



BRASIL MÁGICO: a criação de um jogo de cartas sobre Geografia, inspirado no Yu-Gi-Oh!

Leandro Feliciano Palazzo
leandro.palazzo@unesp.br

Resumo

O presente trabalho analisa a potencialidade de um jogo de cartas, o "Brasil Mágico", como ferramenta para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental. O estudo parte da problemática do ensino tradicional, que muitas vezes se pauta na memorização e no distanciamento entre o conteúdo e a realidade dos estudantes. Diante desse cenário, o objetivo da pesquisa foi discutir como o uso de metodologias ativas, como a gamificação, pode atuar na superação dessas lacunas. A metodologia utilizada consistiu em uma pesquisa aplicada, baseada em uma revisão bibliográfica sobre ludicidade, metodologias ativas e as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os resultados demonstram que o jogo, ao transformar conceitos geográficos em uma experiência interativa, promove o protagonismo do aluno e o desenvolvimento da visão sistêmica das paisagens. Conclui-se que o material didático se alinha às exigências da BNCC e reforça a tese de que a inovação pedagógica, com foco no engajamento e na autonomia do estudante, é um caminho promissor para a educação contemporânea.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Jogos; Geografia.

Introdução

A prática de ensino nas escolas, historicamente baseada em modelos didáticos que pouco se adaptaram às mudanças sociais, levanta questionamentos sobre sua eficácia. No campo da geografia, a abordagem tradicional, pautada na memorização, acaba por engessar a disciplina e dificultar a associação dos conceitos trabalhados com a realidade dos estudantes. Essa persistência em métodos antigos, que não valorizam a individualidade dos alunos, ignora a necessidade de uma avaliação mais humanizada e de estratégias que promovam um engajamento genuíno. Nesse sentido, Peter Demo argumenta que:

A aula que apenas repassa conhecimento, ou a escola que somente se define como socializadora de conhecimento, não sai do ponto de partida, e, na prática, atrapalha o aluno, porque o deixa como objeto de ensino e instrução. (DEMO, 2012, p. 48).

Um dos maiores desafios no ensino da geografia está na capacidade de engajar os alunos com os conteúdos, um quadro que se agrava com a juventude cada vez mais habituada à interatividade e à velocidade da tecnologia. Diante desse cenário e da escassez de recursos materiais e financeiros na maioria das escolas do país, a utilização de jogos e a gamificação emergem como ferramentas com grande potencial para auxiliar o professor. É a partir dessa perspectiva que este artigo busca responder à seguinte questão-problema: Qual a potencialidade de um jogo de cartas educativo como ferramenta para o ensino de conceitos de Geografia, como biomas, climas e relevo? O objetivo deste trabalho é analisar como o jogo "Brasil Mágico" pode atuar na superação da problemática do ensino tradicional, discutindo sua eficácia em promover a aprendizagem de forma lúdica. Para isso, o artigo, primeiramente, abordará o referencial teórico sobre a ludicidade, papel do professor e metodologias ativas. Em seguida, irá descrever o processo de desenvolvimento do jogo e, por fim, analisará as contribuições do material para o ensino de Geografia. .

A ludicidade na educação é apontada como ferramenta eficaz para o ensino, uma vez que, segundo Piaget (1971), o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo infantil, pois permite a assimilação da realidade e a adaptação ao ambiente.

Ao avaliar a importância e o papel dos jogos no processo de ensino, Huizinga (1996) aponta que o jogo não é apenas uma atividade infantil, mas um elemento cultural fundamental que permeia toda a sociedade. A essência dessa atividade é descrita pelo autor da seguinte forma:

O jogo é uma ação ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de 'ser diferente' da 'vida cotidiana'." (HUIZINGA, 1996, p. 33).

O papel do professor no processo de criação de material e conteúdo é algo abordado pela BNCC, que incentiva o docente a atuar de forma ativa e autônoma, criando soluções para



o ensino. A ênfase nas competências gerais e no desenvolvimento integral dos alunos requer que o professor vá além do livro didático, buscando abordagens criativas para atingir os objetivos da aprendizagem. Essa prática pedagógica se alinha a diversas competências gerais do documento, como a Competência 2, que estimula o exercício da curiosidade intelectual e a investigação para a resolução de problemas, e a Competência 9, que promove a cooperação e a empatia na interação com o outro.

O papel transformador e autônomo do educador também é crucial na pedagogia proposta por Freire (1996), que defende que o professor deve ser um intelectual transformador, capaz de refletir criticamente sobre sua prática e criar condições para a sua aprendizagem significativa.

A produção de um material possibilita não somente o desenvolvimento dos alunos ao serem impactados por uma proposta interativa e inovadora, mas cria condições ao desenvolvimento pleno do próprio professor, ao permitir a crítica a sua prática e a superação de um modelo rígido de ensino muitas vezes imposto pelos materiais didáticos tradicionais.

A construção do jogo Brasil mágico, tem como principal influência para suas mecânicas, regras e design o jogo de cartas Yu-Gi-Oh!. A escolha ocorreu primeiramente a sua mecânica em que o jogador é estimulado a desenvolver estratégias de jogo relacionadas ao perfil de cada carta, permitindo que cada partida tenha um caráter único e se diferencie uma da outra, estimulando os estudantes a retornarem ao jogo. Ao inserir e adaptar as temáticas das cartas do Yu-Gi-Oh! para conteúdos da geografia o estudante é estimulado a rever diversas vezes as ilustrações de cada carta e rever suas descrições e efeitos, propiciando uma breve revisão de temáticas já trabalhadas ou um primeiro contato com assuntos que serão trabalhados em aulas futuras, despertando a curiosidade através de uma prática lúdica de um conhecimento apresentado durante as aulas. O design das cartas favorece o processo e reforço e apresentação dos conteúdos escolares por destacar as ilustrações que remetem diretamente aos temas trabalhados e a descrição textual, após adaptação para o jogo Brasil Mágico, como já destacado. O jogo de cartas Yu-Gi-Oh! como um fenômeno cultural e multimídia promove o interesse e curiosidade dos alunos na dinâmica do jogo.

Metodologia-

A abordagem pedagógica adotada para o desenvolvimento do material didático se alinha às metodologias ativas, que, em oposição ao modelo tradicional de ensino, colocam o aluno como protagonista de sua aprendizagem. Essa perspectiva é fundamentada por pensadores como Paulo Freire, com a pedagogia problematizadora, e por autores contemporâneos, como José Moran (2015), que defende o uso de modelos híbridos e tecnologias para transformar o processo educacional. O conhecimento, nesse sentido, deve ser construído ativamente a partir da experiência prática e dos desafios do mundo atual. Dessa forma, o jogo de cartas proposto visa a transformar o aluno de mero receptor de informações em um participante ativo e engajado com os conteúdos de geografia.

A escolha dos temas do jogo, como relevo, climas e biomas, foi realizada com base em uma pesquisa documental da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com o intuito de alinhar o material didático às diretrizes educacionais nacionais. O jogo "Brasil Mágico" foi concebido para desenvolver, de forma lúdica e interativa, habilidades específicas do 7º ano do Ensino Fundamental, como a EF07GE01, que demanda a análise comparativa de diferentes paisagens, e a EF07GE08, que se concentra nas transformações dessas paisagens. Além disso, o material atua na Habilidade EF07GE02, que exige do aluno a análise da influência dos fatores climáticos na formação do relevo e da vegetação do Brasil. Assim, a ferramenta didática transforma o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos complexos em uma atividade dinâmica e envolvente, alinhada às exigências curriculares.

O processo de adaptação das regras do jogo e dos conceitos geográficos foi cuidadosamente planejado para evitar a descaracterização dos elementos originais que promovem a interação entre os jogadores. A intenção é que a mecânica lúdica do jogo-base, que possibilita a construção de estratégias e o engajamento dos alunos nas partidas, seja mantida. Dessa forma, o material não é apenas um material didático, mas uma ferramenta ativa e colaborativa que transforma o aprendizado em uma experiência dinâmica e desafiadora. Ele se propõe a ser um recurso pedagógico contextualizador, que promove o raciocínio espacial e a visão sistêmica na aprendizagem de Geografia.



A visão sistêmica na aprendizagem de geografia é a capacidade de enxergar os elementos de um determinado espaço geográfico não de forma isolada, mas como partes interligadas de um todo complexo. Em vez de estudar o relevo, o clima e a vegetação como tópicos separados, a visão sistêmica permite ao aluno compreender como esses elementos se influenciam mutuamente e formam um sistema integrado.

Por exemplo, ao aprender sobre os biomas brasileiros, o estudante com visão sistêmica entende que a Floresta Amazônica não existe por acaso, mas é resultado de uma combinação específica de clima equatorial úmido e relevo de baixa altitude, e que qualquer alteração em um desses fatores (como o desmatamento, por exemplo) afeta todo o sistema, impactando o clima local e a biodiversidade.

No jogo "Brasil Mágico", a adaptação dos três grupos de cartas foi realizada para que os conteúdos de geografia se encaixassem nos atributos da mecânica do jogo Yu-Gi-Oh!. As cartas de monstro apresentam temas como biomas brasileiros, personagens folclóricos, animais da fauna e flora local e comunidades rurais e urbanas. As cartas de magia, seguindo a lógica do jogo original, criam efeitos diretos nas cartas de monstro; seus conteúdos abordam atividades humanas (agricultura orgânica, industrialização, queimadas) e fenômenos naturais (enchentes). Por fim, as cartas de armadilha têm temas e conteúdos relacionados a desastres naturais ou a alterações climáticas geradas por ação antrópica. O design das cartas manteve as características do jogo, permitindo a apresentação visual dos temas geográficos com uma breve descrição que associa a ciência da Geografia aos atributos da carta no jogo.

O potencial do jogo "Brasil Mágico" no ensino de Geografia reside na sua capacidade de ir além de um simples material ilustrativo. Ele transforma conceitos geográficos em mecânicas de jogo, promovendo uma aprendizagem contextualizada e sistêmica. As cartas de magia e armadilha não são apenas efeitos, mas representações de ações e fenômenos que impactam o meio ambiente. Ao usá-las, o aluno internaliza a dinâmica entre a ação humana ou natural e a paisagem, compreendendo que, por exemplo, as "queimadas" (carta de magia) têm um efeito direto e muitas vezes negativo sobre um "bioma" (carta de monstro).

Dessa forma, a ferramenta didática promove o raciocínio espacial e a visão sistêmica, pois o estudante é desafiado a conectar elementos geográficos diferentes para alcançar objetivos

no jogo. Ele deixa de ser um mero receptor de informações sobre o clima, o relevo ou os biomas, e passa a manipulá-los em um contexto estratégico, fortalecendo a compreensão das interdependências que moldam o espaço geográfico brasileiro de forma envolvente e significativa.

O jogo Brasil Mágico é composto inicialmente por sessenta e oito cartas divididas nas seguintes categorias: monstro, magia, armadilha e pergunta; mais o tapete de duelo. O objetivo do jogo é reduzir os pontos de vida do adversário de oito mil até zero. Utilizando dos efeitos gerados pelas cartas do jogo, que ao atacarem infringem danos ao outro jogador.

As cartas são divididas em três grandes grupos, sendo um deles dos monstros que possuem indicadores como ataque e defesa, divididos em: planta, luz, rocha, terra, máquina água e fogo. Já o segundo grupo serão as cartas de efeito composta pelas cartas de armadilha e magia, essas cartas terão uma descrição dos efeitos gerados ao utilizá-las durante as partidas. Enquanto o terceiro grupo é composto das cartas pergunta, que possibilitam o aumento nos pontos de vida do jogador que estiver com mil ou menos pontos de vida disponíveis ao acertar a questão proposta pela carta.

Aplicação do jogo Brasil Mágico pode ocorrer em disputas entre grupos, formados por três alunos cada grupo, ou em disputas de um aluno contra outro aluno, pensando na aplicação com grandes turmas, acima de vinte cinco alunos, a melhor maneira de incluir todos os estudantes são as aplicações feitas em grupos. Cada equipe recebe seu conjunto de cartas para usar na partida, ou deck, composto por 32 cartas, um tapete de duelo para cada equipe posicionar suas cartas durante as partidas, mais uma folha de sulfite e canetas para realizarem os cálculos dos pontos de vida. A aplicação pode ocorrer em qualquer local da escola que possua uma superfície plana para posicionar as cartas e o tapete e espaço para alocar os estudantes. As equipes adversárias posicionam-se uma de frente para outra, permitindo a interação entre elas e visualização total das jogadas realizadas.

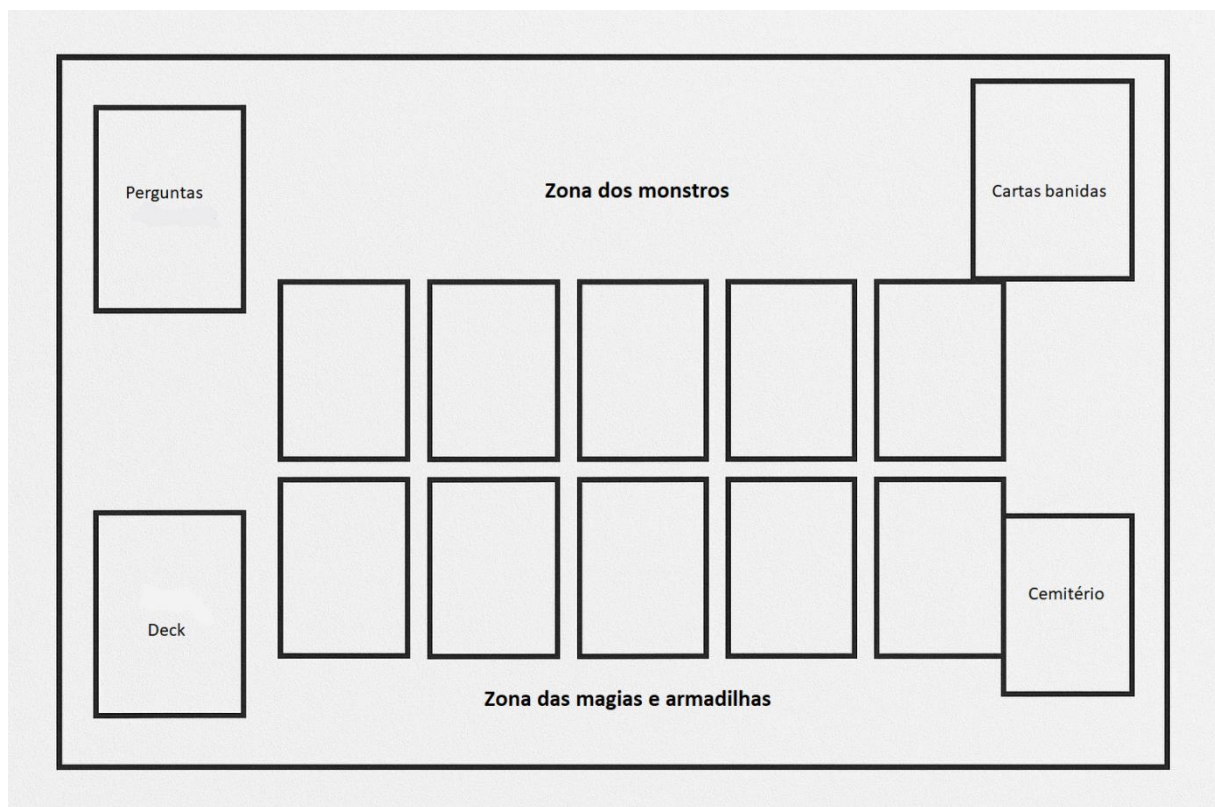
O professor para aplicação precisa estar posicionado centralmente entre os alunos facilitando a comunicação com as equipes, anunciar as regras e responder as dúvidas que irão surgir durante as partidas. O docente precisa anunciar a todos os jogadores o objetivo da partida, acabar com os oito mil pontos de vida do adversário utilizando as cartas para atingir as equipes



adversárias, explicar o momento de compra das cartas e posicionamento delas no tapete de duelo, e acompanhar as primeiras jogadas realizadas pelos alunos percorrendo o espaço e orientando os alunos brevemente. A primeira partida tende a demorar mais do que as seguintes devido a dinâmica de perguntas e instruções do docente durante a aplicação, para facilitar esse processo o docente pode selecionar um pequeno grupo de alunos que anteriormente jogaram algumas partidas e possam colaborar no processo de esclarecimento dos colegas em seu primeiro contato com o jogo.

Abaixo estão ilustradas na sequência os seguintes componentes do jogo: tapete de duelo, uma carta monstro, uma carta de magia, uma carta de armadilha e por último uma carta pergunta.

Imagem 1: Tapete de duelo.



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 2: Carta monstro



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 3: Carta de magia



Fonte: elaborado pelo autor.



Imagem 4: Carta de armadilha



Fonte: elaborado pelo autor.

Imagem 5: Carta de pergunta



Fonte: elaborado pelo autor.

Considerações finais

O presente artigo buscou analisar a potencialidade de um jogo de cartas como ferramenta para o ensino de Geografia, confrontando as limitações do modelo tradicional com a necessidade de metodologias inovadoras. A proposta do jogo "Brasil Mágico" se mostrou uma resposta eficaz a esse desafio, demonstrando que sua concepção é solidamente ancorada em um referencial teórico robusto. A análise da sua mecânica revelou que, ao aplicar os princípios da ludicidade de Johan Huizinga e as metodologias ativas defendidas por Paulo Freire e José Moran, o material transcende o papel de mero recurso didático. Ele promove, de forma lúdica, a visão sistêmica nos alunos, cumprindo as exigências de engajamento e as habilidades específicas da BNCC.

Referências bibliográficas

- ANIME NEWS NETWORK. **Yu-Gi-Oh! Anime**. [S. l.], 2021. Disponível em: <http://www.animenewsnetwork.com>. Acesso em: 3 ago. 2025.
- AZEVEDO, A. J. de. Metodologias ativas: o uso da aprendizagem em espiral no contexto escolar. **Revista Faef**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2023. Disponível em: http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/dRnoAqjmBJBA01b_2023-3-16-20-9-40.pdf. Acesso em: 3 ago. 2025.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 3 ago. 2025.
- DEMO, P. **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 2012.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GSHOW. **Programação TV Globinho**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://gshow.globo.com>. Acesso em: 3 ago. 2025.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem para o ensino e a aprendizagem**. São Paulo: Penso Editora, 2015.
- NOVA ESCOLA. O que é currículo em espiral e como aplicá-lo na sala de aula? [S. l.], 16 mar. 2023. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21615/o-que-e-curriculo-em-espiral-e-como-aplica-lo-na-sala-de-aula>. Acesso em: 3 ago. 2025.



PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.