



O USO DO JOGO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A PAISAGEM MISTERIOSA - RATONES E FLORIANÓPOLIS COMO RECURSO DIDÁTICO

Gabriel Corrêa Leal ¹
Maikiani Fernanda Marafigo Andrade ¹
Rosa Elisabete Militz Wypyczynski Martins ²
Suelen Mauricio Saito ³

RESUMO

O presente trabalho apresenta a criação e aplicação do jogo de tabuleiro Paisagem Misteriosa com os estudantes do sexto ano da Escola Básica Municipal Professora Zulma Freitas de Souza, localizada no bairro Ratones, em Florianópolis (SC), como parte das atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), em 2025. A proposta teve como objetivo tornar o estudo do conteúdo paisagem mais significativo, por meio de uma abordagem lúdica e próxima da realidade dos estudantes, utilizando imagens e informações do bairro e do município em que vivem. A atividade possibilitou que os estudantes reconhecessem elementos da paisagem local, relacionando-os aos conceitos discutidos em sala de aula. A participação foi expressiva e o envolvimento dos estudantes superou as expectativas, demonstrando que a inserção de recursos didáticos alternativos, como os jogos, contribui para a construção do conhecimento geográfico.

Palavras-chave: Ensino de Geografia, Paisagem, Jogo Didático, Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo consiste em apresentar como ocorreu a criação e aplicação do jogo de tabuleiro intitulado de “*Paisagem Misteriosa - Ratones e Florianópolis*”. A elaboração deste trabalho está vinculada às atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), no ano de 2025, do qual os autores fazem parte.

Após demonstrarem interesse na construção de jogos e recursos didáticos, os autores foram convidados pela professora supervisora do PIBID na Escola Básica Municipal

¹ Graduandos do Curso de Geografia Licenciatura da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, gabriel.leal@edu.udesc.br; maikiani.fma327@edu.udesc.br;

² Orientadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência e Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, rosamilitzgeo@gmail.com;

³ Professora na Rede Municipal de Educação do Município de Florianópolis e Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, suelen.mauricio@prof.pmf.sc.gov.br



Professora Zulma Freitas de Souza, localizada no bairro Ratones, no município de Florianópolis (SC), para elaborar um jogo de tabuleiro, com o propósito de abordar, de forma lúdica, conteúdos de Geografia para os estudantes do sexto ano do ensino fundamental. O tema escolhido para compor o recurso didático foi paisagem, considerado de grande relevância para o ensino de geografia.

A seleção do tema para a composição do jogo foi feita pela professora supervisora do programa e regente da turma, que já abordava o assunto em sala de aula. Por este motivo, buscou-se elaborar um jogo que contemplasse o conteúdo já estudado, possibilitando uma aprendizagem mais dinâmica e envolvente por parte dos alunos.

Tendo em vista que o ensino de paisagem, na geografia, compõe um dos principais conceitos, sendo aquele essencial para a compreensão do espaço, busca-se continuamente o ensino deste tema por meio de experiências próximas, ou seja, trabalhar com elementos que constituem o dia a dia e vivências pessoais de cada aluno. Durante duas semanas, os autores estiveram voltados para a criação e confecção do jogo de tabuleiro, bem como todos seus elementos, pautando-se na importância de apresentar dados e referenciais ligados a cidade e o bairro onde os estudantes residem.

Com a devida orientação, a prática com o jogo foi realizada com a turma de sexto ano, com cerca de 20 estudantes, entre 10 e 12 anos de idade, no dia 29 de maio de 2025.

METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, centrada na criação de um recurso didático voltado para o ensino de Geografia. O trabalho teve como objetivo principal a confecção do jogo educacional intitulado de *Paisagem Misteriosa: Ratones e Florianópolis*, concebido a partir de uma releitura do jogo “Decifrando a Paisagem” (Mantovani e Castro, 2025), originalmente desenvolvido por um mestrandos do Instituto Federal Catarinense (IFC).

A proposta baseou-se na estrutura do jogo original a partir de uma análise com intuito de orientar a construção de um novo produto, criado pelos autores do presente trabalho, cuja adaptação envolveu a realidade geográfica do bairro Ratones e do município de Florianópolis/SC. As modificações englobam as perguntas, a organização das etapas do jogo e



a forma de interação com os(as) estudantes, resultando em uma versão original do espaço vivenciado por eles.

Para embasar a criação do jogo foram utilizadas fontes bibliográficas como artigos acadêmicos, mapas, notícias e documentos sobre o bairro e a cidade. Esses dados subsidiaram a elaboração das perguntas e a construção do conteúdo.

O jogo “*Paisagem Misteriosa: Ratones e Florianópolis*” foi pensado para ser utilizado nos anos finais do Ensino Fundamental, como estratégia de ensino que articula com a ludicidade e leitura das paisagens a partir do espaço vivenciado.

REFERENCIAL TEÓRICO

A abordagem dos conceitos elementares da Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental é de extrema importância para explicar o conceito de paisagem, tema esse que está diretamente ligado ao cotidiano e ao espaço percebido pelo aluno. Sendo assim, a geografia escolar tem como um de seus principais objetivos contribuir para que os estudantes compreendam o espaço a partir das suas vivências.

Para tanto, o conceito de *paisagem*, fundamental nessa construção do recurso didático, é conceituado pelo geógrafo Milton Santos (1988, p. 67-68) como “tudo o que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons, etc”. Melhor dizendo, para o autor, a paisagem é constituída não apenas por elementos visíveis (materiais), como construções e praças, mas também por sensações (imateriais) percebidas por outros sentidos, como sons e odores.

Além disso, ao conceituar paisagem, Santos (2006, p. 67), destaca que “esta é o conjunto de elementos naturais e artificiais que fisicamente caracterizam uma área. A rigor, a paisagem é apenas a porção da configuração territorial que é possível abranger com a visão”. A paisagem é tudo aquilo que nossa visão enxerga, podendo conter elementos naturais, tais como, montanhas, rios, bem como elementos culturais ou construídos pelo homem, isto é, prédios, ruas, pontes, etc.

Milton Santos (1988) afirma que existem dois grandes grupos sobre o conceito de paisagem, sendo elas, as paisagens naturais e as paisagens artificiais. A paisagem natural é aquela desprovida de modificação pelo homem, à medida que a paisagem artificial é fruto das



alterações humanas. Para o autor, atualmente, a ideia de uma paisagem integralmente natural não se sustenta, pois os locais estão sendo influenciados por interesses políticos e econômicos, configurando assim uma forma de intervenção humana.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o estudo sobre paisagem deve ser abordado no sexto ano do Ensino Fundamental - Anos Finais. O conceito de paisagem será abordado ao longo dos outros anos do ensino fundamental, mas é no sexto ano em que haverá um enfoque maior por ser primordial para compreender a complexidade e as dinâmicas do espaço geográfico.

No sexto ano, os professores de Geografia dispõem de uma habilidade específica na BNCC para abordar os conceitos geográficos, focado no conceito de paisagem natural e cultural. A habilidade descrita, de acordo com a BNCC, é a EF06GE01, que orienta a “[...] comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos” (Brasil, 2018, p. 385). Para tanto, essa habilidade serve como um guia para os docentes no planejamento, desenvolvimento e execução das aulas sobre o tema.

No mesmo sentido, a Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis (2016), organiza o seu currículo em eixos e objetivos. O eixo que melhor se encaixa o conteúdo sobre paisagem é o da relação do homem com a natureza, trazendo consigo o objetivo de “[...] compreender as relações entre a sociedade e a natureza, a partir das análises das transformações das paisagens naturais pelas atividades sociais, culturais, econômicas e políticas, no processo de produção e a apropriação do espaço geográfico” (Florianópolis, 2016, p. 234).

Uma estratégia interessante e eficaz para abordar o estudo sobre o conceito de paisagem, é a utilização de jogos didáticos. Conforme destaca Silva (2011, p. 143), “a utilização do jogo educacional contribui para um ensino que confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos”. Para tanto, os jogos favorecem a participação, a troca de ideias e o raciocínio, permitindo que o conhecimento seja construído de forma lúdica e colaborativa. Além disso, os jogos também auxiliam o trabalho do professor, como aponta Silva (2011, p. 143), “a elaboração e a utilização de jogos e situações-problema em sala de aula podem ser importantes aliadas no processo de construção de conhecimentos”.

Nessa mesma perspectiva, Castellar e Vilhena (2010, p. 44) ressaltam que “os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagens que propiciam a interação entre alunos e entre



professor, estimulam a cooperação, [...] e ajudam na formação de conceitos”. Ou seja, o lúdico contribui para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, favorecendo o ambiente escolar mais aberto, ou seja, participativo. Além disso, os jogos didáticos têm o potencial de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e envolver os estudantes com os conhecimentos acadêmicos de uma forma espontânea.

É nesse contexto que se insere o jogo *Paisagem Misteriosa - Ratones e Florianópolis*, elaborado com o objetivo de estimular o ensino-aprendizagem dos conceitos geográficos de forma lúdica e significativa. Ao propor desafios que envolvem a observação e a compreensão de elementos da paisagem local, o jogo promove um ensino mais dinâmico, crítico e participativo.

Diante disso, diversos autores discutem o uso de jogos no ensino de Geografia, pois o mesmo tem se mostrado uma estratégia metodológica eficaz em tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, dinâmico e participativo. Por essa razão, Bastos (2011) esclarece que a busca por metodologias no ensino de geografia precisa ser algo buscado pelos profissionais, sobretudo, a fim de possibilitar maior apropriação do conteúdo pelo estudante.

Dessa forma, a utilização de jogos didáticos em sala de aula representa uma escolha pedagógica que potencializa o ensino de Geografia, aproximando os conteúdos escolares por meio da ludicidade e a interação entre os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O recurso didático desenvolvido para a turma do sexto ano da Escola Básica Municipal Professora Zulma Freitas de Souza, foi aplicado após a realização das aulas teóricas sobre o conteúdo de paisagem. Contudo, para a realização da aplicação do jogo consideramos a aula do dia 29 de Maio de 2025, sendo essa, realizada em 45 minutos de aula. Para tanto, foram disponibilizados dois tabuleiros para dois grandes grupos contendo em cada um destes sete integrantes, sendo um estudante de cada grupo e o mediador do jogo. Um terceiro grupo também foi formado, mas como só havia dois kits do jogo *Paisagem Misteriosa*, este grupo ficou com a professora discutindo o conteúdo envolvido até o momento do rodízio (troca do jogo).

O jogo *Paisagem Misteriosa - Ratones e Florianópolis* foi elaborado com o objetivo de promover a aprendizagem do conceito de paisagem a partir da realidade local dos



estudantes. O jogo consiste em um tabuleiro com casas comuns (casas verdes) e casas especiais (casas em bordô), na primeira há perguntas e charadas relacionadas ao conceito de paisagem, do bairro Ratones e à cidade de Florianópolis, à medida que as casas especiais estão acompanhadas das cartas denominadas de “Saiba Mais”, apresentando descrições de paisagens locais.

Então, os estudantes deveriam identificar qual a imagem do tabuleiro estava sendo descrita ou nomear o local representado, em linhas gerais, eles poderiam falar o nome do local ou simplesmente apontarem para o tabuleiro.

A dinâmica do jogo seguiu regras inspiradas na proposta de Mantovani e Castro (2025):

- a) entre 2 a 4 participantes ou em equipes;
- b) 1 tabuleiro, 1 dado de 6 faces; 4 peões de cores diferentes; 30 cartas com perguntas, charadas e informações;
- c) os jogadores deverão levar os peões do ponto denominado de “Início” até o ponto “Fim”, indicados no tabuleiro. Durante o caminho, os jogadores poderão responder perguntas sobre as imagens que retratam as paisagens ou ler uma informação para contextualizar determinada paisagem;
- d) cada jogador escolhe um peão. Em seguida, cada jogador lança o dado, quem tirar o número mais alto inicia a partida, logo após, o jogador que está a sua esquerda deve ser o próximo da rodada. Depois da resposta, indique as instruções de acerto (deve aqui jogar o dado e andar o tanto de casas) em casos de erro, o estudante passa a vez;
- e) quando o jogador cair na casa “bordô”, o mediador deverá retirar uma carta com o fundo de uma lupa e ler a informação ao jogador, ganhando a recompensa apresentada na carta;
- f) quando chegar ao final do tabuleiro, o jogador precisa tirar o número exato das casas para chegar a casa denominada de “fim”. Caso tire um número maior, o jogador retrocede o número de casas que sobraram.
- g) o jogador que chegar primeiro na casa final será condicionado pelo vencedor. O jogo finaliza quando todos os jogadores conseguirem atingir a casa “fim”.

As regras foram apresentadas previamente aos estudantes e retomadas ao longo da partida pelos autores, o que garantiu a fluidez e o entendimento do jogo. A estrutura com perguntas, charadas e descrições permitiu que os estudantes acessassem o conteúdo de maneira lúdica, relacionando-a com a teoria sobre o conceito trabalhado em sala de aula e a partir das suas vivências locais.

Durante a aplicação do jogo foi possível observar o envolvimento e a colaboração entre os estudantes. Muitos se mostraram entusiasmados ao reconhecer paisagens do bairro ou da cidade em que residem, possibilitando, através dos jogos, a correlação dos conteúdos abordados em sala de aula com as vivências dos alunos. Essa participação ativa e as dúvidas

geradas a partir das cartas “Saiba Mais” reforçaram a importância desses recursos didáticos e como impulsiona o ensino-aprendizagem dos estudantes.

Apesar do tempo reduzido, apenas de 45 minutos de aula, a atividade proporcionou uma revisão e fixação do conteúdo e estimulou o raciocínio geográfico e a leitura de paisagens. Alguns grupos não conseguiram concluir todo o percurso do tabuleiro, reforçando a necessidade de maior tempo para o desenvolvimento da atividade. Por esta razão, na semana seguinte mais uma aula foi utilizada para a realização do jogo nesta turma.

Imagen 1 - Jogo de Tabuleiro “Paisagem Misteriosa - Ratones e Florianópolis”

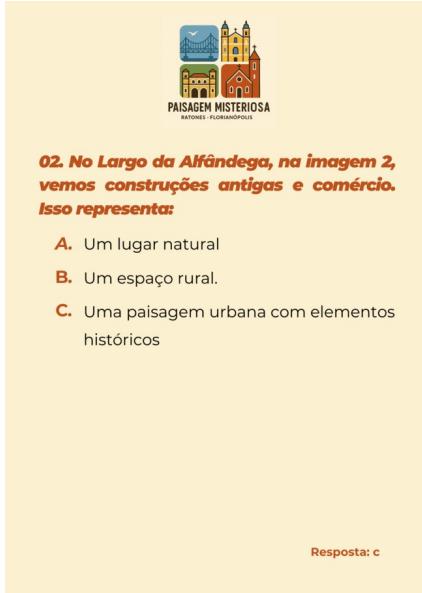


A imagem apresenta o tabuleiro de jogo educativo com layout visual inspirado em mapa ilustrado da Ilha de Santa Catarina, de autoria de Apa Andrichetti. O tabuleiro é composto por 25 casas organizadas em uma trilha sinuosa que vai da casa “Início” até a casa “Fim”.

Fonte: Os autores, 2025

Imagen 2 - Carta Pergunta

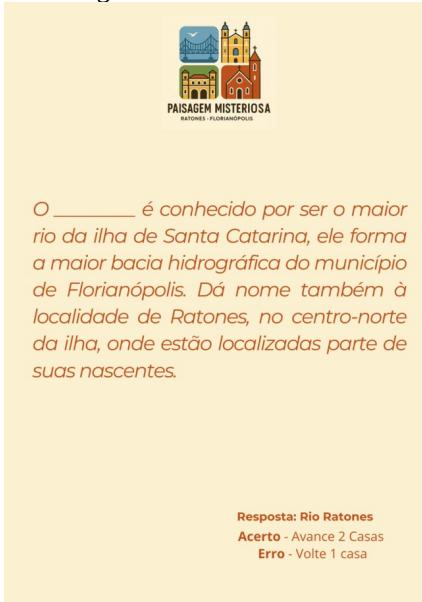




A imagem apresenta um exemplo de carta de pergunta, utilizada nas casas comuns (verde) do tabuleiro. Essas cartas contêm questões objetivas relacionadas aos conceitos de paisagem, ao bairro de Ratones ou ao município de Florianópolis.

Fonte: Os autores, 2025.

Imagen 3 - Cartas Saiba Mais



A imagem apresenta um exemplo da carta “Saiba Mais”, utilizada quando o jogador cai em uma casa especial (bordô) no tabuleiro. Essa carta propõe uma atividade de preencher lacunas com base em conhecimentos sobre o território local. O avanço ou recuo do jogador é determinado conforme as instruções descritas na própria carta.

Fonte: Os autores, 2025.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Por meio da construção do jogo e sua aplicação em sala de aula, concluiu-se que a utilização de atividades voltadas para ações práticas e lúdicas contribuiu para a compreensão dos alunos acerca do conteúdo estudado. Os alunos se mostraram participativos durante o procedimento do jogo, deixando em evidência a importância e a contribuição das metodologias ativas no processo de aprendizado.

Desta forma, pontua-se a relevância da criação e da execução de métodos didáticos voltados à interação significativa dos estudantes com os conteúdos programáticos propostos. A simples ação de complementar as aulas com um jogo de tabuleiro, salienta os alunos como agentes protagonistas de seus processos de aprendizagem, visto que brincando eles podem potencializar seus conhecimentos adquiridos ao longo da escolarização.

Vale ressaltar que com o jogo Paisagem Misteriosa também foram mobilizados outros conceitos elementares da geografia que dialogam com paisagem, e que já haviam sido estudados pela turma: espaço geográfico e lugar.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID traz diversas vantagens no processo formativo inicial de professores, mas além disso, favorece a formação continuada, pois em parceria com a universidade e seus licenciandos (bolsistas do programa), os professores de geografia aprendem, refletem sobre sua prática pedagógica, se desafiam, e podem movimentar os espaços de aprendizagem na escola.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Almir Pereira. Recursos didáticos e sua importância para as aulas de geografia. **Conhecimento prático: Geografia**, São Paulo, n.37, p. 44-50, mai. 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

FLORIANÓPOLIS. Proposta curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. Florianópolis: Prefeitura de Florianópolis. Secretaria de Educação, 2016.

MANTOVANI, João Leonir; CASTRO, Cloves Alexandre de. Jogo como recurso didático no estudo da paisagem: uma experiência implementada na escola de ensino fundamental Paquetá, Brusque/SC. **Revista Ensino de Geografia (Recife)**, p. 25-43, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/ensinodegeografia/article/view/264233>. Acesso em: 27 jun. 2025.



SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço:** técnica e tempo, razão e emoção. 4. Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. Disponível em: <https://sites.usp.br/fabulacoesdrafamiliabrasileira/wp-content/uploads/sites/1073/2022/08/A-natureza-do-Espaco.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2025.

SANTOS, Milton. **Metamorfose do espaço habitado:** fundamentos Teórico e metodológico da geografia. São Paulo: Hucitec, 1988.

SILVA, L. G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, Sônia (Org.). **Educação geográfica: teorias e práticas docentes.** 3. ed. São Paulo: Contexto, 2011.