão do patrimônio histórico e na valorização da memória coletiva e da identidade local.

Fonte: Salvador (2025).

A hora mais esperada por todos foi a prática do jogo didático, momento esse importante para o(a) professor(a), pois é nessa etapa que ele irá organizar a sala, explicar as regras do jogo, atender as dúvidas, para que não fuja do seu principal objetivo que é auxiliar na aprendizagem do conteúdo, e para os(as) estudantes, visto que é nesse momento que ficam eufóricos e ansiosos

para jogar, pois estão prestes a vivenciar uma atividade diferente e interativa.

O desenvolvimento do jogo didático faz parte da terceira etapa, com base em Costa Neto (2022) a respeito da proposta metodológica para inserção de jogo. Esse tópico irá detalhar os desafios enfrentados e as possibilidades durante toda a execução do jogo didático.

Após a explicação teórica da aula sobre o conceito de paisagem, foi a hora de pôr em prática os conhecimentos adquiridos. A primeira etapa foi a explicação das regras do jogo aos estudantes, depois disso foi a organização da sala e a divisão dos grupos. Após todos compreenderem as regras, iniciamos o jogo.

Distribuídas cartas para cada grupo, a primeira regra foi deixar as cartas viradas para cima, como podemos observar na Figura 2, pois juntos visualizaram todas as cartas e conversar entre eles qual se encaixa. Durante essa etapa, eles se deram conta de que algumas paisagens eram referentes ao seu município e que também foram apresentadas durante as aulas, isso fez com que eles tivessem mais segurança na hora do encaixe das cartas. Nesse momento, foi observado que alguns estudantes queriam guardar as cartas, dificultando a observação do restante do grupo, mas em seguida foram explicadas novamente as regras do jogo para o grupo, assim seguiram o jogo e começaram a encontrar o encaixe das cartas.

11

Figura 2 – Início do jogo com as cartas viradas para cima

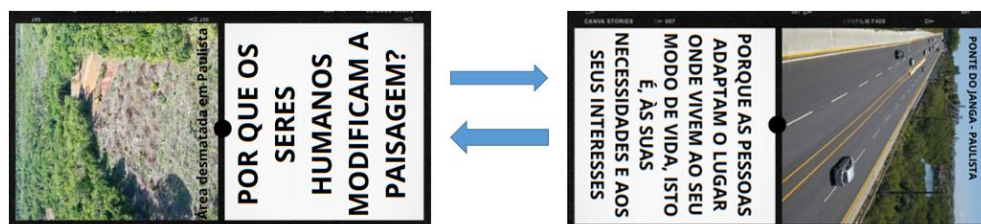


Fonte: Salvador (2024).

Durante o jogo, na tentativa de encaixar a carta correta, foi observado que alguns grupos, por não lerem os conceitos e textos curtos que estavam nas cartas sentiram dificuldade para finalizar o jogo. Nesse momento, foi explicado que eles precisavam ficar mais atentos e que precisavam ler as informações contidas no jogo. Como exemplo disso, iremos demonstrar algumas cartas que possuem alguns textos curtos que se encaixavam com outro texto curto, como é o caso da Figura 3. Nessa carta continha uma pergunta sobre porquê os seres humanos modificam a paisagem, e na carta certa para o encaixe tinha o seguinte texto “porque as pessoas

adaptam o lugar onde vivem ao seu modo de vida [...]”. A análise da pergunta e resposta só seria possível se o(a) estudante fizesse a leitura das cartas, porém, como foi observado, alguns observavam apenas as imagens. Essas observações só foram realizadas devido ao movimento aplicado pelo(a) professor(a) na sala de aula, era observado cada grupo e em caso de dúvidas, eles chamavam.

Figura 3 – Exemplo de cartas que se encaixam com texto

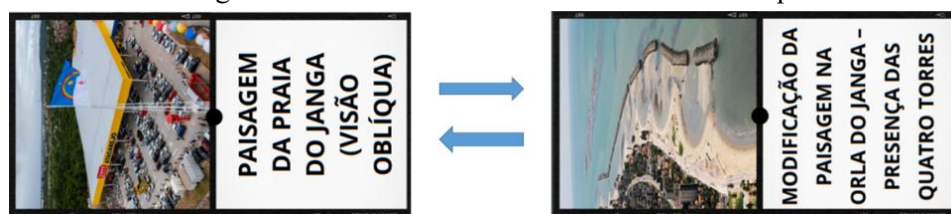


Elaboração: Salvador (2024).

Durante a explicação do conteúdo, foram utilizadas algumas imagens semelhantes ao jogo didático, como foi o caso da imagem com o seguinte trecho: paisagem da praia do Janga (Visão oblíqua). Na hora da explicação houve dificuldade na compreensão sobre visão oblíqua, como já esperado, considerando a complexidade do conceito. Para esclarecer, a visão oblíqua é quando observamos um objetivo ou paisagem de cima e na lateral simultaneamente.

O motivo pelo qual foi inserida essa palavra, é que, de acordo com Breda (2018, p. 37): “A visão vertical e a visão oblíqua são fundamentais no processo de alfabetização cartográfico. A visão a que a criança está habituada a ver no cotidiano é a visão lateral (frontal ou oblíqua) [...]”. Durante o jogo, quando visualizaram a carta com a palavra visão oblíqua (Figura 4), a maioria da turma não teve dificuldade na compreensão da palavra e conseguiu encaixar a carta, mas alguns estudantes pediram ajuda à docente, que foi atendido e explicado novamente o significado da palavra. Após a explicação eles recordaram da aula anterior e encontraram a paisagem que encaixava com o trecho.

Figura 4 – Encaixe da carta com termo visão oblíqua



Elaboração: Salvador (2024).

Mais uma questão observada durante essa etapa é que as paisagens presentes no jogo foram chamando a atenção dos(as) estudantes. Eles começaram a identificar algumas paisagens que faziam parte do seu cotidiano e começaram a conversar entre si e discutirem sobre as

paisagens e seus respectivos conceitos e nomes dessas paisagens (Figura 5). Essas identificações das paisagens têm um significado para eles, pois muitas delas fazem parte da sua vivência, e isso causa uma aproximação do(a) estudante com as temáticas geográficas. Segundo Cavalcanti (2013, p. 100), “[...] é pela paisagem, vista em seus determinantes e em suas dimensões, que se vivencia empiricamente um primeiro nível de identificação com o lugar [...]” e, a partir dela, é possível motivar uma reflexão com estudantes no chão da sala de aula sobre as dimensões e contrastes que constroem e reconstroem cotidianamente. Diante do exposto, é importante construir uma correlação da Geografia com o cotidiano do estudante, pois assim o conhecimento destes sobre esses conceitos se intensificará para além de uma compreensão superficial.

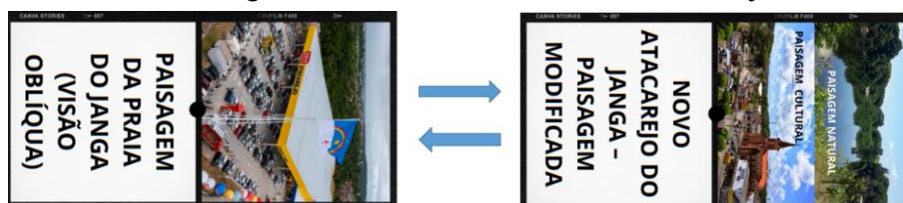
Figura 5 – Interação dos(as) estudantes durante o jogo



Fonte: Salvador (2024).

Durante a identificação de algumas paisagens presentes em seu cotidiano, dois pontos foram mencionados bastante, sendo eles: o antes e depois da retirada da mata do Janga realizado pelas construtoras de imóveis (Figura 6) e a rede de varejo chamada Novo Atacarejo (Figura 7) localizada também no bairro do Janga. Esses dois pontos fazem parte do cotidiano deles e, no decorrer do jogo, eles acharam as cartas corretas rapidamente, e também fizeram um pequeno relato sobre a ida dos seus parentes ao supermercado mencionado no jogo e a observação do terreno desmatado para construção de imóveis em frente ao supermercado.

Figura 6 – Encaixe da carta do Novo Atacarejo



Elaboração: Salvador (2024).

Figura 7 – Encaixe da carta do antes e depois da mata do Janga

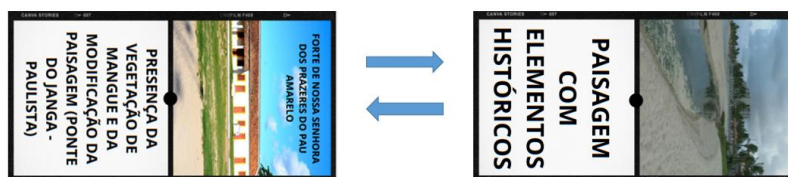


Elaboração: Salvador (2024).

Para além disso, ainda foi informado e observado por eles, que há um aumento significativo do desmatamento na área circundante ao supermercado, afetando a Mata do Janga. Isso destaca como o jogo didático auxiliou na análise crítica e reflexiva da paisagem em que estão inseridos, permitindo-lhes compreender que as paisagens estão sujeitas a mudanças constantes, muitas vezes impulsionadas por objetivos específicos.

Outra questão observada durante o jogo, foi o diálogo deles sobre a carta com a paisagem do Forte de Nossa Senhora dos Prazeres do Pau Amarelo (Figura 8), que fica localizada no bairro de Pau Amarelo, próximo ao bairro do Janga. Muitos estudantes moram e também frequentam esse bairro, porém não visitaram o forte, pois se encontra fechado. Atualmente, o forte, patrimônio tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), está passando por um processo de restauração, de acordo com a prefeitura de Paulista. Essa paisagem gerou um diálogo entre eles, pois começaram a lembrar de outras paisagens com elementos históricos presentes no município de Paulista.

Figura 8 – Encaixe da carta do Forte de Nossa Senhora dos Prazeres do Pau Amarelo



Elaboração: Salvador (2024).

A etapa final do jogo é quando todos conseguem fechar o circuito, como podemos observar na Figura 9, porém antes foi necessário que o(a) professor(a) verificasse se estavam todas as cartas em seu local correto. Esse momento foi crucial na relação professor-estudante, pois a professora/pesquisadora encontrou uma oportunidade para abordar sobre as paisagens e os conceitos do jogo. Muitos ficaram encantados por estar observando algumas paisagens do seu dia-a-dia. Após todas as verificações, as discussões e identificação das paisagens, os(as) discentes finalizaram o Dominó Geográfico: desbravando o conceito de paisagem. Nesse

momento, foi observada uma alegria por parte deles, pois sentiram a satisfação de dever cumprido. Para mais, uma cena bonita registrada pela professora/pesquisadora foi a comemoração do grupo com um abraço após a finalização.

Figura 9 – Finalização do jogo



Fonte: Salvador (2024).

Com a finalização do jogo, nos dedicamos a um momento de reflexão e análise do jogo. Essa etapa foi importante para saber a concepção deles tanto sobre o jogo didático quanto sobre o conceito de paisagem. Este momento foi estruturado em torno de três perguntas específicas destinadas a identificar a funcionalidade do jogo didático aplicado. Cada participante registrou suas respostas em uma folha de papel e então, com a orientação da professora, compartilharam suas reflexões verbalmente. A primeira pergunta foi: como o jogo ajudou a sua forma de ver a paisagem? Os dados obtidos foram divididos por semelhança de respostas. Nesse primeiro momento, alguns estudantes responderam que o jogo didático ajudou a observar melhor os tipos de paisagens, sejam elas históricas, culturais e naturais. Ressaltaram também que conheceram novos lugares, novas paisagens do seu município e fora dele. Exemplo das respostas no Quadro 2.

Quadro 2 – Respostas da questão 1 das perguntas de reflexão sobre o jogo

Como o jogo ajudou a sua forma de ver a paisagem?
Ajudou, pois agora para qualquer lugar que eu vou identifico melhor os tipos de paisagens. (Estudante 1) Idade: 11 anos.
Me ajudou a identificar paisagens históricas, culturais, naturais etc. (Estudante 2) Idade: 12 anos.
O jogo ajudou muito, agora consigo dividir as imagens em paisagens natural, histórica, cultural, o conceito de paisagens e lugares novos. (Estudante 3 – 11 anos) Idade: 11 anos.

Fonte: Salvador (2024).

Para mais, na mesma questão foram observadas outras respostas que chamaram muito

atenção e que geraram uma discussão relevante durante a reflexão. Dois estudantes ressaltaram que o jogo ajudou a compreender e a ver várias paisagens, mas também, auxiliou a identificar os problemas existentes em seu bairro e município. Este entendimento evidencia não apenas a eficácia do jogo como instrumento educativo, mas também sua capacidade de sensibilizar os participantes para questões cruciais em seu entorno. No Quadro 3 podemos observar algumas respostas dos(as) participantes.

Quadro 3 – Continuação das respostas da questão 1 das perguntas de reflexão sobre o jogo

Como o jogo ajudou a sua forma de ver a paisagem?
O jogo me auxiliou bastante para ver várias paisagens e identificar problemas também. (Estudante 4) Idade: 11 anos.
Ajudou muito, agora presto muita atenção nas paisagens e fico triste quando olho uma área desmatada. Aprendi o conceito de paisagem natural e cultural. (Estudante 5) Idade: 12 anos.
O jogo me ajudou bastante, eu aprendi coisas novas, aprendi o conceito de paisagem. Vi as paisagens de Pau Amarelo de uma maneira diferente. (Estudante 6) Idade: 11 anos.

Fonte: Natália Salvador, 2024.

O estudante 5 ressalta que fica triste com o crescimento de desmatamento que vem ocorrendo no seu município e na Mata do Janga, próximo à sua casa. Alguns estudantes observaram durante as aulas e o jogo os problemas de seu município e questionaram sobre a falta de saneamento básico, sobre o desmatamento e a poluição. Essa discussão emergiu como temas relevantes para se trabalhar em sala de aula, pois estimulou os(as) discentes a buscar soluções para os problemas identificados nas paisagens no seu bairro. Para mais, as respostas dos estudantes versavam, em sua maioria, sobre a compreensão do conceito de paisagem.

A segunda pergunta foi: Durante o jogo, você conseguiu reconhecer algumas paisagens do seu bairro? Se sim, quais? Esta questão visava determinar se os(as) estudantes foram capazes de identificar paisagens conhecidas do bairro em que mora. Essa questão gerou muito diálogo entre a professora e os(as) discentes, pois eles mencionaram pontos de referência familiares, como a ponte do Janga, as quatro torres, o Novo Atacarejo, o forte de Pau Amarelo, além da orla do Janga. Essas paisagens são parte integrante de seu cotidiano, e a capacidade de reconhecê-las gerou entusiasmo entre os(as) discentes, pois estavam conectando o aprendizado à sua experiência pessoal e local, como podemos observar o Quadro 4.

Quadro 4 – Respostas da questão 2 das perguntas de reflexão sobre o jogo

Durante o jogo você conseguiu identificar algumas paisagens do seu bairro? Se sim, quais?
Sim, forte de Pau Amarelo, praia do Janga e outros. (Estudante 14) Idade: 11 anos.
Vi muitas paisagens. A ponte do Janga que passo quase todo dia, as quatro torres e o novo atacarejo. (Estudante 20) Idade: 11 anos.
Sim, a orla do Janga, as quatro torres e o novo atacarejo. (Estudante 24) Idade: 11 anos.

Fonte: Salvador (2024).

A terceira questão focou na parte das modificações das paisagens do município de Paulista, a questão foi a seguinte: Você costuma perceber alguma alteração da paisagem no município de Paulista? Essa última pergunta gerou muita empolgação e visão crítica dos(as) estudantes, pois foram percebidas muitas modificações na paisagem dos bairros do município de Paulista, principalmente no bairro onde eles residem. Com isso, após o jogo eles começaram a lembrar da paisagem como era alguns anos atrás e analisando como está atualmente. Abaixo, podemos analisar o Quadro 5 com as seguintes respostas:

Quadro 5 – Respostas da questão 3 das perguntas de reflexão sobre o jogo

Você costuma perceber alguma alteração da paisagem no município de Paulista?
Sim, eu consegui ver paisagens que foram modificadas como o novo atacarejo, as quatro torres, terrenos que viraram privê, o prédio mirante dos corais próximo as quatro torres. (Estudante 4) Idade: 11 anos.
Sim, o novo atacarejo, as quatro torres, a orla do Janga, o desmatamento para construir mais prédios. (Estudante 28) Idade: 10 anos.
Sim, antes o novo atacarejo era só mata, agora é o mercado. Minha casa há 3 anos atrás era um terreno cheio de mata. (Estudante 9) Idade: 12 anos.
Sim, logo observei áreas sendo desmatadas perto do novo atacarejo (Estudante 15) Idade: 11 anos.

Fonte: Salvador (2024).

Nessa última pergunta, os(as) estudantes destacaram as transformações significativas em seu bairro, principalmente com a chegada do supermercado Novo Atacarejo, inaugurado em 2021. Suas preocupações se concentram no desmatamento da mata do Janga para a construção do supermercado e de novos conjuntos residenciais nos bairros vizinhos e no próprio Janga. O município de Paulista está vivendo um acelerado processo de urbanização, como indica o investimento de R\$ 250 milhões realizado pela GRS Incorporações em 2023. Com base em informações divulgadas pelo site da prefeitura de Paulista, esse investimento visa construir 2.200 unidades habitacionais da faixa dois do programa Minha Casa, Minha Vida (Prefeitura de Paulista, 2023). Essas modificações das paisagens no município têm sido observadas pelos(as) estudantes, e através do jogo didático, eles tiveram a oportunidade de

expressar opiniões e preocupações sobre o tema. Essa é uma oportunidade valiosa para eles discutirem e refletirem sobre as transformações em seu ambiente e as consequências dessas mudanças para a comunidade e o ambiente local.

Após duas semanas de desenvolvimento do jogo didático, realizamos uma atividade extraclasse que nos levou à sede da Companhia Pernambucana de Saneamento (Compesa), no bairro de Santo Amaro, em Recife. O percurso nos levou por diversos pontos, iniciando pelo município de Paulista, depois pelo município de Olinda e por fim em Recife. Durante o caminho percorrido, os(as) estudantes começaram a observar atentamente, através da janela, as paisagens que haviam sido abordadas no jogo, como exemplo, a ponte do Janga e os manguezais ao redor. Uma observação particularmente marcante ocorreu em Olinda, onde uma estudante notou uma paisagem histórica no município de Olinda, a Igreja Nossa Senhora do Desterro, localizada no bairro de Santa Tereza.

Essa observação foi uma surpresa para a professora/pesquisadora, pois durante o jogo didático havia mencionado a importância de desconectar-se um pouco dos dispositivos móveis e apreciar as paisagens através das janelas dos ônibus. Essa observação fora do ambiente da sala de aula foi realizada pelos estudantes, e isso é um indicador claro do impacto positivo do jogo didático. Os(as) estudantes não apenas aprenderam a observar atentamente as mudanças em seu entorno, mas também desenvolveram uma visão crítica dessas transformações que estão ocorrendo em seu município. Essa experiência reforça a potencialidade do jogo como uma ferramenta de ensino para estimular a consciência ambiental e social dos(as) estudantes.

Em suma, a experiência vivenciada pelos(as) estudantes através do encaminhamento e da reflexão do jogo didático revelou-se muito significativa no processo de ensino e aprendizagem, além disso, ressaltou a importância do desenvolvimento de uma consciência crítica em relação às mudanças em seu ambiente e auxiliou na compreensão do conceito de paisagem. Essa vivência confirma a relevância de abordagens pedagógicas inovadoras para fomentar uma compreensão mais abrangente do conceito de paisagem e das transformações dela, além de preparar os(as) discentes, sujeitos ativos na construção do seu conhecimento, para uma atuação cidadã, posto que estarão mais conscientes e engajados com o meio em que vivem.

Considerações finais

Ao utilizarmos jogos em sala de aula, é perceptível a curiosidade dos estudantes; o material lúdico claramente captura a atenção das crianças. Quando os jogos didáticos são integrados às experiências dos alunos, seu potencial para despertar a imaginação e estimular o

interesse é ainda mais acentuado. A elaboração de jogos didáticos surge como um recurso dinâmico, visando engajar os estudantes e possibilitando sua participação ativa no processo de aprendizagem.

O desenvolvimento e as reflexões sobre a prática em sala de aula, foi uma etapa muito importante, pois nesse momento foram identificadas as dificuldades que os estudantes possuíam, mas também suas potencialidades. A experiência vivenciada pelos estudantes da turma do 6º ano, tanto na aplicação do jogo quanto na reflexão sobre o jogo didático e o conceito de paisagem, mostrou-se muito significativa no processo de ensino e aprendizagem. Além de enfatizar a importância do desenvolvimento crítico sobre as transformações que ocorrem em seu município e em outras cidades do mundo, essa prática foi de fundamental importância para desenvolver nos(as) discentes a compreensão do conceito de paisagem.

Como resultado da prática com jogos didáticos, percebemos que os(as) estudantes ficaram eufóricos com a presença de uma proposta metodológica lúdica e diferente da rotina em sala, com isso, ficaram mais atentos e dispostos a aprender. No decorrer do jogo, foi possível observar a interação dos grupos, promovendo um ambiente colaborativo, no qual um ajudava o outro, estimulando assim um espírito de cooperação. Ademais, foi analisado que eles conseguiram se aproximar do jogo, pois as paisagens do jogo eram referentes ao município de Paulista. Eles ficaram felizes, pois associaram as paisagens aos conteúdos geográficos estudados em sala de aula.

Outro resultado positivo percebido no jogo ocorreu quando alguns estudantes fizeram uma observação fora do ambiente escolar; isso demonstra não apenas o aprendizado dos(as) estudantes em observar atentamente as mudanças em seu entorno, mas também o desenvolvimento de uma percepção crítica dessas transformações em seu município. Ressaltamos a potencialidade do jogo didático não apenas como uma ferramenta de aprendizado, mas também como uma forma de promover o pensamento crítico sobre questões geográficas no mundo real.

Embora os jogos didáticos tenham mostrado resultados positivos, alguns limitantes relacionados ao espaço físico da sala e à organização das cadeiras em círculo precisam ser considerados. A falta de um espaço amplo e flexível pode também restringir a movimentação e a dinâmica dos jogos, impedindo que os alunos explorem plenamente o ambiente e se envolvam de forma mais ativa e criativa. Além disso, salas de aula com espaço limitado podem dificultar a implementação de atividades que exijam agrupamentos maiores ou movimentação constante, o que pode diminuir o engajamento dos estudantes e os benefícios do jogo como

ferramenta de aprendizagem.

De maneira geral, a pesquisa demonstrou que a inserção de jogos didáticos no ensino de Geografia pode ser um recurso potente para engajar os(as) estudantes, aprofundar sua compreensão do conceito de paisagem e desenvolver habilidades críticas e reflexivas. As metodologias aplicadas mostram que, ao conectar o aprendizado teórico com as experiências práticas, é possível enriquecer o processo educativo, tornando-o mais dinâmico e significativo para os(as) estudantes. Espera-se que as reflexões apresentadas possam servir como apoio para os(as) educadores que buscam inspiração na formulação ou adaptação de recursos didáticos.

Portanto, acreditamos no potencial do jogo “Dominó Geográfico: desbravando o conceito de paisagem”, como um recurso importante a ser utilizado em sala de aula e também podendo ser utilizado por outros educadores, com suas devidas adaptações. O foco deste estudo é fazer desse recurso uma ferramenta que enriquece as discussões em sala de aula sobre a Geografia e seus conceitos.

Por essa razão, pretende-se que a realização e desenvolvimento do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia não se limitem a esta pesquisa. Ao invés disso, é preciso que pesquisas dessa área sejam abordadas em espaços de promoção educativo/científico, como congressos, universidades e também dentro das escolas. Essa pesquisa é um ponto de partida para reflexões mais amplas sobre novas abordagens para promover a educação geográfica e transformar a escola em um ambiente potencializador das aprendizagens.

20

Referências

BREDA, Thiara Vichiato. *Jogos geográficos na sala de aula*. Curitiba: Appris. 1.ed. 2018.

CASTELLAR, Sônia Maria Marchiorato; VILHENA, Jerusa. *Ensino de geografia*. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2019.

CAVALCANTI, Lana de Souza. *Geografia, escola e construção de conhecimentos*. 18. ed. Campinas: Papirus, 2013.

COSTA NETO, Francisco Alves da. *O uso de jogos no ensino e na aprendizagem em temas de geografia agrária no ensino médio*. 2022. 118 p. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros, 2022.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. 7. ed. 2008.

LIBÂNEO, José Carlos; ROSA, Sandra Valéria Limonta; ECHALAR, Adda Daniela Lima Figueiredo; SUANNO, Marilza Vanessa Rosa (orgs.). *Didática e formação de professores*:

embates com as políticas curriculares neoliberais. Goiânia: Cegraf UFG, 2022. p. 38-46.

OLIVEIRA, Tais Pires de. *A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica*. 2018. 151 p. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Estadual de Maringá, Paraná. 2018.

OLIVEIRA, Tais Pires de; LOPES, Claudivan Sanches. “Acertando as horas”: jogo cartográfico como recurso didático geográfico no ensino de fusos horários. *Revista Tamoios*, Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189, 2016.

PREFEITURA DE PAULISTA. *Em Paulista, setor imobiliário vai receber injeção de R\$ 250 milhões*. 2023. Disponível em: <https://www.paulista.pe.gov.br/site/noticias/detalhes/11276>. Acesso em: 23 abr. 2024.

SILVA, Luciana Gonçalves da. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. CASTELLAR, Sônia (org.). *Educação geográfica: teorias e práticas docentes*. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2019. p. 137-156.

SOARES, Liana Macabu de Sousa. Educação geográfica a partir de jogos. In: SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos; SANTANA FILHO, Manoel Martins de. *Ensino de geografia: a produção social do espaço e processos formativos*. Rio de Janeiro: Consequência, 2020.

21

Natália Karoline Cândido Salvador

Professora de Geografia na Educação Básica na Rede de Ensino do Município de Recife. Licenciada em Geografia pelo Instituto Federal de Pernambuco (IFPE) e Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Endereço Profissional: Estrada do Arraial, 4882 - Monteiro, Recife - PE

CEP: 52070-230

E-mail: natalia_karoline94@hotmail.com

Priscylla Karoline de Menezes

Professora da Universidade Federal de Pernambuco. Possui doutorado (2018), mestrado (2014) e graduação (2011) em Geografia pela Universidade Federal de Goiás (UFG).

Endereço Profissional: Av. Professor Moraes Rego, s/n - Cidade Universitária, Recife - PE

CEP: 50670-420

E-mail: priscylla.menezes@ufpe.br

Recebido para publicação em 11 de junho de 2025.
Aprovado para publicação em 25 de setembro de 2025.
Publicado em 18 de novembro de 2025.