

ENSINO DE GEOGRAFIA E O JOGO “PENSANDO GEOGRAFICAMENTE” COMO FERRAMENTA DIDÁTICA: EXPERIÊNCIAS DO PIBID NO INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ, CAMPUS FORTALEZA

Ana Nívea Rodrigues Lima¹
Lucas Costa Brilhante²
Fabiana Lima Abreu³

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo apresentar um jogo didático para o ensino de Geografia, desenvolvido no Instituto Federal do Ceará (IFCE), *campus* Fortaleza, ao longo dos meses de novembro de 2024 a fevereiro de 2025, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) de Geografia da Universidade Estadual do Ceará (UECE). O IFCE é uma instituição que oferece ensino técnico integrado ao ensino médio, contemplando estudantes que ingressam por meio de processo seletivo, além de disponibilizar cursos de graduação e pós-graduação. O *campus* Fortaleza atende aproximadamente 1.500 estudantes do ensino técnico integrado ao médio, distribuídos entre seis cursos: Edificações, Eletrotécnica, Informática, Mecânica Industrial, Química e Telecomunicações. Diante desse contexto, investigou-se de que maneira os jogos didáticos podem contribuir para o ensino e a aprendizagem da disciplina de Geografia, promovendo a socialização e a ludicidade no processo educativo. Para isso, foi elaborado o jogo de cartas “Pensando Geograficamente”, no qual os(as) estudantes exploram conceitos geográficos por meio da memorização, da interação lúdica e do desenvolvimento da capacidade de articulação. A pesquisa adotou uma abordagem quali-quantitativa, analisando a prática metodológica, as reflexões geradas e os resultados obtidos, com base nos aportes teóricos de Cavalcanti (2019), Kaercher (2009), Strapason (2011), entre outros(as). Os resultados indicam que os jogos didáticos podem ser utilizados como estratégia didática para o ensino de Geografia, ao integrar elementos presentes no lazer dos(as) estudantes.

Palavras-chave: PIBID, Jogo didático, Ensino de Geografia.

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia tem como principal objetivo proporcionar aos(às) estudantes a compreensão das dinâmicas naturais, sociais e políticas do espaço em que estão inseridos,

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: nivea.rodrigues@aluno.uece.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: costa.brilhante@aluno.uece.br;

³ Professora de Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE, *campus* de Fortaleza. Professora Supervisora do PIBID/Geografia/UECE. Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia (PROPGEO) da UECE. Email: fabianageo@yahoo.com.br



bem como das diferentes escalas geográficas, do local ao global. Para alcançar esse objetivo, é fundamental aproximar os conteúdos das vivências dos(as) estudantes, utilizando abordagens que tornem o aprendizado mais envolvente e significativo. Entre essas abordagens, destaca-se a ludicidade como estratégia pedagógica.

Conforme Cavalcanti (2019), a prática docente deve partir do contexto de vida dos(as) estudantes, promovendo reflexões que possibilitem a construção do pensamento geográfico a partir de suas realidades. Isso significa que o ensino de Geografia não deve se limitar a uma mera descrição de conteúdos de forma descontextualizada, mas sim estabelecer conexões entre os conceitos geográficos e as experiências cotidianas dos(as) estudantes(as). Dessa maneira, torna-se possível desenvolver neles(as) uma consciência espacial crítica, permitindo a compreensão dos diferentes fenômenos contemporâneos que atravessam suas existências e influenciam suas trajetórias.

Nesse sentido, Santos (2007) ressalta que a Educação deve formar sujeitos capazes de se situar no mundo e atuar na transformação da sociedade. Assim, ao articular conhecimento científico com as vivências e contextos dos(as) educandos, o ensino de Geografia possibilita que estes(as) não apenas compreendam o espaço em que estão inseridos(as), mas também questionem a realidade que os(as) cerca. Esse movimento de reflexão favorece a análise das relações de poder presentes no território, incentivando a construção de um pensamento crítico para que os(as) educandos(as) se reconheçam como agentes ativos na sociedade.

Conforme Raffestin (1993), o espaço precede o território, sendo uma construção que emerge a partir do espaço e na qual o poder se manifesta em todas as relações, de forma inevitável. Isso significa que a organização territorial não é neutra, mas moldada por disputas e interesses diversos. Nesse sentido, a escola, enquanto um território reflexo da sociedade tem seu currículo como expressão de tais dinâmicas, sendo influenciado por relações de poder que determinam quais conhecimentos são valorizados e de que forma são transmitidos. Portanto, é fundamental reconhecer que materiais didáticos, isoladamente, não solucionam os desafios do ensino de Geografia, uma vez que a Educação reflete a conjuntura social, política e econômica em que está inserida. Assim, cabe ao(à) professor(a) questionar tais estruturas e estimular uma aprendizagem conectada à realidade dos(as) estudantes.

Como destaca Kaercher (2009), a abordagem do(a) professor(a) deve favorecer um diálogo maior, tanto entre professor-educando, quanto com o próprio conhecimento. Dessa forma, este trabalho se configura como um projeto em desenvolvimento, baseado no diálogo constante com os(as) estudantes.



Nesse contexto, este estudo foi realizado a partir das vivências de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Geografia da Universidade Estadual do Ceará (UECE) e suas percepções da realidade dos estudantes contemplados com a atividade proposta. Por meio da parceria com professores(as) supervisores(as), o programa incentiva a criação de materiais didáticos e projetos que contribuam para a prática docente e para identidade docente, tendo um impacto positivo nas turmas e deixando um legado para as escolas.

Conforme expõe Strapasson (2011), os jogos, ao longo da história, sempre desempenharam um papel significativo em diferentes classes sociais, contribuindo para o desenvolvimento social, afetivo, físico e moral dos povos, além de serem importantes para a socialização. Essa socialização é crucial no ambiente escolar, pois permite que os(as) estudantes aprendam juntos, trocando experiências e conhecimentos adquiridos em suas vivências e saberes previamente construídos. Com base nesse pressuposto, o PIBID de Geografia da UECE, atuante no Instituto Federal do Ceará (IFCE), *campus* Fortaleza - CE, sob supervisão da professora Fabiana Lima Abreu, desenvolveu o jogo didático “Pensando Geograficamente” como parte de suas iniciativas pedagógicas.

Entretanto, para que um jogo didático se consolide como uma estratégia didática no ensino de Geografia, é importante refletir sobre o perfil dos(as) estudantes, os objetivos pedagógicos e o próprio jogo, fundamentando essas escolhas em leituras e estudos prévios. Ademais, é essencial que os conteúdos dos jogos sejam abordados previamente em aulas expositivas, para que os(as) estudantes possam aproveitar a experiência proporcionada pelos jogos de forma mais significativa.

Conforme Farias, Sales, Braga e França (2014), compreender as particularidades do ambiente escolar é essencial para qualquer prática pedagógica. Nesse contexto, convém destacar que o IFCE, *campus* Fortaleza destaca-se como uma instituição que oferece ensino técnico integrado ao médio, possibilitando o ingresso de educandos por meio de processo seletivo após a conclusão do 9º ano. Além disso, disponibiliza cursos de graduação e pós-graduação. O *campus* atende aproximadamente 1.500 estudantes do integrado, distribuídos em seis cursos técnicos: Edificações, Eletrotécnica, Informática, Mecânica Industrial, Química e Telecomunicações. Atualmente, o *campus* atende aproximadamente 1.500 estudantes no ensino técnico integrado, distribuídos em seis cursos: Edificações, Eletrotécnica, Informática, Mecânica Industrial, Química e Telecomunicações. Diferentemente do ensino médio regular, no qual os(as) estudantes são organizados em 1º, 2º e 3º ano, o IFCE adota um sistema semestral. Assim, os(as) estudantes do ensino técnico integrado são distribuídos por períodos



semestrais, do 1º ao 6º período, conforme o calendário acadêmico da instituição. Todas essas particularidades institucionais e que muitas vezes gera conflitos, inclusive de identidade, já que os estudantes de vários níveis educacionais e realidades socioeconômicas distintas se misturam em um mesmo espaço geográfico, exigem um trabalho mais direcionado, que busque entender quem é esse estudante que via ser alcançado pelo recurso didático.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é investigar como os jogos didáticos podem contribuir para o ensino e aprendizagem em Geografia nas turmas do técnico integrado do IFCE, *campus* Fortaleza - CE, a fim de promover a socialização e a ludicidade no ensino. Para tanto, a pesquisa fundamenta-se em aportes teóricos que subsidiam as discussões e reflexões deste trabalho. Sua fundamentação teórica está ancorada em autores(as) como Farias, Sales, Braga e França (2014) e Pimenta (1994) sobre a formação de professores(as), Cavalcanti (2019) e Kaercher (2009) sobre Educação Geográfica, Breda (2018) e Strapasson (2011) para as discussões sobre jogo didático, entre outros.

Para tanto, o trabalho foi realizado a partir das experiências dos bolsistas do PIBID de Geografia no IFCE, *campus* Fortaleza, entre novembro de 2024 e março de 2025, no âmbito de um edital ainda vigente. As aplicações na sala de aula ocorreram nos dias em que foi utilizado o jogo didático, desenvolvido especificamente para a disciplina de Geografia, com foco nos conceitos de Geografia da População.

Este trabalho está dividido em três seções: metodologia, resultados e discussões e considerações finais. A seção de resultados e discussões é composta pelas subseções Ensino de Geografia no contexto do ensino técnico integrado e uma análise dos resultados do jogo didático “Pensando geograficamente” como estratégia no Ensino de Geografia.

METODOLOGIA

O percurso metodológico da pesquisa foi desenvolvido com base em abordagens quantitativas e qualitativas. A priori, foi realizada uma análise dos conceitos relacionados a Geografia da População, à exemplo de fluxos migratórios, crescimento populacional e teorias demográficas, com a finalidade de estabelecer o que seria trabalhado em cada carta do baralho geográfico que compõe o recurso didático proposto. Em seguida iniciou-se a elaboração das regras do jogo, na qual foi organizada para que houvesse a participação integral dos(as) discentes numa mesma partida.

Previamente à aplicação do material didático houve 02 (duas) aulas expositivas acerca da temática de Geografia populacional, onde foram abordadas as definições dos termos desse



ramo geográfico, como pirâmide etária, população absoluta e relativa, crescimento vegetativo, fluxos migratórios, e ainda as teorias populacionais como a teoria malthusiana, neomalthusiana e reformista.

Vale destacar que este é um projeto em desenvolvimento, com a intenção de realizar novas aplicações do jogo didático. A partir dessas experiências e das reflexões geradas por este trabalho, busca-se aprimorar a utilização do jogo didático no contexto de uma sala de aula volumosa e extremamente heterogênea, onde a média de estudantes por sala é de 35 (trinta e cinco) estudantes, alguns, inclusive, neuro divergentes. Assim, ao total foram produzidas 39 (trinta e nove) cartas, com as artes elaboradas pela ferramenta Canva⁴.

O meio utilizado para coletar os dados referente aos resultados observados pelos(as) discentes durante a aplicação do material didático foi um formulário on-line através da ferramenta *Google Forms*, que permitiu posteriormente a tabulação de dados e as respectivas análises qualitativas e quantitativas, considerando que de acordo com Minayo (2009), a pesquisa qualitativa trabalha com distintos significados, valores e atitudes, buscando responder a questões particulares e subjetivas. A pauta central dos questionários aplicados juntos aos estudades do ensino técnico integrado ao médio do IFCE, foi o impacto do material didático proposto no processo de aprendizagem dos temas trabalhados em sala de aula, como também possíveis melhorias para aplicações futuras desse material didático nas aulas de Geografia da instituição.

1 ENSINO DE GEOGRAFIA NO CONTEXTO DO ENSINO TÉCNICO INTEGRADO AO MÉDIO

Para ensinar Geografia, conforme Cavalcanti (2019), deve-se partir do lugar dos(as) estudantes, e para isso, é preciso entender quem são esses estudantes, de onde vêm. As escolas são espaços carregados de pluralidade, compostos por sujeitos com diferentes formas de pensar, falar e agir, refletindo a diversidade de suas origens e vivências. Nesse cenário, o grupo de estudantes, professores(as) e gestores(as) é marcado por uma pluralidade que, em maior ou menor grau, é característica de todas as instituições escolares. Algumas são mais plurais, outras menos, mas todas, de alguma forma, abrigam essa multiplicidade. No contexto do IFCE, *campus* Fortaleza, a pluralidade é ainda mais visível. Pois, trata-se de uma instituição que abriga não apenas estudantes do ensino médio técnico integrado ao médio, mas

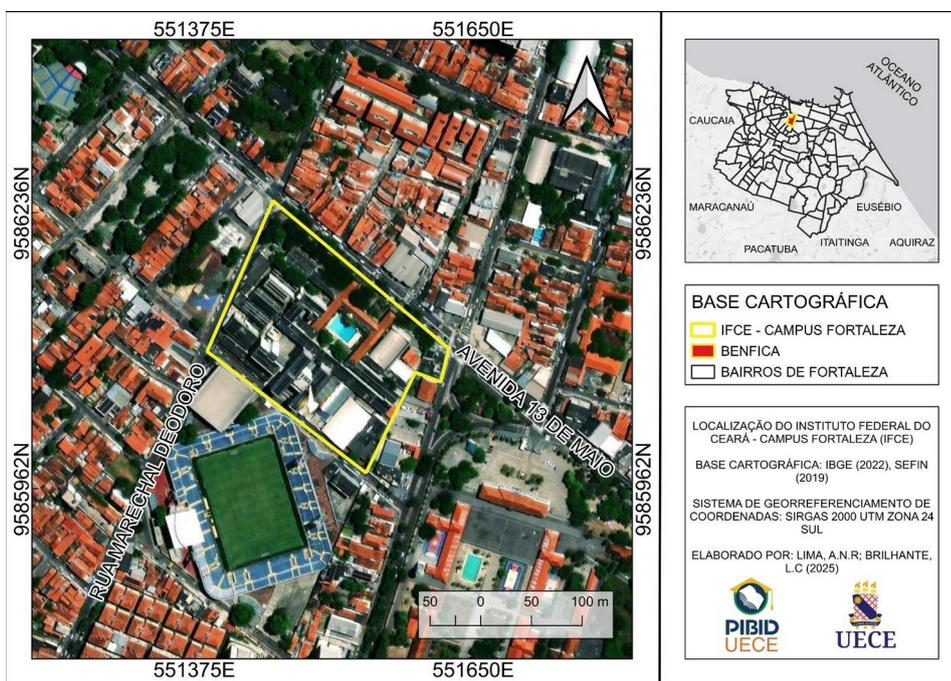
⁴ Trata-se de uma plataforma online de design gráfico, que permite criar conteúdos visuais como apresentações, e infográficos.



também estudantes da graduação e da pós-graduação. Além disso, o ingresso de estudantes do ensino médio é realizado por meio de uma prova classificatória, o que resulta em uma comunidade estudantil proveniente de diversos bairros de Fortaleza e da região metropolitana e portanto, com realidades socioeconômicas também distintas.

Através desse viés, para compreender a dinâmica da escola e suas articulações com os(as) estudantes e com a instituição, é necessário considerar o local em que a escola está inserida. O IFCE, *campus* Fortaleza, localiza-se no bairro Benfica, em uma região de grande movimentação, na Avenida Treze de Maio (Figura 1). A proximidade com outras instituições educacionais, como a Escola Adauto Bezerra e a Escola Juarez Távora (ensino médio), bem como com a Universidade Federal do Ceará (UFC) e o Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará (UECE), contribui para que o bairro seja, diariamente, um ponto de passagem para estudantes e jovens de diferentes regiões de Fortaleza, que se deslocam até o Benfica para estudar.

Figura 1 - Mapa de Localização do Instituto Federal do Ceará, *campus* Fortaleza



Fonte: Ana Nívea Rodrigues Lima, 2025.

Conforme Cavalcanti (2019), os(as) estudantes são seres complexos e em constante transformação, cujas motivações derivam de fatores racionais, afetivos e até inconscientes,



que se entrelaçam. Por isso, é essencial reconhecer e valorizar os conhecimentos prévios dos(as) educandos e compreender o contexto em que estão inseridos. Esse entendimento, quando integrado às discussões em sala de aula, enriquece o processo de aprendizagem. No caso da Geografia, especialmente, ela permite que o(a) estudante compreenda o espaço geográfico em que vive, reconhecendo-se como parte da construção desse espaço no seu cotidiano.

Portanto, integrar o contexto socioespacial dos(as) estudantes às aulas de Geografia é fundamental para que eles(as) se reconheçam na disciplina. Isso é particularmente relevante quando consideramos a experiência dos(as) estudantes do IFCE, *campus* Fortaleza, em que muitos percorrem longas distâncias até a escola, muitas vezes utilizando transporte público. As vivências diárias no trajeto até a escola, os espaços que atravessam, enriquecem as discussões nas aulas de Geografia. Através disso, é possível promover uma Educação geográfica. Para Callai (2010, p. 36) “pretender fazer a educação geográfica, envolve, necessariamente, quem está contemplado por essa educação, isto é, os estudantes na escola básica que estão contextualizados no âmbito em que se insere.”.

Assim, a Geografia não se limita a uma simples análise de dados ou fatos desconectados, como aponta Kaercher (2009) é preciso mostrar que aos(às) estudantes que a Geografia está na relação das informações e fatos do espaço geográfico com o mundo dos(as) nossos(as) educandos(as). Portanto, é fundamental que a Geografia ultrapasse os muros da sala de aula, ajudando os(as) estudantes a perceberem que ela está presente no cotidiano e nas realidades que vivenciam diariamente.

2 O JOGO DIDÁTICO COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

No contexto do IFCE, onde os(as) estudantes permanecem em tempo integral na escola, observou-se a necessidade de incorporar, em algumas aulas, elementos que trazem dinamismo e ludicidade às aulas. Nesse cenário, o jogo didático surge como uma ferramenta estratégica para promover a interação entre os(as) estudantes(as) e tornar os conteúdos geográficos mais atraentes e envolventes.

É importante, entretanto, destacar a diferença entre um jogo recreativo e um jogo didático ou pedagógico. Conforme Breda (2018):

Enquanto os recreativos têm como finalidade o entretenimento, os pedagógicos sempre estão relacionados a objetivos de aprendizagem e intencionalidades didáticas referente ao tema que será estudado. Nesse segundo grupo, temos ainda os jogos pedagógicos personalizados, confeccionados “artesanalmente” pelos educadores.



Portanto, para que um jogo seja efetivamente didático, é fundamental um planejamento reflexivo que leve em consideração tanto os objetivos de ensino quanto às características dos sujeitos e as dinâmicas do ambiente escolar. Como argumenta Pimenta (1994), teoria e prática são indissociáveis, pois a Educação, enquanto prática social, necessita de uma base teórica sólida para orientar suas ações. Assim, para que o jogo didático seja uma estratégia eficaz no ensino de Geografia, é necessário refletir sobre o perfil dos(as) estudantes, os objetivos pedagógicos e as especificidades do próprio jogo, além de garantir que os conteúdos abordados no jogo sejam previamente discutidos nas aulas expositivas.

A introdução de jogos didáticos nas aulas de Geografia permite que os(as) estudantes associem a aprendizagem a uma experiência prazerosa, enquanto exercitam a memória e o pensamento crítico. Strapasson (2011) expõe que os jogos, ao longo da história, sempre desempenharam um papel significativo em diferentes classes sociais, contribuindo para o desenvolvimento social, afetivo, físico e moral, além de serem importantes para a socialização. Esse aspecto de socialização é crucial no ambiente escolar, pois possibilita que os(as) estudantes aprendam juntos(as), trocando experiências e conhecimentos adquiridos em suas vivências e saberes previamente construídos.

Através disso, é importante compreender que a disciplina de Geografia no ensino técnico integrado ao médio do IFCE, *campus* Fortaleza segue o seguinte formato: Geografia I: aborda os principais conceitos da Geografia e introduz algumas especificidades da Geografia física; a Geografia II foca na Geopolítica e a Geografia III trata de Geografia Urbana, População e Geografia Econômica do Brasil.

Como exposto por Breda (2018) “quando preparamos e confeccionamos nossos próprios jogos, ampliamos a potencialidade do material, podendo atingir diferentes objetivos simultaneamente.” Logo, o jogo “Pensando Geograficamente” foi desenvolvido para a disciplina de Geografia III, com foco nos conceitos de Geografia da População. Com o objetivo de promover uma experiência de aprendizagem interativa e dinâmica, funcionando como um exercício de fixação após as aulas.

Para isso, o jogo foi aplicado a uma turma do 4º período do curso técnico integrado em Mecânica Industrial, composta por 40 estudantes, com idades entre 17 e 18 anos. Durante o período de novembro a dezembro de 2024, realizamos observações das aulas da turma para o desenvolvimento do jogo e o planejamento da aula. A turma, composta em sua maioria por homens, se destacou pelo alto engajamento, com comportamento interativo e brincalhão. A professora utilizava uma metodologia de ensino que contextualizava os conteúdos com exemplos da cidade de Fortaleza, onde os(as) estudantes vivem. A turma participou de duas



aulas sobre estudos populacionais e teorias populacionais, sendo a segunda aula ministrada pelos(as) pibidianos(as), sob a supervisão da professora, momento em que ocorreu a aplicação do jogo didático.

Composto por 39 (trinta e nove) cartas de conceitos geográficos e cartas de personagens, foi inspirado no jogo “*When I Dream*”, cujo objetivo é adivinhar as cartas enquanto o(a) jogador(a) principal está com os olhos vendados. Após a aula introdutória sobre os conteúdos geográficos presentes nas cartas, a turma foi preparada para o jogo, com o alinhamento das regras e limites.

Dessa forma, o jogo inicia com a escolha de um(a) jogador(a) principal, que será o(a) responsável por adivinhar os conceitos geográficos representados nas cartas. A professora seleciona uma carta do baralho e a posiciona na testa do(a) jogador(a), fixando-a com fita adesiva ou deixando-a segurada (Figura 2).

Figura 2 - Cartas com conceitos geográficos



Fonte: acervo pessoal dos(as) autores(as).

Para tornar o jogo mais dinâmico e participativo, a turma é dividida em papéis: as fadas, que fornecem dicas claras e objetivas; os bichos-papões, que oferecem dicas confusas, mas ainda relacionadas ao conceito; e os equilibradores, que apresentam dicas moderadas, equilibrando clareza e dificuldade. Esses papéis são distribuídos aleatoriamente através de cartas entre os(as) estudantes antes do início de cada partida (Figura 3).

Figura 3 - Cartas dos personagens



Fonte: acervo pessoal dos(as) autores(as).

Durante o jogo, o(a) jogador(a) principal tinha dois minutos para adivinhar o maior número possível de conceitos geográficos. Durante esse período, os(as) demais estudantes da turma, respeitando os papéis que receberam, deram dicas de uma palavra por vez, de forma alternada (Figura 4). Após acertar os conceitos, o(a) jogador(a) tinha que criar uma frase que relacione os termos descobertos a um contexto histórico e/ou geográfico baseado na aula assistida e no seu conhecimento prévio.

Figura 4 - Aplicação do jogo “Pensando Geograficamente”



Fonte: acervo pessoal dos(as) autores(as).

Portanto, buscou-se fazer com que os(as) estudantes compreendessem que a Geografia está presente em muitos contextos, inclusive em um jogo. Ao final, ao formar uma frase a partir dos conceitos geográficos, eles(as) exercitaram a capacidade de articulação e a habilidade de pensar em fenômenos contemporâneos relacionados a esses conceitos. Durante o jogo, era comum que outros(as) estudantes ajudassem o(a) jogador(a) principal, promovendo uma troca de ideias e aprendizado coletivo.

A seguir, serão apresentados alguns depoimentos que traduzem as impressões imediatas dos estudantes, logo após a aplicação do jogo didático. Para manter a não identificação direta dos estudantes serão utilizadas letras para distinguir as falas de estudantes diferentes.

Um estudante de 18 anos da turma relatou que “o jogo foi muito bom, uma oportunidade de reforçar o que aprendemos de forma mais divertida, que acaba sendo mais atrativo. Sinto que aprendi mais com essa interação do que com tarefas escritas” (Estudante A, informação verbal, 2024). Um outro, da mesma idade, também reconheceu que o jogo foi



uma forma divertida de aprender os conteúdos, mas apontou uma possível melhoria: “Só melhor organização da turma, sim, pode ajudar bastante no aprendizado”. (Estudante B, informação verbal, 2024)

Conforme mencionado anteriormente, o jogo faz parte de um projeto em desenvolvimento, o que torna essencial ouvir os relatos dos(as) estudantes para aprimorar a experiência. Nesse sentido, um estudante de 17 anos compartilhou sua opinião sobre a dinâmica:

O que mais gostei foi a dinâmica, pode ser melhorado a forma de interação dos grupos, ainda fica desorganizado, pois muitos falam ao mesmo tempo e prejudica a adivinhação e o aprendizado. Em si, a atividade é interessante e divertida, melhor trabalhada vai ajudar bastante como um meio alternativo de ensino. (Estudante C, informação verbal, 2024)

Outro estudante de 17 anos da turma relatou que:

Gostei da dinâmica no total, o modo como cada um realizava seu papel e tinha que encontrar um jeito de relacionar os assuntos tanto com as dicas quanto com o jeito de atrapalhar quem estava tentando adivinhar, tudo isso engajava a turma no aprendizado, porém o modo caótico conforme tudo se desenrolou acabou atrapalhando um pouco a concentração de cada um e como as vezes de um ofuscavam a de outros, geralmente quem tinha pensado em uma boa dica ou quem tinha pensado em um jeito mais criativo de atrapalhar era muitas vezes deixado de lado, e essa pessoa se afastava um pouco mais da dinâmica por não ser ouvida. cada grupo (fada, bicho-papão e etc) deveria ter um tempo para discutirem suas ideias e modos de atrapalhar, beirando ali uns 3 minutos focando na qualidade de cada partida do que na quantidade de partidas. (Estudante D, informação verbal, 2024)

Esse modo caótico, como destacado pelo estudante, ainda que pareça ser prejudicial, reflete um aspecto positivo do jogo: o engajamento voluntário dos(as) participantes. É importante ressaltar que esses momentos de agitação e barulho também podem ser propícios para a construção de conhecimento. Nem sempre o aprendizado ocorre no silêncio, muitas vezes, ele se dá justamente nos momentos de dinâmica e troca ativa. Segundo Strapasson (2011), os jogos são atividades que desenvolvem o raciocínio, mas possuem um caráter voluntário, isto é, os(as) participantes precisam estar dispostos a jogar, compreendendo e aceitando as regras. Como trata-se de uma turma numerosa, as empolgações são muitas, gerando muito engajamento com a dinâmica e uma troca de saberes, o que contribui para o aprendizado.

De acordo, com um outro estudante de 16 anos da turma,

O jogo foi extremamente divertido, possibilitou uma grande aproximação com a matéria e com quem aplica ela, acredito que esses jogos interativos são ótimos para o desenvolvimento do conteúdo e da afetividade com os docentes que ensinam o



conteúdo abordado, gera risadas, dúvidas sobre a matéria e acima de tudo nos fornece conhecimento. (Estudante E, informação verbal, 2024)

Este relato destaca a importância e a contribuição da dúvida no processo de ensino. Como ressalta Kaercher (2009), a dúvida deve ser um princípio metodológico constante, os docentes aprender a conviver com ela, promovendo um diálogo contínuo entre a turma e o(a) professor(a). Ademais, a dúvida instiga o(a) estudante, ela o estimula a buscar compreensão, tornando-se um caminho essencial para a construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é possível concluir que o projeto, embora em desenvolvimento, se mostrou como uma estratégia didática para o desenvolvimento dos conceitos geográficos abordados na disciplina de Geografia. A utilização do jogo didático contribuiu para uma construção coletiva de conhecimento entre os(as) discentes e docentes, estimulando tanto a memorização e criatividade quanto a criticidade dos(as) estudantes, por meio da elaboração de frases e reflexões sobre os temas geográficos trabalhados. Além disso, a contribuição dos(as) estudantes, através do questionário, é fundamental para a coleta de dados que a melhoria contínua da atividade. Espera-se que, com o avanço do projeto, sejam geradas contribuições significativas para o ensino e a aprendizagem de estudantes do ensino técnico do Instituto Federal do Ceará, *campus* Fortaleza. Por fim, pretende consolidar-se como um material didático permanente na instituição.

REFERÊNCIAS

BREDA, Thiara Vichiato. Jogando com a Geografia: possibilidades para um ensino divertido. **Revista do Departamento de Geografia do Colégio Pedro II**, Giramundo, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55-63, jan./jun. 2018.

CALLAI, Helena Copetti. **A geografia ensinada: os desafios de uma educação geográfica**. In: MORAIS, Eliana Marta Barbosa de; MORAES, Loçandra Borges de (Orgs.). Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de geografia. Goiânia: NEPEG, 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. O desenvolvimento do pensamento geográfico: orientação metodológica para o ensino. In: _____. **Pensar pela Geografia: ensino e relevância social**. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019, p. 139-179.

FARIAS, Isabel Maria Sabino de; SALES, Josete de Oliveira Castelo Branco; BRAGA, Maria Margarete Sampaio de Carvalho; FRANÇA, Maria do Socorro Lima Marques.



Didática e Docência: aprendendo a profissão. 4ª edição. Brasília/DF: Liber livro, 2014, p. 99 – 136.

KAERCHER, Nestor André. O gato comeu a Geografia Crítica? Alguns obstáculos a superar no ensino-aprendizagem de Geografia. In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. (Org.) **Geografia em perspectiva: ensino e pesquisa.** São Paulo: Contexto, 2009, p. 221-231.

MINAYO, M. C. de S. (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: **Vozes**, 2009.

PIMENTA, Selma Garrido. Práxis – ou indissociabilidade entre teoria e prática e a atividade docente. In: PIMENTA, Selma Garrido. **O Estágio na formação de professores: unidade Teoria e Prática?** São Paulo: Editora Cortez, 1994, p. 82-97

RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder.** Tradução de Maria Cecília França. SP: Ática, 1993.

SANTOS, M. **O espaço do cidadão.** 7ª. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2007.

STRAPASON, Lisie Pippi Reis, **O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da Matemática no 1º ano do Ensino Médio** Dissertação de mestrado profissionalizante do UNIFRA – Centro Universitário Franciscano de Santa Maria, Santa Maria RS, 2011.

