

O USO DE CAÇA-PALAVRAS COMO FERRAMENTA LÚDICA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: uma experiência pedagógica do projeto do PIBID

Brenda Shayene dos Santos ¹

Jaires de M. F. da Silva ²

Clélio Cristiano dos Santos ³

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência docente de utilização de um jogo didático junto a uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de União dos Palmares – AL. A atividade foi desenvolvida no âmbito do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), nos anos de 2023 e 2024, da Universidade Estadual de Alagoas. A realização desta atividade está associada ao objetivo do projeto “A inserção do lúdico nas aulas de Geografia”, que visava utilizar recursos metodológicos diversos, buscando oferecer aulas lúdicas e interativas, com base em Verri (2009), Silva e Betazzo (2013) e Oliveira (2008). Segundo esses autores, a realização de jogos promove um melhor desempenho na participação dos alunos durante as aulas, pois estimula a participação ativa dos alunos, buscando relacionar uma atividade lúdica com o conteúdo geográfico estudado, o jogo escolhido foi um caça-palavras com os nomes dos países da América Central. A escolha deste jogo ocorreu como forma de avaliar o conteúdo estudado anteriormente em sala. O caça-palavras possui 20 nomes de países e ilhas independentes da América Central distribuídos em linhas na horizontal, vertical e diagonal, com nível de dificuldade alta. A atividade foi realizada individualmente em sala de aula, sem consulta de livros ou do caderno. A experiência possibilitou a observação e análise da atividade como potencial atividade a ser realizada em sala de aula, adaptada a outros conteúdos geográficos, como uma atividade complementar. No decorrer da atividade, entretanto, observou-se a dispersão dos alunos em conversas paralelas, a falta de concentração e o uso indevido de celulares. Com isso, pode-se perceber que há, atualmente, uma dificuldade maior a ser enfrentada em sala de aula: o desvio de atenção, que compromete o desempenho eficaz das aulas de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas, Ensino de geografia, Educação, PIBID.

¹ Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, brenda.santos.2021@alunos.uneal.edu.br;

² Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, jaires.silva.2022@alunos.uneal.edu.br;

³ Professor Adjunto da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL e da Universidade de Pernambuco – UPE. Docente do Mestrado em Dinâmicas Territoriais e Cultura – PRODIC/UNEAL. clelio.santoas@uneal.edu.br.





INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem na Geografia no Ensino Fundamental (EF) perpassa por inúmeras dificuldades, sejam elas de práticas pedagógicas vinculadas aos conteúdos estudados ou a inserção dos alunos nas aulas. Segundo Oliveira (2008), “nas escolas brasileiras a geografia vem mantendo uma prática tradicional, tanto no ensino fundamental quanto no ensino médio”. Com isso, surge a necessidade de inserir nas aulas de Geografia práticas pedagógicas que fujam do ensino tradicional que se resume ao uso de livros com textos longos e de difícil compreensão ou que não associem a realidade do aluno ao que está sendo estudado.

As escolas brasileiras ainda seguem um método tradicional de ensino, onde o professor é o detentor de todo o conhecimento, cabendo ao aluno apenas a participação como ouvinte. É ainda muito difícil se desligar dos métodos tradicionais já que estão tão enraizados na cultura educacional das escolas públicas. Com isso, é importante que os alunos de licenciatura ainda no período de graduação procurem diversificar as formas de ensino nas salas de aula.

As salas de aula são compostas por alunos de diferentes personalidades e diferentes níveis cognitivos o que dificulta a execução do objetivo esperado nas salas de aula. Segundo Verri e Endlich (2009), os jogos são recursos didáticos que auxiliam no desenvolvimento das atividades, contribuindo para um melhor aproveitamento do conteúdo pois trazem aspectos que diferem das aulas tradicionais, auxiliando no desenvolvimento das diversas áreas de conhecimento além de possibilitar uma reestruturação entre o vínculo professor-aluno.

É por isso que a escolha da aplicação de jogos adaptados ao conteúdo é uma ferramenta primordial para o processo de ensino-aprendizagem, como relata Silva e Santos (2013 p. 2):

Tanto os jogos como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção e desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança e também colaboram para a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças (Silva; Santos. p. 2, 2013).

Atualmente, as escolas passam por outro problema que vem ganhando ainda mais atenção nos últimos anos: o uso exacerbado das redes sociais. À medida que a tecnologia avança é necessário buscar métodos que fujam das telas e estimulem o desenvolvimento cognitivo em crianças e adolescentes, e isso vai além do ambiente familiar, também precisa ser estendido para as escolas.

O Dr. Dráuzio Varella, em uma reportagem para o programa de televisão Fantástico, alertou sobre o uso excessivo de telas por crianças e adolescentes, pois afeta negativamente a atenção e a



concentração das mesmas. Com isso buscou-se métodos que incentivassem o raciocínio dos alunos, escolhendo o jogo de caça-palavras como ferramenta auxiliadora, visto que “Os Caça Palavras trabalham a concentração e o poder de visualização, podendo ser vistos como uma maneira criativa de desenvolver o raciocínio. (Almeida, 2014, apud Ferreira; Silva. p. 34, 2021).

Desta forma, foi realizado a atividade/jogo “Caça-palavras geográfico” como recurso didático nas aulas de Geografia durante o desenvolvimento do conteúdo América Central na turma do 8º ano “A” do Ensino Fundamental da Escola Municipal Laura Pereira da Silva localizada na periferia do município de União dos Palmares – AL. A proposta da atividade surgiu no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), durante o período de 2023-2024, que tinha como objetivo “A inserção do lúdico no ensino e aprendizagem da Geografia”.

METODOLOGIA

A atividade foi desenvolvida durante as aulas de Geografia na Escola Municipal Laura Pereira da Silva, que recebe alunos de diferentes localidades do município de União dos Palmares. A turma possuía uma faixa etária entre 13 e 14 anos, com um quantitativo médio de 35 alunos, além do professor orientador e das bolsistas responsáveis pela condução do jogo. A atividade deveria ser realizada individualmente, com tempo estipulado para a realização de 20 minutos, levando em consideração o nível de dificuldade do caça-palavras, que continha palavras na diagonal, vertical e horizontal.

Inicialmente, foi feita uma breve explicação sobre o tema estudado anteriormente (Figura 1). Em seguida, foram entregues as folhas com o caça-palavras elaborado com nomes de países e ilhas da América Central, elaborado pelas bolsistas. A proposta da atividade surgiu como forma de iniciar a revisão do conteúdo para a realização de atividade avaliativa.

Durante a execução, observou-se o envolvimento dos alunos e suas estratégias de resolução (Figura 2). Ao fim do tempo estipulado, foi observado que quatro (4) alunos não conseguiram finalizar o caça-palavras. Esse fato pode ser observado como uma questão a ser trabalhada junto à escola, buscando entender o porquê desse resultado.

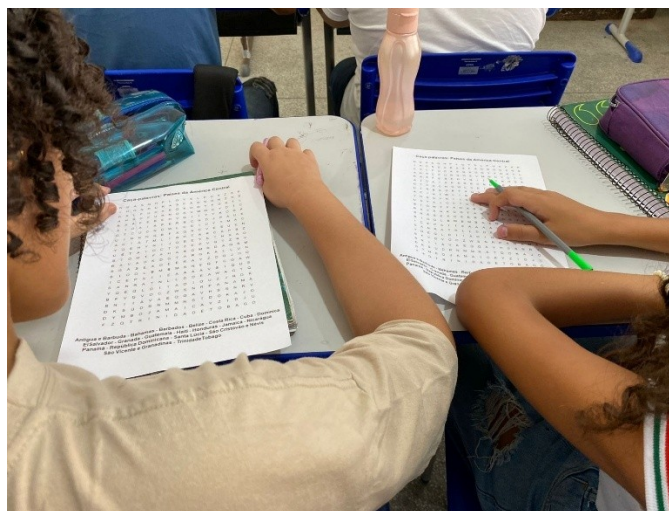


Figura 1 - Explicação da atividade.



Fonte: Arquivo dos autores, 2023.

Figura 2. Alunos realizando a atividade.



Fonte: Arquivo dos autores, 2023.

A atividade serviu como forma de revisão do conteúdo estudado anteriormente para que assim pudesse ser feito uma atividade avaliativa. Assim, como forma de avaliação da atividade realizada, aplicou-se um questionário contendo perguntas abertas sobre o desenvolvimento da atividade, uma pergunta questionando se foi encontrada alguma dificuldade para a realização do jogo e uma questão sobre o que os alunos opinavam sobre a atividade realizada. A aplicação do questionário foi primordial





para avaliar a eficiência de jogos como ferramentas pedagógicas, pois assim, pode-se avaliar a participação, o desenvolvimento e as dificuldades encontradas pelos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do Caça-palavras Geográfico permitiu observar resultados significativos no que se refere à participação dos alunos durante a realização de atividades em sala. Observando a participação dos alunos, foi perceptível o interesse dos alunos. A quebra da rotina – uso de livros e transcrição de conteúdo – permitiu que os alunos participassem ativamente, disputando entre si para saber quem terminaria primeiro. A competição saudável entre os alunos pode despertar o interesse dos mesmos.

A atividade, apesar de ser inicialmente planejada para ser realizada individualmente, após a flexibilização foi realizada por alguns alunos em dupla. Entretanto, isto não impactou negativamente no resultado esperado, pois permitiu a troca mútua de conhecimento e a parceria entre os alunos.

Referente a aprendizagem, mostrou-se de acordo como objetivo inicial. O caça-palavras serviu como uma ferramenta de revisão sobre o conteúdo estudado e-anteriormente. Muitos alunos demonstraram surpresa ao encontrar nomes de países pouco conhecidos, como “Granada” e “São Cristóvão”, levando-os a questionamentos sobre a localização nos mapas, fazendo consultas após a finalização da atividade. Esse despertar da curiosidade é fundamental para o alcance do objetivo da aula, como fundamenta Maratori (2003).

A atividade contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como concentração, raciocínio lógico e trabalho em equipe. Como é destacado por Verri e Endlich (2009), pois o jogo libera as tensões que normalmente são encontradas em salas de aula. Porém algumas questões foram observadas, como algumas dificuldades durante a resolução da atividade, como a dispersão de alguns alunos, a não participação de duas (2) alunas e as conversas paralelas ao conteúdo estudado.

Entretanto, após a aplicação da atividade, um ponto que precisa ser destacado é a abordagem metodológica da atividade, que pode ser elaborada de forma mais aprofundada. É importante que as atividades pedagógicas promovam a consciência crítica do aluno e é por isso que ela precisa ser considerada como algo benéfico a longo prazo. O caça-palavras se mostra como uma atividade relaxante, entretanto, na abordagem seguida durante a aplicação desta atividade em sala com a turma, produz efeitos apenas durante a sua realização.

Dito isso, após revisão do questionário aplicado em sala e discussão em grupo entre as bolsistas, chegou-se à conclusão de que a atividade deveria ter sido melhor elaborada, com perguntas





objetivas relacionadas ao caça-palavras, para que assim os alunos relacionassem o conteúdo com o que foi estudado, não apenas com o intuito de decorar os nomes dos países da América Central.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, não se pode subestimar a relevância das atividades lúdicas no processo educativo, tampouco o valor do lúdico enquanto estratégia didático-pedagógica que possibilita ao professor estabelecer uma comunicação mais eficaz e significativa com os alunos. A ludicidade, quando inserida de forma planejada e intencional no contexto escolar, ultrapassa o caráter meramente recreativo e assume um papel formador, promovendo aprendizagens que articulam o cognitivo, o afetivo e o social.

Nesse sentido, o jogo “Caça-palavras Geográfico: Países da América Central” revelou-se uma ferramenta pedagógica pertinente, capaz de favorecer a construção do conhecimento geográfico de maneira prazerosa, participativa e contextualizada. A utilização de jogos no ensino da Geografia contribui diretamente para o desenvolvimento de competências e habilidades essenciais, como a atenção, a concentração, a memória e o raciocínio lógico.

Ao buscar as palavras no jogo, o discente ativa processos mentais de observação, análise e associação, o que estimula a ampliação do vocabulário geográfico e a compreensão dos conceitos trabalhados. Além disso, a atividade promove a aprendizagem significativa, conforme defendido por autores como Ausubel, ao permitir que os novos conhecimentos se integrem aos saberes prévios dos alunos de maneira coerente e funcional.

No âmbito das práticas pedagógicas, o professor assume o papel de mediador e facilitador do processo de ensino-aprendizagem, orientando o estudante na construção autônoma do conhecimento. Dessa forma, o uso do jogo não se restringe a um momento de descontração, mas constitui uma metodologia ativa que estimula o protagonismo discente, a cooperação e a interação entre os pares. Tais aspectos são fundamentais para a formação crítica e reflexiva, contribuindo para a consolidação de um ensino de Geografia mais dinâmico e comprometido com a realidade dos alunos.

A proposta do Caça-palavras Geográfico também se destaca por sua aplicabilidade em diferentes níveis e modalidades de ensino, podendo ser adaptada conforme as necessidades e especificidades de cada turma. Essa flexibilidade torna o recurso acessível e eficaz,





permitindo ao educador diversificar suas estratégias didáticas e tornar o ensino mais inclusivo e motivador. Ademais, a ludicidade favorece o desenvolvimento integral do aluno, ao integrar dimensões cognitivas e socioemocionais no processo educativo, o que reforça a importância de metodologias que conciliem prazer e aprendizagem.

No contexto da Geografia escolar, o jogo possibilita a apropriação de conteúdos de forma leve e envolvente, ao mesmo tempo em que estimula a curiosidade científica e o interesse pelos temas geográficos. Ao trabalhar com os países da América Central, por exemplo, o estudante é convidado a explorar a diversidade espacial, cultural e econômica dessa região, desenvolvendo uma percepção mais ampla e crítica sobre o espaço geográfico e suas múltiplas relações.

Dessa maneira, conclui-se que o lúdico, quando utilizado de forma planejada e fundamentada, constitui uma poderosa ferramenta pedagógica capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. O “Caça-palavras Geográfico: Países da América Central” representa, portanto, uma estratégia metodológica relevante, que alia o prazer de aprender à construção do conhecimento significativo, reforçando o papel da Geografia como disciplina formadora, crítica e humanizadora. Assim, a ludicidade se confirma não apenas como recurso complementar, mas como elemento central na prática docente, favorecendo uma educação mais criativa, participativa e transformadora.

AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), ao Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), a Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) - Campus V e a Escola Municipal Laura Pereira da Silva.

REFERÊNCIAS

FANTÁSTICO. Uso prolongado de telas por crianças e adolescentes preocupa especialistas; veja consequências. **O GLOBO**. G1. Disponível em: < [Uso prolongado de telas por crianças e adolescentes preocupa especialistas; veja consequências](#) > acesso em 09 de out. de 2025.

FERREIRA, Maria do Socorro. SILVA, Stephanie Maria da. **Caça-palavras e palavras cruzadas: ferramentas educacionais no ensino de marketing**. Uniedusul. Maringá. 2021.





MARATORI, Patrick Barbosa. **Por que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** Rio de Janeiro. 2003

OLIVEIRA, Marlene Macário de. **O processo de Ensino-Aprendizagem na Geografia: uma revisão necessária.** Terra Livre. v 1, n. 30, p. 151-170. 2008.

SILVA, B. C. M., e SANTOS. **A importância do lúdico na educação infantil: Benefícios e importância do lúdico e como ele promove na educação infantil uma prática educacional de conhecimento de mundo, oralidade, regras e socialização.** Disponível em: < <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/imprimir/16727> > acesso em: 27 de out. 2023.

VERRI, Juliana Bertolino. ENDLICH, Ângela Maria. **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA.** Revista Percurso. v. 1, n. 1 , p. 65-83, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/49448/751375140504> > acesso em: 27 de out. de 2023.

