



CONHECER PARA CONQUISTAR: O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA DO 9º ANO EF.

Stella Mendes Ferreira

stellamendesferreira@gmail.com¹

Carolina Lima Vilela²

carolinalimavilela@gmail.com

Resumo

Como é possível desenvolver práticas pedagógicas prazerosas sem abrir mão da profundidade e densidade dos conteúdos escolares? Inspiradas por este desafio há alguns anos, pesquisadoras do Núcleo de Práticas de Ensino em Geografia - (NUPPEG - CPII) vem trabalhando no desenvolvimento dos jogos didáticos. O artigo apresenta uma experiência realizada durante o ano de 2017 com alunos do nono ano do Colégio Pedro II. Os conteúdos relativos à geografia do continente europeu foram trabalhados por meio do desenvolvimento de um jogo inspirado em alguns jogos comerciais. Sua concepção pelas professoras desdobrou-se em tarefas de pesquisa e produção de textos pelos estudantes, os quais foram ativos no ajuste e na criação das regras do jogo. Além de um enorme êxito pedagógico, o resultado deste trabalho legou um acervo de materiais consistentes para a escola.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Ensino Fundamental; geografia escolar.

Introdução

Despertar o interesse dos alunos na sala de aula é um desafio cada vez mais presente no ambiente escolar. Muitas vezes, práticas lúdicas que envolvem e prendem a atenção dos alunos têm espaço apenas fora das aulas, o que torna a escola menos atrativa na atualidade. Para Verri e Endlich (2009), trazer os conceitos para a realidade vivenciada pelo aluno é uma das muitas dificuldades da escola. Portanto, se faz necessário repensar as linguagens e metodologias para o ensino de geografia, buscando (re)significar ou (re)construir conceitos propostos nos programas curriculares de forma que o desenvolvimento cognitivo ocorra por meio de práticas que aproximem o aluno da escola. Dentro deste contexto, o jogo surge como uma “forma de aproximar o conteúdo aos alunos, motivando-os a estudar de forma atrativa” (VERRI e

¹ Professora de Geografia do Colégio Pedro II. Mestre e Doutora em Geografia pela UFRJ.

² Professora de Geografia do Colégio Pedro II. Mestre em Geografia e Doutora em Educação pela UFRJ.

ENDLICH, 2009, p.67). Por outro lado, percebemos que no desenvolvimento dessas práticas, existe a armadilha de cairmos em abordagens superficiais e simplistas dos temas tradicionalmente tratados no conhecimento escolar.

Por iniciativa das professoras integrantes do Núcleo de Pesquisa em Práticas de Ensino de Geografia (NUPPEG) do Colégio Pedro II, que vem buscando práticas que visam desenvolver uma relação positiva dos alunos com o conhecimento, foram desenvolvidas, nos últimos anos, propostas de concepção de jogos com finalidades didáticas, produção de conteúdos e organização de informações, resultando em jogos de confronto de dados, tipo “Super Trunfo”, e um jogo de tabuleiro intitulado “Perfil Geográfico do Brasil”, inspirado no jogo comercial “Perfil”, sobre geografia do Brasil (VILELA & FERREIRA, 2017). A maioria dos alunos do nono ano do ano letivo de 2017 do Ensino Fundamental do Campus Humaitá II do Colégio Pedro II estiveram envolvidos, quanto estudantes do sexto e sétimo ano, na construção desses jogos como estratégia didática. O grande empenho dos discentes nestas experiências e o ótimo resultado serviu de estímulo para que déssemos continuidade ao projeto e propuséssemos uma atividade de maior complexidade.

O programa do nono ano do Ensino Fundamental do Colégio Pedro II possui como fio condutor a estruturação e diferenciação de áreas no mundo contemporâneo, nacionalismos e conflitos, propondo trabalhar globalização, fragmentação e regionalização como conceitos principais para tratar da geopolítica do mundo contemporâneo às questões específicas da Europa, Ásia e Oceania. Assim, a partir do programa e considerando o fato de que os jogos fazem parte do cotidiano de grande parte dos alunos deste segmento, buscou-se elaborar uma proposta que abordasse de forma lúdica parte do conteúdo programático previsto na qual os discentes fossem também protagonistas do processo de produção de conhecimento. Dessa forma, surgiu a proposta do jogo **Conhecer para Conquistar: Europa**, desenvolvido com alunos do nono ano do Ensino Fundamental do Campus Humaitá II do Colégio Pedro II, no ano letivo de 2017. Este artigo tem como objetivo apresentar esta atividade e divulgar os resultados deste trabalho.

Jogos como instrumento pedagógico para construção do conhecimento

A tradição da geografia regional, com sua linguagem marcada por prolixas descrições, pode ser vista como uma permanência nos currículos escolares. Se, por um lado, esta é uma



forma considerada ultrapassada na ciência geográfica, por outro, dividir o mundo em parte para apresentá-lo aos estudantes é algo que está no imaginário sobre o papel da escola. De alguma maneira, a abordagem regional é didática e faz sentido na geografia escolar (VILELA, 2016). Todavia, trabalhar 'a geografia dos continentes' é um grande desafio para os professores. Como não tornar esta tarefa enfadonha e desinteressante?

A ideia de que a escola parou no tempo é um enunciado que circula socialmente com facilidade. Vimos, porém, destacando a necessidade de nos afastarmos da premissa de que a solução para questionar os currículos seja a aposta em práticas que dispensem a densidade do conhecimento. Aqui nos colocamos ao lado de autores que vêm defendendo a importância de estarmos atentos aos riscos do esvaziamento do lugar do conhecimento nos currículos. Afinal, é através do currículo que os alunos passam a ter maiores perspectivas de resistência ao senso de alienação de suas vidas cotidianas, uma vez que é na escola que o mundo é analisado como “objeto de pensamento” e não enquanto “lugar de experiência” (YOUNG, 2011), sendo ela

a única instituição contemporânea com a missão atribuída de oferecer conhecimento científico e conceitual, especialmente àqueles que mais sofrem com a marginalização social e têm na escola uma de suas poucas alternativas para a aquisição de certas modalidades de conhecimento que permitam sua inclusão no mundo (STEFENON, 2016, p.35).

Ressaltamos, assim, a importância das práticas que tornem mais complexa e interessante a relação dos alunos com o conhecimento. Afinal, para que a educação escolar realize seu papel de tornar os conhecimentos "efetivamente transmissíveis, efetivamente assimiláveis às jovens gerações", é preciso "entregar-se a um imenso trabalho de reorganização, de reestruturação ou de “transposição didática” (FORQUIN, 1993, p. 16)

No que se refere ao ensino de Geografia nas escolas, Verri e Endlich (2009) relatam dificuldades pelo fato da disciplina ser, muitas vezes, associada a uma concepção descritiva do que ocorre no mundo, estando os conteúdos distantes da realidade do aluno. É o que ocorre com grande parte dos conteúdos do programa dos anos finais do Ensino Fundamental, tornando mais desafiadora a assimilação dos conceitos necessários ao desenvolvimento intelectual esperado. Nesse sentido, o uso de jogos como instrumentos pedagógicos pode contribuir para uma presença efetiva dos estudantes nas aulas, fazendo com que os mesmos assumam um papel ativo sobre seu aprendizado. Jogos pedagógicos são ferramentas com grande potencial “por

representarem uma linguagem que é própria do mundo da criança e do adolescente, onde a brincadeira e o jogo são elementos de marcante presença, independentemente de sua origem cultural” (STEFANON, 2016, p.33).

Uma vez que fazem parte da realidade de muitos alunos e alunas, jogos possibilitam que o contato com novos conhecimentos se dê por meio de associações com elementos que já são do domínio dos estudantes. Para Ausubel (1982), isto é o que garante as experiências de aprendizagem significativa, nas quais os conhecimento passam a fazer sentido. A incorporação do cotidiano dos alunos como recurso pedagógico facilita a apropriação dos conceitos definidos no currículo. Muitas experiências têm sido desenvolvidos e divulgadas, em que professores de diferentes disciplinas escolares têm mostrado que a metodologia de jogos é viável em diferentes contextos e situações escolares. Os trabalhos de Castro & Costa (2011); Canto & Zacaria (2009), Sawczuk & Moura (2012) são exemplos disso.

Ressaltamos, ainda, que elaboração dum jogo didático vai além de uma simples criação de estratégias para transmitir algo que foi concebido externamente; ao mobilizar esquemas, estratégias, simplificações, o professor produz conhecimento. Pensar o contrário disso seria operar em uma lógica que "nega a subjetividade do professor como agente no processo educativo; ignora o fato de que a atividade docente lida com, depende de e cria conhecimentos tácitos, pessoais e não sistemáticos que só podem ser adquiridos através do contato com a prática" (MONTEIRO, 2001, p. 122). Além disso, ao apostarmos que experiências didáticas com jogos promovem uma reconfiguração interessante nas posições de professores e alunos, quando esses últimos passam a ser autores e capazes de lidarem com regras e esquemas próprios, que reabilitam também a forma de lidar com o conhecimento.

Os jogos, ao mesmo tempo em que possibilitam o trabalho com novos conteúdos, mobilizam conhecimentos de regras, organização em grupos, proposição de limites que fazem parte do universo cognitivo dos participantes. Para além dos conteúdos curriculares trabalhados através do jogo, Miranda (2002) examina a relação dos jogos com o desenvolvimento cognitivo, com a socialização, a afeição, a motivação e criatividade dos estudantes, e destaca que ao atuarem como organizadores de um jogo didático, os professores têm a possibilidade de estimular o envolvimento e o protagonismo dos estudantes no processo de confecção do jogo, no momento de jogá-lo e após o jogo.



Os jogos promovem também uma reconfiguração da dinâmica das aulas e do papel de cada um. Rocha (2007, p. 98) atenta para o fato de que “(...) através da brincadeira, crianças, jovens e adultos descobrem o mundo, simulam situações de vida cotidiana, aprendem a se concentrar, a observar, a buscar regras de entendimento coletivo, estabelecendo relação com objetos, pessoas e a (própria) natureza. Por último, vale destacar que diferentemente da maior parte das experiências com jogos, na qual esses são usados para testar o conhecimento, o trabalho aqui desenvolvido utiliza os jogos como etapa de *construção* dos conhecimentos. Ele não foi aplicado posteriormente à exposição dos conteúdos; sua produção foi a própria fase na qual se teve contato com conteúdo. Desta forma, a lógica do jogo, a elaboração conjunto das cartas, a organização das informações funcionam, em si, como uma etapa formativa.

A Construção do Jogo *Conhecer para Conquistar: Europa*

Considerando os conteúdos abordados ao longo do primeiro e segundo trimestre do último ano do Ensino Fundamental, a evolução dos processos de aprendizagem dos discentes entre o sexto e nono ano e o interesse dos mesmos pelos jogos como instrumento didático, foi possível pensar em uma proposta que requeresse grande organização programática. Com inspiração nos conhecidos jogos comerciais “War”, “Perfil” e “Super Trunfo” e “Imagem e Ação”, foi proposto um jogo que mesclasse os quatro, de forma a abranger, com maior riqueza de detalhes, temas discutidos durante as aulas. O maior volume de trabalho envolveu a elaboração do conteúdo para confecção de cartas território a serem conquistados e de perguntas de múltipla escolha. Essas foram feitas pelos estudantes, sob orientação das professoras. De acordo com as regras do jogo, descritas a seguir, as cartas território, exemplificadas na figura 1, são utilizadas de formas diferentes, dependendo do momento do jogo. Elas são compostas por:

- 12 dicas sobre o território, a partir das quais deve-se chegar à sua identificação. Duas dessas dicas devem ser elementos surpresas como, por exemplo, “ganhe um território” e/ou “jogue novamente” enquanto as demais foram confeccionadas com o objetivo de conter informações sobre os aspectos físicos, culturais, socioeconômicos e históricos do território;
- Dados socioeconômicos relativos ao território, que serão confrontados. Para que houvesse padronização da fonte dos indicadores socioeconômicos para o confronto de dados, as informações sobre superfície, população, renda *per capita*, mortalidade infantil e Índice de

Desenvolvimento Humano (IDH) foram retiradas das informações de diferentes fontes, reunidas em Simielli (2012).

- Quatro tarefas performáticas (fazer uma mímica, escultura em massinha, soletrar etc.) denominadas *desafios*, relacionadas à cultura da região onde o território está localizado.

Figura 1 – Exemplo das cartas território confeccionadas pelos estudantes.

As cartas que contém as perguntas de múltipla escolha (Figura 2) são compostas por

ÁUSTRIA	ALBÂNIA e MACEDÔNIA																												
<p>1 – Posso a maior caverna de gelo acessível do mundo.</p> <p>2 – Grande parte do meu território se localiza nos Alpes.</p> <p>3 – Adolf Hitler nasceu aqui.</p> <p>4 – Escolha o próximo jogador.</p> <p>5 – Sou um dos poucos países que fazem fronteira com Liechtenstein.</p> <p>6 – Meu clima predominante é Temperado Continental.</p> <p>7 – Sou uma república parlamentarista.</p> <p>8 – Entrei na União Europeia em 1995..</p> <p>9 – Você ganhou mais uma dica.</p> <p>10 – O assassinato do meu herdeiro foi decisivo para o início da I Guerra Mundial.</p> <p>11 – Minha capital é considerada a capital da música erudita.</p> <p>12 – Utilizo o Euro como moeda.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr><td>SUPERFICIE (km²)</td><td style="text-align: right;">83.879</td></tr> <tr><td>POPULACAO (hab)</td><td style="text-align: right;">8.400.000</td></tr> <tr><td>RENDA PER CAPITA (U\$)</td><td style="text-align: right;">38.8180</td></tr> <tr><td>MORTALIDADE INFANTIL (%0)</td><td style="text-align: right;">4</td></tr> <tr><td>IDH</td><td style="text-align: right;">0,885 (19º)</td></tr> </table> <p>DESAFIOS (tempo máximo – 2 min):</p> <p>1) DESENHO: Noviça Rebelde</p> <p>2) MIMICA: Mozart</p> <p>3) ESCULTURA: Alpes</p> <p>4) DESENHO: Parlamento.</p>	SUPERFICIE (km ²)	83.879	POPULACAO (hab)	8.400.000	RENDA PER CAPITA (U\$)	38.8180	MORTALIDADE INFANTIL (%0)	4	IDH	0,885 (19º)	<p>1 – Pertenci ao Império Bizantino e Otomano.</p> <p>2 – Perca sua vez.</p> <p>3 – A cor vermelha está presente na bandeira.</p> <p>4 – Meu relevo é predominantemente montanhoso.</p> <p>5 – Você ganhou mais uma dica.</p> <p>6 – Madre Teresa de Calcutá nasceu aqui.</p> <p>7 – Durante a Guerra Fria, integrei o bloco socialista.</p> <p>8 – Sou considerado um dos territórios mais pobres da Europa.</p> <p>9 – Não sou membro da União Europeia.</p> <p>10 – O clima por aqui é mediterrâneo.</p> <p>11 – A agricultura é uma atividade econômica importante por aqui.</p> <p>12 – Estou nos Balcãs.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Albânia</th> <th>Macedônia</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>SUPERFICIE (km2)</td> <td style="text-align: center;">28.748</td> <td style="text-align: center;">25.713</td> </tr> <tr> <td>POPULACAO (milhões)</td> <td style="text-align: center;">3.200.000</td> <td style="text-align: center;">2.100.000</td> </tr> <tr> <td>RENDA PER CAPITA (U\$)</td> <td style="text-align: center;">8.716</td> <td style="text-align: center;">11.159</td> </tr> <tr> <td>MORT. INFANTIL (%0)</td> <td style="text-align: center;">17</td> <td style="text-align: center;">13</td> </tr> <tr> <td>IDH</td> <td style="text-align: center;">0,739 (70º)</td> <td style="text-align: center;">0,728 (78º)</td> </tr> </tbody> </table> <p>DESAFIOS (tempo máximo – 2 min):</p> <p>1) LISTAR: de olhos vendados, 3 países que fazem fronteira.</p> <p>2) MIMICA: Madre Teresa de Calcutá</p> <p>3) ESCULTURA: paisagem montanhosa com lago.</p> <p>4) MÍMICA: Genocídio.</p>		Albânia	Macedônia	SUPERFICIE (km2)	28.748	25.713	POPULACAO (milhões)	3.200.000	2.100.000	RENDA PER CAPITA (U\$)	8.716	11.159	MORT. INFANTIL (%0)	17	13	IDH	0,739 (70º)	0,728 (78º)
SUPERFICIE (km ²)	83.879																												
POPULACAO (hab)	8.400.000																												
RENDA PER CAPITA (U\$)	38.8180																												
MORTALIDADE INFANTIL (%0)	4																												
IDH	0,885 (19º)																												
	Albânia	Macedônia																											
SUPERFICIE (km2)	28.748	25.713																											
POPULACAO (milhões)	3.200.000	2.100.000																											
RENDA PER CAPITA (U\$)	8.716	11.159																											
MORT. INFANTIL (%0)	17	13																											
IDH	0,739 (70º)	0,728 (78º)																											

uma pergunta e três opções de respostas, sendo apenas uma a correta. Essas perguntas são relativas às diferentes regiões da Europa.



PENÍNSULA IBÉRICA	
Origem principal dos imigrantes que recebo:	
a)	América Latina
b)	Norte da África
c)	Leste Europeu

PAÍSES NÓRDICOS	
Qual o clima predominante no norte da Europa?	
a)	Polar
b)	Tropical
c)	Temperado

Figura 2– Exemplos de cartas de perguntas de múltipla escolha por região elaboradas pelos alunos.

Com a concepção do jogo, foi possível, com uso de verba concedida pela reitoria do Colégio Pedro II para fomento a Núcleos de Pesquisa, produzir material didático permanente para o Campus Humaitá II. Foram montados seis jogos completos, de forma que todos os alunos de uma turma possam jogar simultaneamente. Dessa forma, o **Jogo Conhecer para Conquistar: Europa** pode ser utilizado por outros anos escolares, o que ocorreu no ano letivo de 2018, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia e de forma mais prazerosa.

· Como se joga?

O jogo é composto pelos seguintes elementos:

- 1 Tabuleiro composto pelo mapa da Europa dividido em 30 territórios, apresentado na figura 3 (alguns países foram agrupados);
- 30 cartas-território;
- 132 cartas de perguntas (26 a 30 por região);
- Um dado feito artesanalmente, composto por duas faces representadas por cada uma dessas letras: N (números), P (perguntas), D (desafio);
- Botões coloridos, que servem como fichas que representam a posse do território pelo jogador.

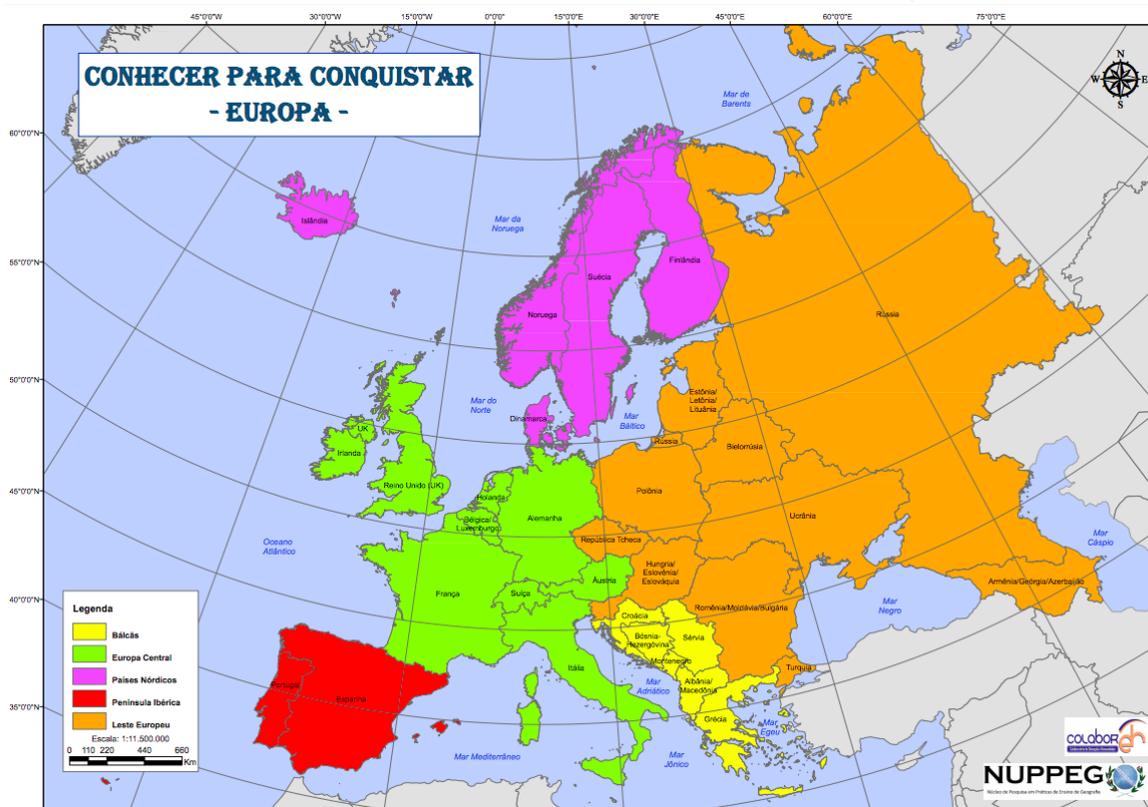


Figura 3– Tabuleiro do jogo elaborado pelas professoras.

Objetivo: os jogadores têm como missão conquistar, em menor número de jogadas possível, os territórios indicados no objetivo que recebem ao iniciar o jogo. Cabe ressaltar que o **jogador** aqui se refere sempre a uma dupla ou a um grupo de até 4 pessoas. Assim, cada jogador é destinado um objetivo diferente, conforme é exemplificado pela figura 4.

<p>OBJETIVO:</p> <p>CONQUISTAR A RÚSSIA E SEUS TERRITÓRIOS FRONTEIRIÇOS</p>	<p>OBJETIVO:</p> <p>CONQUISTAR 7 TERRITÓRIOS LITORÂNEOS DO MAR MEDITERRÂNEO E/OU MAR NEGRO</p>
<p>OBJETIVO:</p> <p>CONQUISTAR 7 TERRITÓRIOS LOCALIZADOS ENTRE OS PARALELOS 40N e 45N</p>	<p>OBJETIVO:</p> <p>CONQUISTAR 7 TERRITÓRIOS BANHADOS PELO MAR DO NORTE + A ISLÂNDIA</p>

Figura 4– Alguns dos objetivos propostos para o jogo.

Preparação: Cada dupla ou grupo inicia o jogo com 5 territórios, definidos aleatoriamente pela distribuição das cartas-território. Os territórios recebidos devem ser



ocupados pelas fichas de cada dupla. As demais cartas formam um monte que será usado nas etapas seguintes. As cartas de perguntas também são arrumadas em 5 montinhos, sendo cada um relativo a uma região da Europa.

Ao iniciar o jogo, a cada rodada o jogador tem sempre 2 opções: a) obter um novo território (que ainda esteja vazio) ou b) confrontar outro jogador para ganhar um território que já foi ocupado. Se escolher a primeira opção, algum outro jogador irá retirar uma carta-território do monte e ler para o jogador da vez até 4 dicas. O jogador escolhe do número da dica que quer ouvir (1 a 12) e tem direito a um palpite a cada dica. Se identificar o território a partir dessas dicas, ele passa a ter a sua posse e posiciona uma ficha no mapa. Caso não consiga, o jogo segue.

Se escolher pela opção b, e assim desafiar alguém, ele terá que jogar o dado, sendo as sequências possíveis, de acordo com a letra que o dado definir, as seguintes:

N – confronto de números. Nesse caso, o jogador que ataca deverá escolher a priori uma das suas cartas-território com a qual deseja iniciar o confronto, sem que esta carta seja identificada para os demais jogadores. O jogador que está se defendendo deverá escolher um parâmetro entre os dados socioeconômicos presentes nas cartas território para ser confrontado. Aquele que apresentar o melhor número (por exemplo: menor mortalidade infantil ou maior IDH), ganha o confronto. O resultado do confronto será a manutenção do território pelo seu defensor ou a perda do território para aquele que estava atacando.

P – É feita uma pergunta de múltipla escolha sobre a região à qual pertence o território pretendido. Caso acerte, o jogador ganha o território e o antigo ocupante o perde.

D – O jogador que ataca deve escolher um número de 1 a 4. O jogador que se defende deve mostrar para apenas um dos integrantes da dupla/grupo a tarefa a ser executada para que o(s) outro(s) integrante(s) adivinhem. Caso a tarefa seja cumprida com êxito dentro do tempo de 2 minutos, o território é conquistado.

Desenvolvimento do jogo:

A relevância deste trabalho é evidente, uma vez que, além de ter provocado um nítido interesse e participação das alunas e alunos, seu desenvolvimento resultou na produção material que gerou um acervo para a escola. Mas, assim como nas experiências anteriores, sua

construção provoca reflexões interessantes sobre a questão dos jogos como estratégia de ensino. O primeiro aspecto relevante diz respeito à organização das etapas e ao planejamento do trabalho. A produção dos estudantes foi orientada a partir de uma proposta que exigiu organização e pré-produção. Desde a decisão sobre a configuração do tabuleiro (mapa adaptado) até a composição do conteúdo das cartas, tudo isto foi cuidadosamente discutido pelas integrantes do NUPPEG, em reuniões de rotina. Essas etapas foram fundamentais para que a proposta de tarefas direcionadas aos estudantes fosse gestada.

A primeira decisão importante foi a definição do tabuleiro do jogo, considerando a divisão regional do continente Europeu. Embora existam diferentes propostas, decidimos utilizar aquela mais tradicional, que considera a simples localização dos países, os quais ficam distribuídos entre Balcãs, Europa Central, Países Nórdicos, Península Ibérica e Leste Europeu. Além disso, devido ao tamanho e distribuição dos territórios em cada região, alguns países foram agrupados, compondo um único território do jogo. Foi o caso, por exemplo de Letônia, Lituânia e Estônia, ou de Georgia Armênia e Azerbaijão. Nessas situações, as dicas nas cartas-território trazem informações mais gerais, além de dados socioeconômicos de cada um dos países que compõem o território. Nesse caso, o jogador deve escolher um deles para a situação de confronto de dados. Os Territórios com áreas muito pequenas, como Luxemburgo e Principado de Mônaco, não foram considerados, pois, além de não serem visíveis na escala da impressão, há dificuldades na obtenção de dados.

Todas essas opções foram necessárias para a organização e divisão das diferentes etapas de produção do jogo. No momento da apresentação das tarefas às turmas, já havia uma maturidade na proposta, a qual trazia a divisão de territórios e regiões a serem distribuídas para cada grupo de alunas e alunos. Uma vez informados sobre a proposta, os estudantes se organizaram para que as pesquisas realizadas fossem compartilhadas em sala de aula, nos momentos agendados para a produção das cartas do jogo.

Um segundo aspecto merece destaque. Se por um lado esse trabalho exigiu planejamento e organização, sua concepção também foi caracterizada por experiências baseadas em tentativa e erro. Embora tivéssemos algumas ideias, a definição dos detalhes relativos às regras do jogo foi realizada junto com os estudantes, na medida em que começamos a usar o material produzido por eles. Foi em sala de aula, nas primeiras experiências

com o material (Figura 5), que calibramos a quantidade de jogadas e tamanho dos grupos. Verificamos que alguns dos objetivos eram inexecutáveis ou desproporcionais em nível de difícil

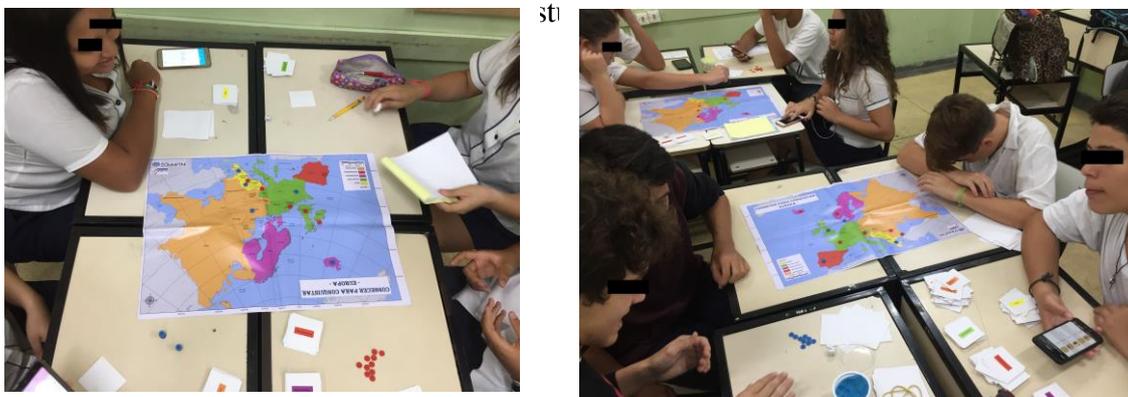


Figura 5 – Jogo Conhecer para Conquistar: Europa sendo testado pelos estudantes.

É importante destacar que essa proposta, embora apresente certa complexidade em sua concepção, acaba por ser dirigida aos alunos e alunas de forma simples e exequível. Na prática, coube aos grupos de estudantes criar, para cerca de 5 territórios, 12 dicas que levassem à identificação de seu nome e 4 tarefas performáticas, além da organização de dados socioeconômicos fornecidos pelas professoras. O conteúdo necessário para que essa produção fosse consistente estava sendo trabalhado ao longo do ano, em cada uma das aulas de geografia. Por isso, a proposta desse jogo funciona como uma síntese do processos de aprendizagem. Seu processo de elaboração é o principal objetivo da proposta. O resultado, como consequência, é estimulante e um proveitoso material didático.

Considerações Finais

O processo de elaboração do jogo **Conhecer para Conquistar: Europa** permitiu a apropriação e a construção do conhecimento de Geografia requerida para parte do ano letivo em questão, uma vez que, para a confecção do material que compõe o jogo, foi necessário um grande trabalho de pesquisa e discussão por parte dos alunos. Durante os jogos e no seu processo de desenvolvimento, houve uma ruptura com as práticas tradicionais aplicadas em sala de aula, transformando o espaço escolar em um ambiente mais acolhedor e interessante, o que contribuiu para a assimilação dos conteúdos. Não só conseguimos o alcance do desenvolvimento cognitivo esperado, ao construirmos um espaço de partilha e troca de conhecimento, como também notamos ganhos na afetividade e sociabilidade dos discentes.

Portanto, podemos afirmar que o desenvolvimento do jogo proporcionou vivências que contribuíram para a construção de um vínculo positivo com o conhecimento e no envolvimento dos alunos com o processo educativo, em um contexto no qual os currículos escolares vêm sendo constantemente questionados quanto à sua pertinência e adequação às linguagens das novas gerações.

Aqui apresentamos uma atividade em que não abrimos mão da densidade dos conteúdos escolares em favor de um ensino simplesmente mais prazeroso. Ao contrário, o desenvolvimento do jogo garantiu que os temas fossem tratados de forma profunda. Nos trabalhos de pesquisa e reelaboração das informações para a construção das cartas do jogo, foi necessário um real envolvimento dos estudantes com o conteúdo. Ao fazer a escolha das informações que iriam compor as cartas, estávamos debatendo, selecionando e pensando sobre os assuntos pesquisados.

Infelizmente reconhecemos que o êxito desta diversificação metodológica de ensino não é uma possibilidade para a realidade de muitas escolas brasileiras. Para que um trabalho como este alcançasse o objetivo esperado, foi preciso uma organização somente possível pelo cumprimento do Colégio Pedro II para com a Lei N°11.738 de 11 de julho de 2008, que estipula o “limite máximo de 2/3 (dois terços) da carga horária para o desempenho das atividades de interação com os educandos” (BRASIL, 2008). A verba que permite a contratação de serviços e aquisição de materiais viabilizou também a impressão e aquisição das peças do jogo. A possibilidade de envolvimento dos professores com atividades de Pesquisa Aplicada, regulamentada pela Portaria n° 17 de 11 de maio de 2016, que estabelece “as diretrizes gerais para regulamentação da atividade docente no âmbito da Rede Federal, Educação Profissional, Científica e Tecnológica” (BRASIL, 2016), também é de grande importância, ao permitir que os professores possam pesquisar estratégias lúdicas de ensino e suas aplicabilidades de acordo com os conteúdos a serem trabalhados em cada série.

Por fim, destacamos também a relevância de se ter tempo disponível em sala de aula para que os alunos possam sistematizar e cumprir grande parte das tarefas propostas, visto que o encontro dos mesmos fora do ambiente escolar nem sempre é simples de viabilizar. Os três tempos semanais existentes na grade curricular do Colégio Pedro II destinados à Geografia e a



parceria com a disciplina de História, que concedeu algumas aulas para a construção do jogo, foram de grande importância para o sucesso do desenvolvimento do jogo.

Referências bibliográficas

AUSUBEL, David Paul. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982.

BRASIL. **Lei Nº11.738, de 11 de julho de 2008**. Regulamenta a alínea “e” do inciso III do caput do art. 60 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias, para instituir o piso salarial profissional nacional para os profissionais do magistério público da educação básica. Portal da Legislação Governo Federal. Brasília, DF: Presidência da República, [2008]. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11738.htm>. Acesso em: 05 abril 2019.

BRASIL. **Portaria Lei Nº17 de 11 de maio de 2016**. Estabelece as diretrizes gerais para regulamentação da atividade docente no âmbito da Rede Federal, Educação Profissional, Científica e Tecnológica. Brasília, DF: Ministério da Educação, [2016] . Disponível em: < <http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2016/maio/Secretaria%20de%20Educacao%20Profissional%20e%20Tecnologica.PDF>>. Acesso em: 05 abril 2019.

CANTO, Alisson Reis e ZACARIA, Marcelo Augusto. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Ciências & Cognição**. v. 14 (1), p. 144-153, março 2009. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>. Acesso em: 13 abril 2019.

CASTRO, Bruna Jamila de e COSTA, Priscila Carozza. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **REIEC**, v. 6, n.2, p. 1-13, dezembro 2011. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4461939.pdf>>. Acesso em: 01 abril 2019.

FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e Cultura as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993. 205p.

MIRANDA, Simão de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**. Brasília, v.8, n.14, p. 21-34, jan/jun 2002. Disponível em: < <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/issue/view/195>>. Acesso em: 6 abril 2019.

MONTEIRO, Ana Maria Ferreira da Costa . Professores: entre saberes e práticas. **Educação & Sociedade**, ano XXII, v. 22, n.74, p. 121-142, abril 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v22n74/a08v2274>>. Acesso em: 13 abril 2019.

ROCHA, P.E.D. Aplicação do lúdico na educação ambiental. In: PEDRINI, Alexandre de Gusmão. **Metodologias em educação ambiental**. Ed Vozes. Petrópolis, RJ 2007.

SAWCZUK, Maria Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos Pedagógicos no Ensino de Geografia. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, Paraná,



p.2-19, 2012. Disponível em: <
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uel_geo_artigo_marcia_ines_lorenzetti_sawczuk.pdf>. Acesso em: 04 abril 2019.

SIMIELLI, Maria Helena. **Geoatlas**. Rio de Janeiro: Ática, 2012. 200p.

STEFENON, Daniel Luiz. Entre paisagens e distâncias: o jogo Geoguessr e seu potencial para a construção do pensamento conceitual nas aulas de geografia. **Giramundo: revista de geografia do Colégio Pedro II**, Rio de Janeiro, v. 3, n.6, p. 31-40, 2016. Disponível em: <
<http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/issue/view/124/showToc>>. Acesso em: 04 abril 2019.

VERRI, Juliana Bartolo; ENDLICH, Ângela Maria. A Utilização de Jogos Aplicados no Ensino de Geografia. **Revista Percorso-NEMO**, Maringá, v.1, n.1, p. 65-83, 2009. Disponível em: <
<http://eduem.uem.br/ojs/index.php/Percorso/article/viewFile/8396/4916>>. Acesso em: 02 abril 2019.

VILELA, Carolina Lima; FERREIRA, Stella Mendes. Construção do conhecimento e jogos didáticos: uma experiência com o sétimo ano do ensino fundamental. **Anais do XIII ENPEG**. Belo Horizonte, p. 1468-1480, 2017. Disponível em: <
https://www.researchgate.net/publication/325023428_Anais_do_'XIII_Encontro_Nacional_de_Pratica_de_Ensino_em_Geografia'_2017>. Acesso em: 04 abril 2019.

VILELA, Carolina Lima. A abordagem regional como tradição da geografia escolar. **Giramundo: revista de geografia do Colégio Pedro II**, Rio de Janeiro, v. 3, n.5, p. 31-41. 2016 . Disponível em: <
<http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/issue/view/65/showToc>>. Acesso em: 04 abril 2019.

YOUNG, Michel. O Futuro da Educação em uma sociedade do conhecimento: o argumento radical em defesa de um currículo centrado em disciplinas. **Revista Brasileira de Educação**, v. 16, n. 48, p. 609-623, set.-dez. 2011. Disponível em: <
<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v16n48/v16n48a05.pdf>>. Acesso em: 02 abril 2019.