

# GEOPLAY uma nova forma de aprender geografia econômica

Weslei Almada Trindade <sup>1</sup>  
Ioana Marques Muraro<sup>2</sup>  
Lais de Souza<sup>3</sup>  
Adriana Des Essarts Trindad <sup>4</sup>  
Prof. MSc. Filipe Aguiar Rocha <sup>5</sup>

## RESUMO

No contexto educacional brasileiro, a busca por metodologias e ferramentas pedagógicas que atendam às necessidades das novas gerações enfrenta diversos desafios. Isso ocorre principalmente porque a tecnologia ainda não está acessível a todos os estudantes. Grande parte da educação pública não oferece o suporte tecnológico necessário, o que leva os professores a utilizarem sua criatividade para se adaptarem à realidade local e implementarem soluções criativas e métodos de ensino de baixo custo. A utilização de jogos como ferramenta pedagógica tem se mostrado uma abordagem eficaz. Nesse sentido, desenvolveu-se o GeoPlay, um jogo cujo objetivo é aprofundar o estudo dos temas relacionados à Geografia Econômica. A criação do jogo seguiu o princípio de baixo custo e fácil aplicação, sendo desenvolvido com materiais acessíveis. Inicialmente, buscou-se estabelecer quais conteúdos seriam abordados, conforme as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os temas tratados compreendem os Setores da Economia. As cartelas do jogo foram elaboradas na plataforma Canva e plotadas em papel Paraná. O GeoPlay passou por um processo de validação por meio da apresentação do trabalho a docentes e discentes do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul. A partir dessa apresentação, foram observados diversos benefícios, como a possibilidade de disponibilização do jogo em diferentes plataformas virtuais, além da fácil replicação para outros conteúdos abordados na BNCC. Além dos benefícios, foram identificados ajustes necessários, como a redução do número de combinações nas tabelas, tornando o jogo mais dinâmico e ágil. Com base na experiência prática, será elaborada uma nova versão do jogo, visando aprimoramentos e possibilitando a incorporação de novas ferramentas para o ensino de Geografia Econômica, podendo, inclusive, ser adaptado para outras áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** METODOLOGIAS DE ENSINO, GEOGRAFIA ECONÔMICA, JOGOS, APRENDIZAGEM

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - UCS, [watrindade@ucs.br](mailto:watrindade@ucs.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - UCS, [immuraro@ucs.br](mailto:immuraro@ucs.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - UCS, [lsouza8@ucs.br](mailto:lsouza8@ucs.br);

<sup>4</sup> Professora da Área de Humanidades da Universidade de Caxias do Sul - UCS, [adetrinidad@ucs.br](mailto:adetrinidad@ucs.br);

<sup>5</sup> Professor orientador: Professor da Área de Humanidades da Universidade de Caxias do Sul - UCS, [farocha2@ucs.br](mailto:farocha2@ucs.br).

## **INTRODUÇÃO**

A busca por metodologias e ferramentas pedagógicas que atendam às demandas das novas gerações de estudantes é um desafio crescente, especialmente no contexto educacional brasileiro. Grande parte das escolas públicas enfrenta sérias limitações de infraestrutura, incluindo a carência de recursos tecnológicos e dificuldades no acesso a ferramentas informatizadas por parte de professores e alunos. Nesse cenário, a inovação no ensino exige soluções criativas, acessíveis e adaptadas à realidade local.

A idealização do jogo é uma forma interessante de chamar a atenção dos estudantes para temas importantes, abordando a Geografia Econômica de maneira didática e lúdica. O jogo utiliza dados amplos, que são trabalhados tanto em sala de aula quanto no nosso cotidiano. O cenário nacional exige cada vez mais criatividade na abordagem de diversos temas, e a utilização de jogos surge como uma das formas mais eficazes de ensinar.

Este trabalho apresenta o GeoPLAY, um jogo manual de fácil elaboração que utiliza os princípios da gamificação para o ensino de Geografia Econômica. O objetivo é proporcionar uma ferramenta lúdica, interativa e viável, mesmo em ambientes com infraestrutura precária. O desenvolvimento de jogos como o Geo Play reflete o esforço contínuo de educadores e pesquisadores para criar estratégias pedagógicas que superem barreiras e promovam uma aprendizagem significativa e inclusiva.

No entanto, no caso do nosso jogo, buscamos aprofundar os temas relacionados à Geografia Econômica. Com base em uma metodologia acessível, o GeoPLAY não visa apenas ensinar os conceitos dessa área do conhecimento, mas também estimular a participação ativa dos estudantes.

## **OBJETIVOS**

O presente trabalho tem como objetivo a elaboração de uma ferramenta educacional, que busca através da “gamificação”, abordar assuntos relacionados a geografia econômica como o setor primário, secundário, terciário e até mesmo o quaternário além de proporcionar uma ferramenta de baixo custo e de fácil acesso e replicação menos difícil, buscando atender aos mais diversos públicos escolares.

## **MATERIAS E MÉTODOS**

Para elaboração deste trabalho buscou-se material de baixo custo buscando atender o

maior número de estudantes. Inicialmente buscou-se estabelecer quais conteúdos seriam abordados e de que maneira o seria feito.

No presente trabalho, utilizou-se o papel Paraná ,e adesivação das cartelas através da arte produzida de forma gratuita através da plataforma Canva para montagem das cartelas para o GEOPLAY ,com 24 palavras chave distribuídas conforme o tema referente a geografia econômica.

A confecção das cartelas foram no tamanho 10cm de largura por 15,5cm de comprimento .





Foram feitas 50 perguntas ligadas ao tema, as quais eram sorteadas e lidas para a aplicação do jogo.

A relação dos recursos está disposta na Tabela 1.

Material	Quantidade	Valor R\$
Papel paraná	1 [uma] folha A3	R\$ 15,00
Impressão Cartela papel adesivo	8 folhas	R\$ 40,00
Caixa jogo	1	R\$ 25,00

## REFERENCIAL TEÓRICO

O artigo destaca a importância do ensino escolar como um meio de preparar os alunos para enfrentar situações cotidianas, desenvolvendo suas competências e habilidades. No contexto pedagógico, uma das estratégias eficazes é a utilização de jogos didáticos, especialmente na disciplina de Geografia, permitindo que os alunos se apropriem do conteúdo de forma dinâmica e envolvente. A criação de jogos pelos próprios estudantes é vista como uma

ferramenta valiosa para consolidar o aprendizado, ajudando-os a resolver problemas e a adquirir conhecimento de maneira prática e interativa.

Para execução deste trabalho usou como referência diferentes autores que usaram a metodologia semelhante ao Geo Bingo. Da universidade Federal do Mato Grosso do Sul os autores Luiz Alberto Santos Gemio e Aparecida Helena Viera Benevides Ferreira realizaram um artigo com o título “ Geobingo e sua importância dentro do processo de ensino e aprendizagem” (FERREIRA; GEMIO, 2000)

Além de utilizarmos o artigo com o título “JOGOS DIDÁTICOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO”, das autoras Ana Karina Nogueira de Andrade e Maria Rita Ivo de Melo Machado. Maria Rita Ivo de Melo Machado, da Universidade Federal Rural de Pernambuco. (DE ANDRADE; DE MELO MACHADO, 2021)

Também utilizamos como base o artigo “O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica” das autoras Tais Pires de Oliveira e Claudivan Sanches Lopes da Universidade Estadual de Maringá. (T.P. DE OLIVEIRA, C.S. LOPES, 2019). O conceito de "jogo", conforme mencionado, tem suas raízes etimológicas no latim *jocum*, e remete a diversão, brincadeira e passatempo, com regras que devem ser seguidas. Assim, o jogo, além de ser uma forma de entretenimento, também se configura como uma atividade educativa, cuja relevância é evidenciada na facilitação da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

A ideia central deste texto é que os jogos didáticos não apenas estimulam o prazer no aprendizado, mas também promovem habilidades essenciais para o desenvolvimento integral do aluno, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e dinâmico.

Outro ponto relevante é a importância que o Geoplay pode ter para os educadores da área de licenciatura em Geografia, uma vez que o jogo facilita tanto a dinâmica de ensino dos educadores quanto o aprendizado dos alunos.

Na Geografia, os docentes podem utilizar jogos que explorem as inteligências pessoais e naturalista (ambiental), promovendo o conhecimento do espaço geográfico e permitindo que os alunos construam conexões que os ajudem a perceber a ação do homem na transformação e organização do espaço físico e social (ANTUNES, 2017).

Dessa forma, o processo de conceber e praticar um jogo contribui para o aprimoramento do repertório dos aprendizes, indo além da simples sistematização de dados e informações e enriquecendo a aprendizagem.

O uso de jogos é visto de forma positiva, uma vez que, conforme os estudos citados (Grando, 2000; Castellar e Vilhena, 2011; Oliveira e Lopes, 2019), eles são eficazes na ajuda ao aluno para compreender conceitos abstratos de maneira mais concreta.

Além disso, os jogos contribuem no desenvolvimento de habilidades geográficas importantes, como observação, orientação e análise, promovendo também um olhar crítico sobre a sociedade. Isso demonstra o valor do uso de jogos como uma ferramenta didática para enriquecer a aprendizagem e o ensino. Embora os jogos sejam uma ferramenta valiosa nas práticas pedagógicas, seu uso deve ser estratégico e não visto como uma solução universal para todos os desafios do ensino. Conforme ressaltado por Oliveira e Lopes (2019), os jogos podem ser aplicados em diversos momentos para abordar diferentes temas, mas isso depende de um planejamento cuidadoso. Grandó (2000) enfatiza que a inserção dos jogos no processo de ensino e aprendizagem exige reflexão teórica e metodológica. O planejamento é fundamental para garantir que o jogo seja relevante e adequado à proposta pedagógica, evitando que o uso do jogo seja superficial ou ineficaz. Assim, a reflexão prévia sobre a pertinência do jogo é essencial para sua efetividade no contexto educacional.

A importância das habilidades mobilizadas pelos alunos no ensino de Geografia, como localização, orientação, observação, descrição, interpretação e análise, para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. Essas habilidades permitem que o aluno compreenda espacial e temporalmente o espaço e os fenômenos que nele ocorrem. Para isso, o papel do docente é essencial, atuando como mediador do conhecimento e criando práticas pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento desse raciocínio. Além disso, destaca-se o uso de jogos como uma ferramenta relevante para o ensino de Geografia. Embora os docentes reconheçam a importância do jogo, eles enfrentam desafios significativos, como o comportamento dos alunos, a falta de recursos materiais e a infraestrutura deficiente das escolas. Esse contexto implica a necessidade de superar essas barreiras para que as práticas pedagógicas com o uso de jogos possam ser mais eficazes no ensino de Geografia.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo passou por várias etapas em sua elaboração, desde sua metodologia passando pelos materiais empregados em sua construção até sua execução. Decidiu-se que o jogo seria testado pelos dois principais envolvidos tanto na aplicação quanto na prática: os professores e os alunos, que também através desses testes puderam dar sugestões para que o jogo pudesse ficar eficaz e como uma boa jogabilidade.

Através do resultado dos testes pudemos constatar que haveria alguns ajustes para serem feitos. O jogo Geo Play está em sua reta final de preparação, porém ainda se encontra em evolução. Mediante a criação e preparação do jogo pensou-se na melhor maneira de abordar o tema da geografia econômica e a forma como está sendo feito e exclusivamente para a aprendizagem

fixação do conteúdo de uma forma leve e eficiente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma vez que o Geo Play faça parte desse universo lúdico e seja de grande valia para a geografia econômica e outras disciplinas, a um custo baixo, os alunos poderão testar seus conhecimentos de maneira divertida e eficaz. A comunidade acadêmica também poderá se beneficiar, pois o jogo estará disponível em várias plataformas, facilitando o acesso para todos. Ao mesmo tempo em que desenvolvemos o GeoPlay e reconhecemos sua ampla potencialidade, queremos destacar a importância dos artigos específicos e seus usos, especialmente na área escolar, para aplicação em sala de aula, nos mais diversos e remotos locais, para que sejam utilizados da melhor maneira possível, logrando êxito em sendo mais uma ferramenta no ensino dos dias de hoje.

## REFERÊNCIAS

DE ANDRADE, Ana Karina Nogueira; DE MELO MACHADO, Maria Rita Ivo. JOGOS DIDÁTICOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 11, n. 21, p. 05-18, 2021.

DE OLIVEIRA, Tais Pires; LOPES, Claudivan Sanches. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**, v. 13, n. 3, p. 66-83, 2019.

FERREIRA, APARECIDA HELENA VIEIRA BENEVIDES; GEMIO, LUIS ALBERTO SANTOS. Experiência de Geobingo e sua importância dentro do processo de ensino e aprendizagem. 2023.  
GRANDO, Regina Célia et al. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. **Campinas, SP**, v. 224, 2000.

DA SILVA, Meiridiane Ribeiro; ANTUNES, Adriana Maria. Jogos como tecnologias educacionais para o ensino de genética: a aprendizagem por meio do lúdico. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, v. 1, n. 1, 2017.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; VILHENA, Jerusa. Ensino de geografia. 2011.