

## JOGO “A ILHA”: UMA FORMA DINÂMICA DE SE TRABALHAR AS BASES CONCEITUAIS DA GEOGRAFIA EM SALA DE AULA<sup>1</sup>

*Game “The Island”: a dynamic approach to working with the fundamental concepts of geography in the classroom*

**Joel Maciel Pereira Cordeiro**  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

### RESUMO

As bases conceituais da geografia envolvem o entendimento do espaço geográfico enquanto objeto de estudo desta ciência, assim como suas principais categorias de análises, as quais incluem paisagem, região, território, lugar, assim como natureza ou meio ambiente. Contudo, os trabalho destas bases conceituais de forma dinâmica e satisfatória nem sempre é possível de ser realizada em sala de aula na educação básica. Assim, é necessário o uso de diferentes recursos didáticos e abordagens metodológicas inovadoras para que se alcancem resultados mais satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem destes conteúdos. Desta forma, este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo didático-pedagógico “A ilha” como recurso de ensino para se trabalhar diferentes conceitos geográficos de forma mais dinâmica e satisfatória em sala de aula. As bases metodológicas se configuram na pesquisa-ação, onde o professor-pesquisador parte de uma situação-problema e busca alternativas para superar os problemas encontrados. O jogo “A ilha” envolve estratégias entre os grupos de alunos, que precisarão usar os recursos naturais da ilha (água, rochas, árvores) para realizar construções (casas, plantações, pontes, cercas) e ganhar dinheiro. Com a escassez de recursos naturais, os grupos precisarão entrar em conflito uns contra os outros e conquistar territórios. O jogo permite trabalhar o conhecimento geográfico de forma prazerosa, dinâmica e descontraída, além de desenvolver habilidades através das estratégias criadas pelos alunos, a socialização e o trabalho em equipe, aproximando-os competitivamente e cooperativamente.

**Palavras-chave:** Ensino de geografia; Jogo didático-pedagógico; Pesquisa-ação.

### ABSTRACT

The fundamental concepts of geography involve the understanding of the geographical space as the object of study in this science, as well as its main categories of analysis, which include landscape, region, territory, place, as well as nature or environment. However, the practical application of these fundamental concepts in a dynamic and satisfactory manner is not always feasible in basic education classrooms. Therefore, the use of different didactic resources and innovative methodological approaches is necessary to achieve more satisfactory results in the teaching-learning process of these contents. Thus, this work aims to present the didactic-pedagogical game 'The Island' as a teaching resource to work with different geographical concepts in a more dynamic and satisfactory way in the classroom. The methodological foundations are configured in action research, where the teacher-researcher starts from a problem situation and seeks alternatives to overcome the problems encountered. The game 'The Island' involves strategies among groups of students who will need to use the island's natural resources (water, rocks, trees) to carry out constructions (houses, plantations, bridges, fences) and earn money. With the scarcity of natural resources, groups will need to conflict with each other and conquer territories. The game allows for the enjoyable, dynamic, and pleasurable exploration of geographical knowledge, as well as the development of skills through strategies created by students, socialization, and teamwork, bringing them together competitively and cooperatively.

**Keywords:** Geography education; Didactic-pedagogical game; Action research.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Encontro da rede de pesquisadores “Espaço, Sujeito e Existência”, em João Pessoa-PB, novembro de 2023.

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas do século XX, sobretudo através do movimento de renovação da geografia acadêmica e escolar, têm-se pautado como objetivo principal da educação geográfica o desenvolvimento do pensamento crítico do aluno, assim como sua formação enquanto cidadão participativo na vida em sociedade (CAVALCANTI, 2019). Neste contexto, há, portanto, a necessidade da adoção de abordagens metodológicas diferenciadas, que valorizem o desenvolvimento dos aspectos cognitivos dos alunos, levando o mesmo a pensar e refletir sobre os conteúdos, além de relacionar o conhecimento geográfico à sua vida social (VASCONCELOS, 2003; VESENTINI, 2009).

Alguns conteúdos da geografia são de fundamental importância para que o aluno possa entender o objeto de estudo desta disciplina e suas principais categorias de análise, especialmente referente aos conceitos de espaço geográfico, paisagem, região, território, lugar e natureza ou meio ambiente (LISBOA, 2007; BNCC, 2017). Entretanto, tais conteúdos são relativamente limitados de serem trabalhados de forma dinâmica em sala de aula por exigirem o entendimento especialmente conceitual por parte dos alunos, o que nem sempre é realizado de forma satisfatória do ponto de vista do ensino-aprendizagem (MORAES; CASTELLAR, 2018; TÔRRES et al., 2022).

Uma abordagem metodológica renovada, enfatizando o diálogo, reflexões, críticas e diferentes pontos de vista discutidos pelos alunos, podem ser melhor trabalhadas em sala de aula com o auxílio de diferentes recursos didáticos (CORDEIRO; OLIVEIRA, 2011). Entre os recursos que podem ser utilizados pelo professor estão os jogos didático-pedagógicos, que geralmente apresentam boa aceitação pelos alunos e trazem resultados significativos para o processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar (TÔRRES et al., 2022).

Para Silva (2013), os jogos servem como ferramenta na intermediação do conhecimento para assuntos diversos que possam estar nos livros didáticos, de forma a tornar a aula mais dinâmica e atraente. Entretanto, para que os jogos possam de fato ser um recurso que mobilize a motivação e o desejo no aluno para a apropriação do conhecimento, é importante que o docente articule diferentes saberes e estabeleça claramente os objetivos a serem alcançados (SILVA, 2013; OLIVEIRA; LOPES, 2019).

Nesta concepção, este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo didático-pedagógico “A ilha” como recurso de ensino para se trabalhar conceitos geográficos de forma mais dinâmica e satisfatória em sala de aula. Esta pesquisa foi desenvolvida em aulas de geografia junto com alunos do ensino fundamental de 6º a 9º ano da rede pública municipal de Pedro Régis, Paraíba e contribui para discutir propostas metodológicas que permitam obter resultados mais satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem desta disciplina.

## METODOLOGIA

O referente trabalho foi desenvolvido a partir de experiências de atividades realizadas com alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental “Ozeias Aranha de Vasconcelos”, localizada no Sítio Cuité, zona rural do município de Pedro Régis, Paraíba. As atividades foram desenvolvidas inicialmente de forma teórica e posteriormente utilizando o jogo “A ilha” como recurso didático.

As aulas teóricas abrangeram os conceitos de espaço geográfico, paisagem, região, território, lugar e meio ambiente em consonância às definições apresentadas por Santos (1997), Von Denz et al. (2016), bem como as propostas descritas na BNCC (BRASIL, 2017): *Espaço geográfico* - conjunto de elementos resultantes de fenômenos naturais e da ação humana ao longo do tempo; *Paisagem* - conjunto de elementos naturais e culturais que podem ser vistos ou percebidos em um local; *Lugar* - porção do espaço geográfico onde vivemos nosso dia-a-dia e estabelecemos vínculos de convivência; *Região* - espaço geográfico dividido e agrupado segundo características em comum, usado especialmente com a finalidade de planejamento e gestão; *Território* - espaço geográfico delimitado e suas relações de poder; *Meio ambiente* - ambiente natural e físico em que os seres humanos e outras formas de vida existem e interagem. As atividades teóricas foram desenvolvidas por meio de aula expositiva dialogada, apresentação de *slídes*, leitura de textos e exercícios de fixação de aprendizagem.

A realização do jogo “A ilha” ocorreu inicialmente através da apresentação e explicação para os alunos das regras e objetivos do jogo. O jogo “A ilha” foi criado pelo professor titular da disciplina de geografia da referida escola, e tem por finalidade facilitar e dinamizar o entendimento sobre as categorias de análise desta disciplina: paisagem, região, território e lugar. A relação homem-natureza do espaço geográfico (objeto de estudo da geografia) está presente em todas as fases do jogo. Diferentes questões como meio ambiente, geografia econômica e geopolítica, também podem ser aproveitadas e discutidas.

O jogo envolve estratégias entre os grupos de alunos, que precisarão usar os recursos naturais da ilha (água, rochas, árvores) para realizar construções (casas, plantações, pontes, cercas). Os grupos precisarão estabelecer trocas e vendas de recursos naturais ou disputarem construções quando os recursos naturais se tornarem escassos. Na medida em que o jogo avança, os grupos precisam lutar para conquistar territórios através de conflitos. Aquele grupo que ficar sem dinheiro é eliminado do jogo e tem seu território tomado pelo adversário. O grupo que conquistar todos os territórios da ilha ganha o jogo.

As bases metodológicas para o desenvolvimento do trabalho se configuram na pesquisa-ação, onde o professor-pesquisador se depara com uma situação-problema em sala de aula e busca alternativas metodológicas para amenizar ou superar os problemas encontrados (LIMA JUNIOR, 2021). Neste caso, a dificuldade no processo de ensino-aprendizagem das bases conceituais da geografia presentes em diferentes séries da segunda fase do ensino fundamental se configuram como a situação-problema. O uso do

jogo “A ilha”, por sua vez, aparece como alternativas metodológicas para amenizar ou superar o problema encontrado.

A metodologia adotada para a realização do trabalho privilegiou os aspectos qualitativos, embasando-se em aportes teóricos que discutem a temática contemplada e aportes práticos, com uso do jogo “A ilha” enquanto recurso didático. Os elementos presentes no texto se configuram na descrição do jogo “A ilha” (esboço e regras), e o trabalho concreto das bases conceituais da geografia (espaço geográfico, paisagem, região, território, lugar e ambiente) em sala de aula com o jogo “A ilha”.

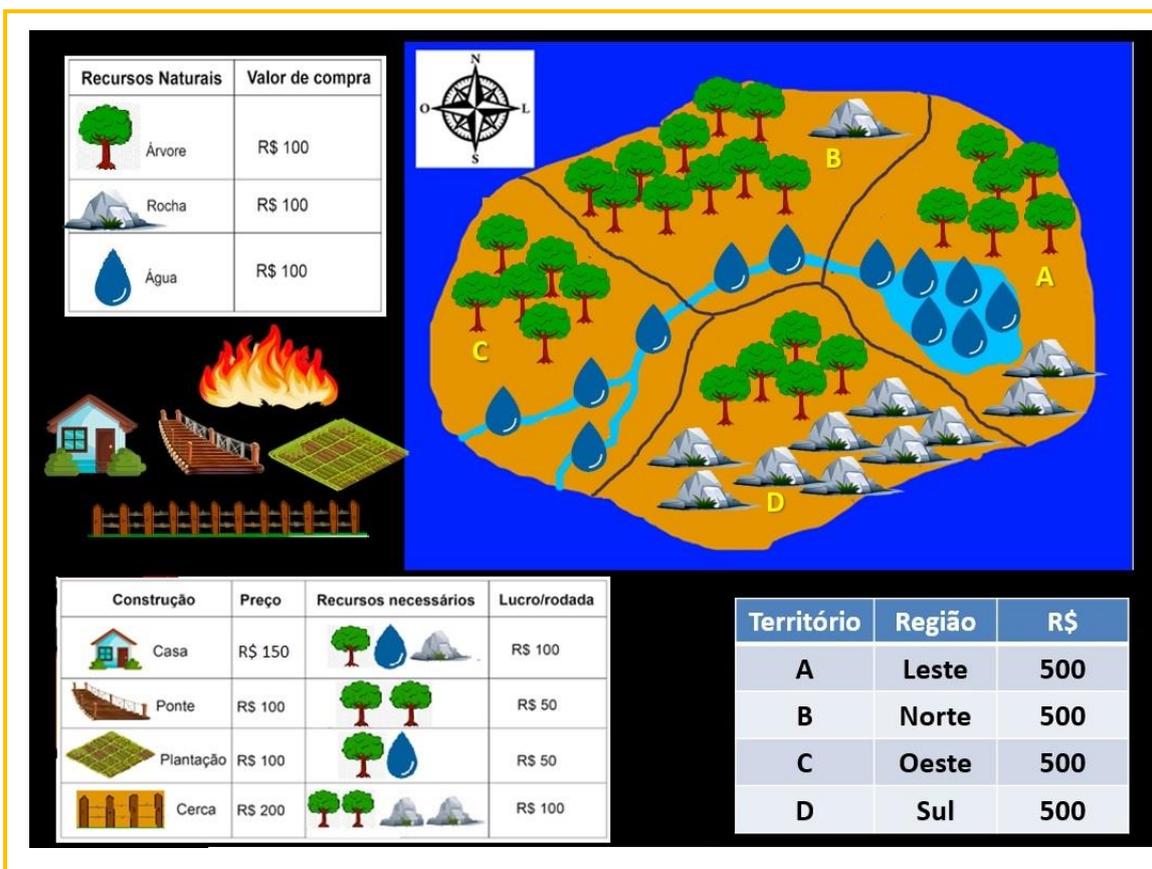
## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### Esboço do Jogo “A ilha”

O esboço do jogo “A ilha” foi desenvolvido no software Microsoft Office Power Point® e contém uma ilha inexplorada, com diferentes recursos naturais (árvores, rochas e água). O jogo no Microsoft Office Power Point deve ser trabalhado no modo normal de “Edição de slides”, em vez do modo “Apresentação de slides”. Assim, é possível mover as peças do jogo, substituir recursos por construções e editar o dinheiro que cada grupo possui. A ilha é dividida em quatro regiões: região leste, região norte, região oeste e região sul, que correspondem aos territórios A, B, C e D, respectivamente. Estas regiões possuem recursos naturais de forma equilibrada (região leste) ou desigual, com muitas árvores e poucas rochas e água (região norte), algumas árvores e água e nenhuma rocha (região oeste) ou muitas rochas, poucas árvores e nenhuma água (região sul). É apresentada uma tabela com o dinheiro que cada grupo possui e uma tabela de preços e recursos necessários para realizar as construções, assim como o lucro que se obtém em cada rodada com as respectivas construções em cada território. O esboço do jogo “A ilha” em sua fase inicial é apresentado na Figura 1.

O jogo é organizado em dois tipos de rodadas: rodada de construção e rodada de lucro. Na rodada de construção cada grupo precisa construir algo em seu território usando dinheiro e recursos naturais disponíveis, a saber: 1 casa = 1 rocha + 1 árvore + 1 água + R\$ 150; 1 ponte = 2 árvores + R\$ 100; 1 plantação = 1 árvore + 1 água + R\$ 100; 1 cerca = 2 rochas + 2 árvores + R\$ 200. Na rodada de lucro, cada grupo ganha o valor em dinheiro equivalente às construções presentes em seu território, a saber: 1 casa = R\$ 100/rodada; 1 ponte = R\$ 50/rodada; 1 plantação = R\$ 50/rodada; 1 cerca = R\$ 100/rodada. O jogo é dividido em quatro fases: Fase 1. Ocupação da ilha; Fase 2. Construção e modificação do espaço geográfico; Fase 3. Escassez de recursos naturais; e Fase 4. Agora virou guerra!

Figura 1 - Esboço do jogo “A ilha” em sua fase inicial.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

### Regras do jogo “A ilha”

**Fase 1. Ocupação da ilha.** Os alunos são divididos em quatro grupos que irão ocupar os territórios A, B, C e D, distribuídos nas regiões leste, norte, oeste e sul, respectivamente. Inicialmente cada grupo escolhe um jogador para jogar o dado. Aquele grupo que tirar o maior número no dado escolhe primeiro qual região quer ocupar; o grupo que tirar o segundo maior número escolherá sua região em seguida, e assim por diante. A cada rodada, o grupo que ficar no território A (região leste) joga primeiro, seguido pelo território B (região norte), território C (região oeste) e território D (região sul). Cada grupo inicia o jogo com R\$ 500. Na primeira rodada, por regra, todos os grupos devem construir uma casa em seu território usando os recursos naturais e o valor em dinheiro necessários. Quando um dos grupos não tem os recursos naturais necessários, deve ser realizada uma troca ou compra, ou tomar através de conflito um recurso de outro território. A troca é estabelecida de forma 1:1, ou seja, uma rocha por uma água; uma água por uma árvore, etc. A compra é estabelecida segundo a tabela de valor de compra (R\$100 para cada recurso de água, árvore ou rocha). Ao optar pelo conflito, em caso de vitória, o grupo que desafia toma o recurso escolhido do território adversário. Em caso de derrota, o grupo que desafia perde R\$ 100 e fica sem o recurso almejado. O grupo apenas pode

passar a vez para o próximo quando construir uma casa em seu território. Quando todos os grupos finalizarem sua construção, inicia-se a rodada de lucro, onde cada um irá receber a quantia equivalente as construções em seu território. Quando todos os territórios construírem uma casa, inicia-se a fase 2. O Final da fase 1 é apresentado na Figura 2.

*Fase 2. Construção e modificação do espaço geográfico.* Os grupos escolhem as construções que querem realizar em seu território (plantação, pontes, cercas, casas). Para tanto, eles devem usar os recursos disponíveis e o dinheiro que possuem (Figura 3). As regras de compra, troca e conflito são as mesmas da Fase 1. O grupo apenas pode passar a vez para o próximo quando realizar alguma construção em seu território. Quando todos os grupos finalizarem sua construção, inicia-se a rodada de lucro, onde cada um irá receber a quantia equivalente as construções em seu território. Após a rodada de lucro, inicia-se uma nova rodada de construção. À medida que os grupos vão construindo, eles vão obtendo mais lucro, contudo, os recursos naturais da ilha vão diminuindo. Quando um dos grupos ficar sem recursos naturais suficientes para construir em seu território, inicia-se a fase 3.

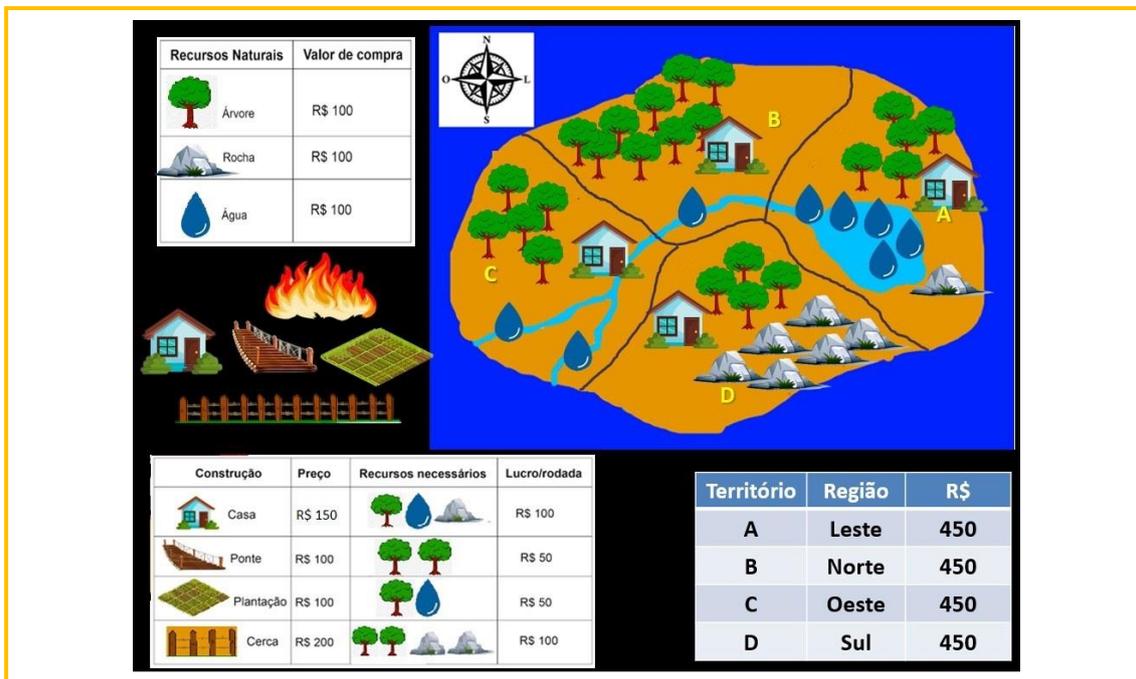
*Fase 3. Escassez de recursos naturais.* Quando os recursos naturais forem insuficientes para realizar as construções (Figura 4), os grupos devem atacar e tomar através de conflitos as construções que existem em outros territórios. O grupo da vez escolhe um território e uma construção para atacar e tomar. Se ganhar no dado, o grupo toma a construção e o território atacado perde R\$ 200. Caso perca ao jogar o dado, o grupo perde R\$ 200 e deve escolher se insiste em atacar o mesmo território ou muda para atacar outro território. O grupo apenas pode passar a vez para o próximo quando tomar alguma construção de um outro território. Quando todos os grupos tomarem uma construção de outro território, inicia-se a rodada de lucro, onde cada um irá receber a quantia equivalente as construções em seu território. Após a rodada de lucro, inicia-se uma nova rodada de conflitos. À medida em que os conflitos vão ocorrendo, alguns grupos vão obtendo vantagens financeiras com as construções roubadas (ficando mais ricos), ao passo que outros vão acumulando prejuízos financeiros com as derrotas (ficando mais pobres). O grupo que ficar sem dinheiro, é eliminado do jogo. O grupo responsável pela eliminação de outro grupo, toma para si o território e todas as construções do grupo eliminado. Quando restarem apenas dois grupos, inicia-se a fase 4.

*Fase 4. Agora virou guerra!* No início desta fase (Figura 5) haverá uma última rodada de lucro, onde ambos os grupos receberão os valores em dinheiro equivalentes as construções em seu território. Daí em diante haverá apenas rodadas de conflito. Os conflitos serão usados para destruir as construções. O grupo que ganhar no dado escolhe uma construção do adversário para ser destruída. Nesta fase, a derrota por conflito resulta na perda de R\$ 300. O grupo que ficar sem dinheiro, é eliminado do jogo. O grupo que eliminar o último adversário através dos conflitos e tomar todos os territórios da ilha vence o jogo (Figura 6)<sup>2</sup>.

---

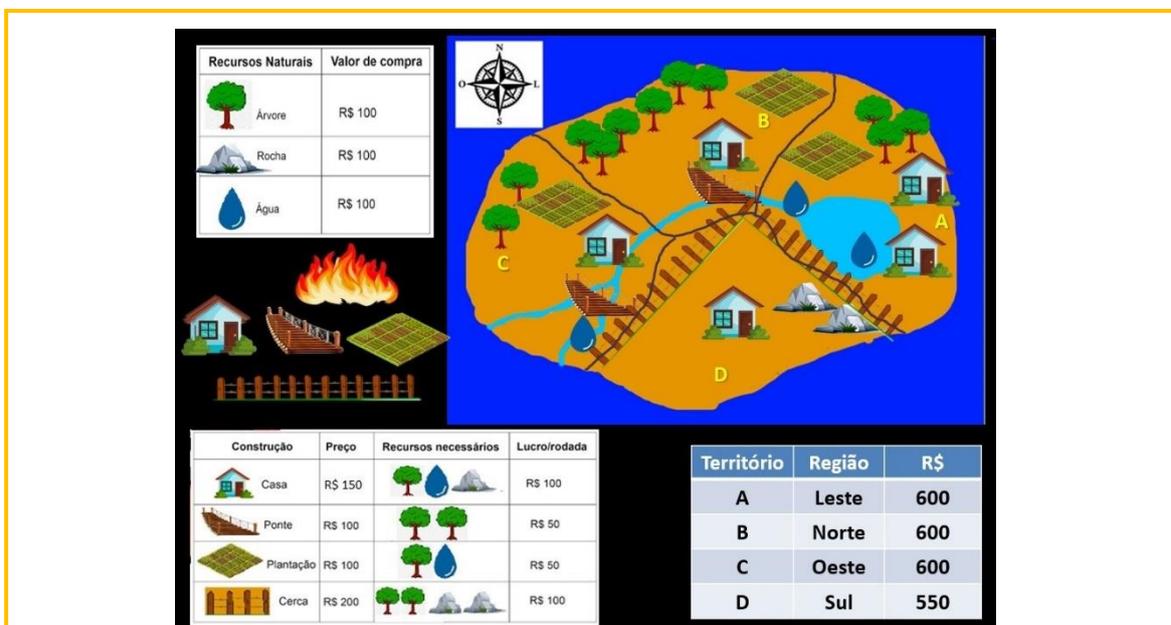
<sup>2</sup> Uma explicação prática do jogo “A ilha” pode ser encontrada no link: <https://youtu.be/w00LMZqQuE>. O layout do jogo “A ilha” em Microsoft Powerpoint está

Figura 2 - Etapa final da “Fase 1. Ocupação da ilha”, onde todos os grupos construíram uma casa usando dinheiro e recursos naturais necessários.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

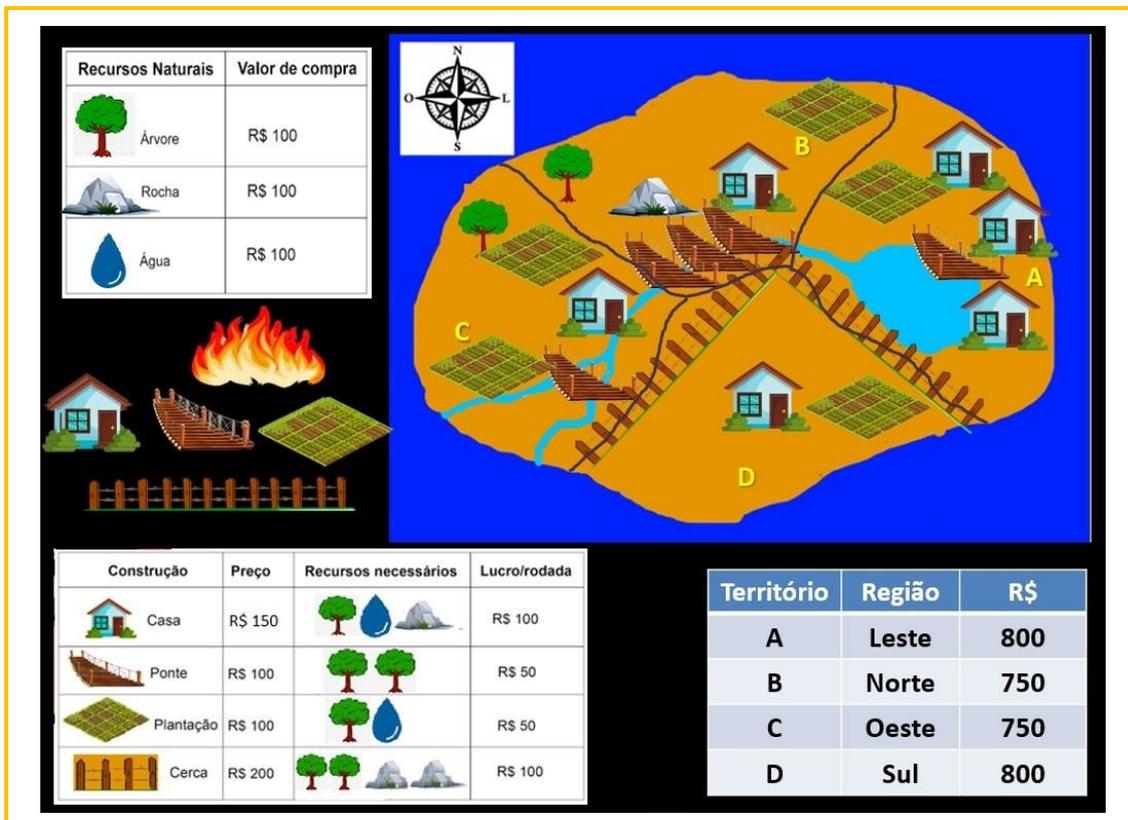
Figura 3 - Etapa intermediária da “Fase 2. Construção e modificação do espaço geográfico”, onde os grupos realizam construções usando dinheiro e recursos naturais necessários, obtendo lucro a cada rodada.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

disponível para download no arquivo  
<https://docs.google.com/presentation/d/1w3HusRt8GzAhaU2RYRKPW9r1Y4P7IucU/edit?usp=sharing&ouid=110563718171736732850&rtpof=true&sd=true>

**Figura 4** - Etapa inicial da “Fase 3. Escassez de recursos naturais”, onde os recursos naturais da ilha praticamente se esgotaram e os grupos precisam entrar em conflito entre si para tomar construções e se manterem no jogo.

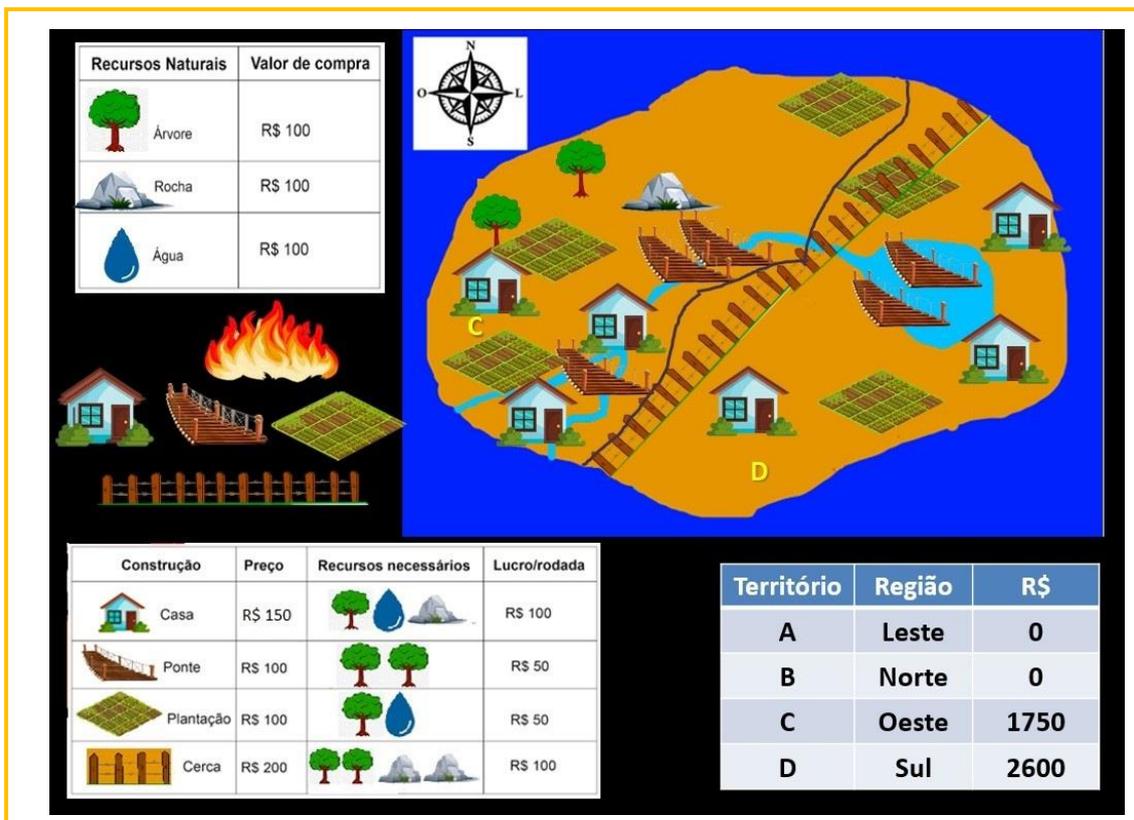


Fonte: Arquivo do autor, 2023.

### O trabalho das bases conceituais da geografia no jogo “A ilha”

Durante o jogo “A ilha” a categoria de análise “paisagem” foi trabalhada com os alunos especialmente em sua fase inicial, quando foi demonstrado aos mesmos que a ilha é marcada apenas por paisagens dominadas por elementos naturais (água, rochas e árvores). Na fase de ocupação (Fase 1), com a “chegada” dos grupos na ilha, a paisagem foi modificada com o início das construções (casas, pontes, plantações, cercas), passando a apresentar uma paisagem humanizada ou cultural. Dentro da geografia, a paisagem deve ser entendida como o conjunto de formas que, num dado momento, exprimem as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre o homem e a natureza (SANTOS, 1997). Conforme aparece na BNCC (BRASIL, 2017), o entendimento dos conceitos de paisagem e transformação é necessário para que os alunos compreendam o processo de evolução dos seres humanos e das diversas formas de ocupação espacial em diferentes épocas. Através do jogo “A ilha” foi possível que os alunos percebessem a diferença entre paisagem natural e paisagem cultural, além das modificações na paisagem causada pelo homem ao longo do tempo.

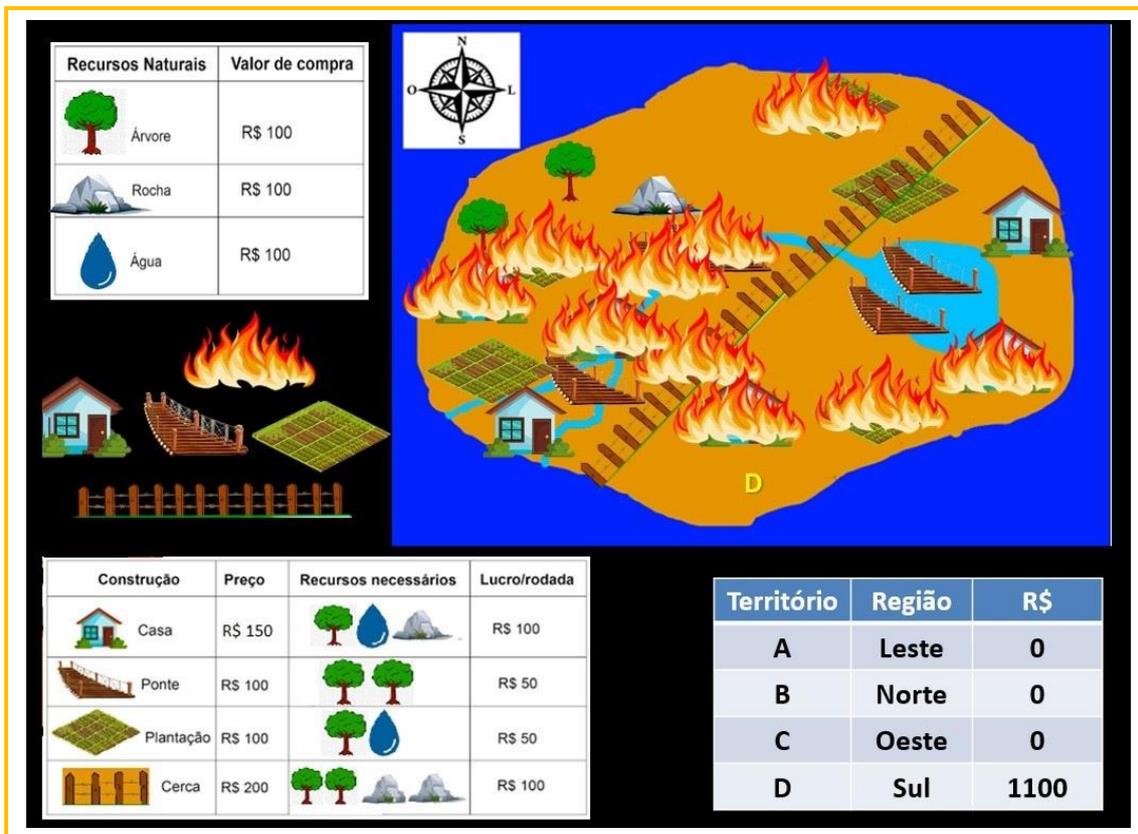
**Figura 5** - Etapa inicial da “Fase 4. Agora virou guerra!”, onde restam apenas dois grupos que disputam o controle territorial da ilha.



Fonte: Arquivo do autor, 2023

A categoria de análise “lugar”, embora não seja tão aprofundada no jogo, foi possível de ser trabalhada com os alunos ao aproveitar a forma como os mesmos decidiam e organizavam em conjunto as construções que eram realizadas em seus territórios, moldando o espaço ocupado pelos mesmos com casas, plantações, pontes e cercas. Este seria o espaço geográfico de convivência entre eles na “suposta” ilha. Para Santos (1997), o lugar constitui uma parcela de espaço na dimensão da existência que se manifesta através de um cotidiano compartilhado entre os mais diversos tipos de pessoas, empresas e instituições, onde cooperação e conflito são à base da vida comum dessas pessoas. A BNCC (2017) enfatiza a importância do reconhecimento dos lugares de vivência e da necessidade do estudo sobre os diferentes e desiguais usos do espaço, para uma tomada de consciência sobre a escala da interferência humana no planeta. Nesta concepção, a tomada de decisão, a cooperação e o conflito de opiniões dentro dos grupos no jogo “A ilha” constituíram em importante ferramenta de percepção de como o lugar pode ser construído e modificado no espaço.

**Figura 6** - Fim do jogo, onde o “grupo D” vence e conquista todos os territórios da ilha. Nota-se, contudo, que a ilha ficou quase totalmente destruída.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

A categoria de análise “região” é tradicionalmente associada à noção de diferenciação e identificação de áreas, segundo critérios escolhidos (VON DENZ et al., 2016). Esta categoria foi trabalhada com os alunos na forma de organização espacial da ilha, a qual foi usado o critério de localização geográfica (região norte, sul, leste e oeste). Foi explicado para os alunos que outros critérios poderiam ter sido usados na divisão regional da ilha, como, por exemplo, regiões marcadas por determinados elementos físicos (região das águas, região das matas, região das rochas). No ensino fundamental, o conceito de região faz parte das situações geográficas que necessitam ser desenvolvidas para o entendimento da formação territorial brasileira e dos continentes do globo, onde as informações geográficas são fundamentais para analisar geoespacialmente os dados econômicos, culturais e socioambientais (BRASIL, 2017).

O território, por sua vez, é entendido como um porção de terra limitada por fronteiras, cuja sua ocupação gera a identidade sociocultural, que também é ligada aos atributos do espaço concreto, como a natureza, arquitetura e paisagens (VON DENZ et al., 2016). A categoria de análise “território” foi trabalhada no jogo “A ilha” especialmente com a delimitação da área de abrangência de cada grupo e suas relações de poder, envolvendo, sobretudo, estratégias de conflitos,

decisão do que construir e administração dos recursos naturais e financeiros. Na fase final do ensino fundamental, a BNCC (BRASIL, 2017) considera que os estudantes precisam conhecer as diferentes concepções dos usos dos territórios, tendo como referência diferentes contextos sociais, geopolíticos e ambientais.

O entendimento de “espaço geográfico” foi trabalhado ao longo de todo o jogo, especialmente através da percepção da natureza (água, árvores, rochas) transformada em construções humanas (casas, pontes, plantações, cercas) ao longo do tempo (rodadas), assim como os conflitos e desigualdades a eles associados. Para Santos (1997) o espaço geográfico é um conjunto de objetos inseparáveis e interdependentes, composto por um sistema complexo de relações entre locais físicos e as atividades humanas que ocorrem neles. Conforme aparece na BNCC (BRASIL, 2017), na segunda fase do ensino fundamental é importante que se trabalhe com os alunos a capacidade não apenas de visualização, mas de relação e entendimento espacial dos fatos e fenômenos, os objetos técnicos e o ordenamento do território usado. No jogo “A ilha”, ao transformar a natureza em construções, os alunos tiveram a oportunidade de entender como eles próprios podem ser agentes de transformação do espaço geográfico, assim como perceber que todos os elementos circundantes (seja na sala de aula, na escola, na zona rural onde vivem) referem-se a natureza transformada pela ação humana através do trabalho.

Conforme aparece na BNCC (BRASIL, 2017), na segunda fase do ensino fundamental o ensino de geografia deve levar o aluno a compreender o conceito de natureza, as disputas por recursos e territórios que expressam conflitos entre os modos de vida das sociedades. Assim, as questões ambientais do mundo atual são proveitosamente trabalhadas no jogo “A ilha”, especialmente percebidas na fase de escassez de recursos naturais, onde os territórios não têm mais recursos naturais (água, árvores, rochas) e os grupos precisam entrar em conflito uns contra os outros para roubar construções e se manterem no jogo. Outro momento importante para se trabalhar as questões ambientais ocorre no final do jogo, onde resta apenas um território, e a ilha está quase totalmente destruída. Neste momento, foi feita uma comparação junto com os alunos da imagem inicial da ilha, que era marcada por uma “natureza preservada”. Os alunos foram capazes de pensar e refletir que eles mesmos estavam tão preocupados em ganhar dinheiro, conquistar territórios e vencer o jogo, que não se preocuparam com a natureza na ilha.

No final do jogo “A ilha” foi feita uma discussão comparativa entre o que foi observado no jogo e aquilo que ocorre na realidade do mundo atual, onde muitas nações entram em conflito motivados especialmente por recursos naturais, como o petróleo, por exemplo. Além disso, foi debatido que, assim como aconteceu com os alunos no jogo, muitas nações não estão preocupadas com a natureza no planeta, mas sim com o desenvolvimento econômico e exploração dos recursos naturais de forma irracional. Em termos econômicos, também foi feito um comparativo entre o que foi observado no jogo e a desigualdade econômica e social entre países ricos e pobres no mundo, com destaque especial a vulnerabilidade que os países pobres enfrentam diante dos países mais ricos do planeta.

### Conhecimento geográfico, motivação e aprendizagem com o jogo “A ilha”

Construir o conhecimento geográfico em sala de aula é uma tarefa que requer do professor o entendimento das categorias de análise geográficas, para assim, poder propor discussões e problematizações em sala de aula, que estabeleçam relação com a vida dos estudantes (VON DENZ et al., 2016). Para Vesentini (2009) existem diversas interpretações na geografia sobre o entendimento do espaço geográfico, assim como a paisagem, o lugar, a região, o território e o ambiente. Para este autor, é produtivo mostrar ao aluno interpretações distintas sobre estes conceitos, o que contribui para desenvolver o seu raciocínio, espírito crítico e a capacidade de comparar e avaliar as coisas.

A interpretação dos conceitos geográficos com o uso do jogo “A ilha” permitiu aliar conhecimento teórico e prático de forma satisfatória, desenvolvendo a interação e participação dos alunos (Figura 7). Assim como observado no jogo “A ilha”, diferentes autores como Savi e Ulbricht (2008) e Tórres et al. (2022) também destacam que existem muitas potencialidades a serem trabalhadas com o uso de jogos no ensino de geografia, especialmente o efeito motivador, o desenvolvimento de habilidades através das estratégias criadas pelos alunos, a socialização e o trabalho em equipe, aproximando-os competitivamente e cooperativamente.

**Figura 7** - Jogo “A ilha” trabalhado em sala de aula com alunos da turma de 9º ano do ensino fundamental, Escola “Ozeias Aranha de Vasconcelos, Pedro Régis, PB.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Para Vasconcelos (2003) as metodologias de ensino trabalhadas em sala de aula aparecem como ato político inerente da prática educativa. Assim, a escolha de uma metodologia que garanta a aprendizagem dos alunos (inclusive de forma lúdica) é uma escolha (política) e um compromisso social do professor para garantir o conhecimento crítico da realidade, para sua transformação.

Na mesma concepção, o desenvolvimento da motivação e o despertar do interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados em sala de aula usando diferentes recursos didáticos se configuram em uma importante ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem da geografia (CORDEIRO; OLIVEIRA, 2011). Contudo, o uso dos jogos didático-pedagógicos em geografia ainda se configura em um desafio dentro das escolas, seja pelas limitações em seu uso (resistência por parte de professores, necessidade de Datashow, computadores ou internet), ou mesmo pelo uso apenas como atividade recreativa, desvinculado de algum conteúdo (BREDA; VEJA, 2018; OLIVEIRA; LOPES, 2019).

De forma geral, a metodologia trabalhada com o jogo “A ilha” apresentou-se proveitosa por facilitar o processo de ensino-aprendizagem das bases conceituais da geografia de forma prática, dinâmica e descontraída. Assim, é comprovado que o uso de jogos enquanto recursos didáticos, quando bem trabalhados, têm muito a oferecer para o despertar do interesse e motivação dos alunos em adquirir o conhecimento geográfico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar as bases conceituais da geografia em sala de aula de forma clara e concisa para o entendimento dos alunos muitas vezes torna-se desafiador para o professor. Contudo, o uso de recursos didáticos inovadores, aliada a uma abordagem metodológica diferenciada, pode ter resultados satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem destes conceitos.

O trabalho das bases conceituais da geografia com o auxílio do jogo “A ilha” se apresentou significativamente importante para facilitar o entendimento das categorias de análise geográfica (paisagem, lugar, região, território), assim como o espaço geográfico enquanto objeto de estudo da geografia pelos alunos. Além disso, a discussão de diferentes temáticas geográficas, como natureza e meio ambiente, também podem abordadas.

Desta forma, confirma-se que jogos didático-pedagógicos apresentam boa aceitação pelos alunos e trazem resultados significativos para o processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar, especialmente por trabalhar os conteúdos de forma prática, dinâmica e, ao mesmo tempo, crítica e reflexiva.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base.** Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- BREDA, T.V.; VEGA, A.G. El desarrollo del razonamiento geográfico a través de una propuesta ludo-didáctica en la ciudad. **Didáctica Geográfica**, volume 19, p.197-220, 2019.
- CAVALCANTI, L.S. **Pensar pela geografia: ensino e relevância social.** Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019.
- CORDEIRO, J.M.P.; OLIVEIRA, A.G. A aula de campo em geografia e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem na escola. **Geografia**. Londrina, volume 20, n.2, p.99-114, 2011.
- LIMA JUNIOR, G.S. **Os problemas socioambientais no ensino de geografia: as questões locais nos anos finais do ensino fundamental.** 2021. 235p. Tese (Doutorado em Geografia). Departamento de Geociências - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.
- LISBOA, S.S. A importância dos conceitos da geografia para a aprendizagem de conteúdos geográficos escolares. **Revista Ponto de Vista**, volume 4, n.1, p.23-35, 2007.
- MORAES, J.V.; CASTELLAR, S.M.V. Metodologias ativas para o ensino de geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, volume 17, n.2, p.422-436, 2018.
- OLIVEIRA, T.P.; LOPES, C.S. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**, volume 13, n.3, p.66-83, 2019.
- SANTOS, M. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção.** 2ª Edição. São Paulo: Hucitec, 1997.
- SAVI, R.; ULBRICHT, V.R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre, volume 6, n.1, 2008.
- SILVA, C.N. Ferramentas aplicadas no ensino de cartografia: o atlas geográfico digital, o *webgis* e os jogos digitais interativos. **Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, volume 4, n.7, p.50-60, 2013.
- TÔRRES, L.M.G.; FERNANDES, M.J.C.; HENRIQUE JUNIOR, R.A.; MATOS, E.A. Metodologias ativas a partir de jogos didáticos: uma revisão bibliográfica e uma proposta metodológica no ensino de geografia. **Revista GeoInterações**, volume 6, n.1, 2022.
- VASCONCELOS, I. A metodologia enquanto ato político da prática educativa. In: CANDAU, V.M. (org.). **Rumo a uma nova didática.** 15ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2003, p.112-120.

VESENTINI, J.W. **Repensando a geografia escolar para o século XXI**. São Paulo: Plêiade, 2009.

VON DENZ, E.; ANDREIS, A.M.; RAMBO, A. G. Categorias espaciais: referentes ao ensino de geografia. **Geografia: ensino & pesquisa**, volume 20, n.1, p.51-66, 2016.

**Contato do autor:**

**Autor:** Joel Maciel Pereira Cordeiro  
**E-mail:** oelmpcordeiro@gmail.com

Manuscrito aprovado para publicação em: 07/06/2024