

WORLDQUEST: UM JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Maria Eduarda De Cesero¹

Anelise Marchezam²

Cláudio Andre Biondo³

Adriana Des Essarts Trindad⁴

Prof. MSc. Filipe Aguiar Rocha⁵

RESUMO

Segundo a concepção piagetiana, os jogos servem para consolidar conhecimentos já estabelecidos e gerar prazer por meio da ação lúdica em crianças e adolescentes. A criação de novas ferramentas de ensino possibilita um maior dinamismo em sala de aula e a integração entre o ensino teórico e a fixação dos conteúdos. Nesse sentido, o presente trabalho buscou elaborar o WORLDQUEST, uma ferramenta que tem como objetivo estimular a aprendizagem ativa de conceitos da Geografia Urbana, Econômica e Rural, de acordo com os temas abordados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O jogo proporciona aos alunos a aplicação de conhecimentos teóricos previamente trabalhados em sala de aula, além de permitir a avaliação do processo de ensino-aprendizagem. Para a elaboração do trabalho, realizou-se inicialmente uma revisão bibliográfica sobre o tema, mapeando as principais dificuldades encontradas no ensino de Geografia. Em seguida, desenvolveu-se um tabuleiro no qual o aluno só pode avançar para a próxima casa ao acertar uma pergunta relacionada a conceitos geográficos, como a formação de cidades, os agentes econômicos e o desenvolvimento rural. Para isso, foram utilizados materiais de fácil obtenção, como papel Couchê e folhas A4, além da criação do design das cartas e do tabuleiro na plataforma Canva. Além disso, foi desenvolvido um drive em ambiente virtual para a disponibilização das instruções e dos moldes do design, possibilitando a replicação e a adaptação da ferramenta. Para testar sua eficácia, o WORLDQUEST foi apresentado a docentes e discentes do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul (UCS). A partir da aplicação, observou-se que a ferramenta contribuiu para a fixação do conteúdo teórico trabalhado em sala de aula, promoveu a colaboração entre os colegas e demonstrou potencial de adaptação para outras áreas e disciplinas, consolidando-se como uma alternativa educacional interdisciplinar.

Palavras-chave: Aprendizagem, Jogo, Dinâmica.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - UCS, mecesero@ucs.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - UCS, amarchezam@ucs.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - UCS, cbiondo@ucs.br;

⁴ Professora da Área de Humanidade da Universidade de Caxias do Sul - UCS, adetrinidad@ucs.br.

⁵ Professor orientador: Professor da Área de Humanidades da Universidade de Caxias do Sul - UCS, farocha2@ucs.br.

INTRODUÇÃO

A partir da concepção piagetiana, podemos dizer que os jogos desempenham duas funções: consolidar aprendizagens já estabelecidas e gerar prazer nas crianças por meio da ação lúdica (FARIA, 1995). Assim, juntamente com a necessidade de atualizar as metodologias de ensino, buscando capturar a atenção do aluno, a pesquisa propõe o desenvolvimento de uma ferramenta educacional, denominada WORLDQUEST. O WORLDQUEST é um jogo de tabuleiro adaptativo que busca superar os métodos tradicionais de ensino, engajando os alunos no processo de aprendizagem e tornando-os agentes ativos dentro da sala de aula.

Ele também incentiva a exploração de conceitos geográficos, como a formação de cidades, os setores da economia e a formação agrícola brasileira, com o objetivo de estimular o

raciocínio crítico, a resolução de problemas e a construção colaborativa do conhecimento, retomando, assim, a ideia de Piaget mencionada anteriormente.

Os objetivos da pesquisa que resultam neste artigo são apresentar um facilitador do ensino da Geografia Rural, Econômica e Urbana para professores, podendo ser ampliado para outras áreas das Ciências Humanas, além de compreender as dificuldades da educação brasileira atualmente, propor uma metodologia ativa para os estudantes e apresentar mais resultados sobre o ensino-aprendizagem.

Os resultados apresentados aqui foram coletados a partir da simulação da aplicação do jogo com professores, além da realização de uma revisão bibliográfica do tema, tornando a pesquisa qualitativa e de caráter exploratório-descritivo.

Os resultados da aplicação do jogo para revisão de conteúdos na sala de aula indicam que a ferramenta foi eficaz em engajar os alunos ali presentes e revelou que jogos educativos, quando bem planejados e aplicados, podem ser um excelente recurso para diversificar o ensino, tornando-o mais atrativo e eficaz na fixação de conhecimentos.



METODOLOGIA

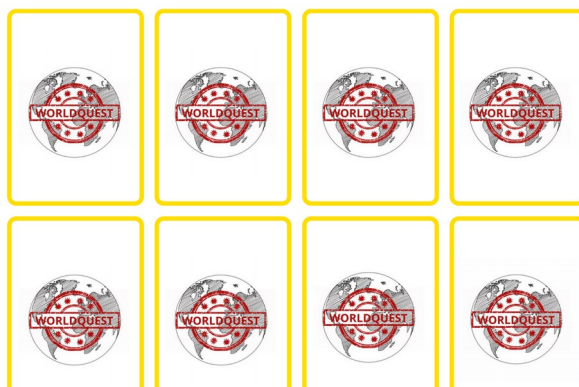
Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o tema, com o objetivo de entender os principais desafios dentro da sala de aula e as formas de combatê-los, contudo, sem retirar o protagonismo do aluno no processo. Com isso, verificou-se a necessidade de criar uma maneira mais dinâmica de revisar os conteúdos trabalhados em sala de aula, de forma a prender a atenção do estudante.

O jogo consiste em um tabuleiro com 24 casas, produzido com placas de MDF e papel fotográfico, além de um conjunto de 30 cartas, impressas em folha A4 e posteriormente plastificadas. As cartas são divididas em três cores, cada uma representando uma área da Geografia. As cartas amarelas representam a Geografia Econômica, as verdes a Geografia Rural e as marrons a Geografia Urbana. Além disso, foram produzidos 4 pinos representando os jogadores, uma caixa de armazenamento em madeira e um dado.



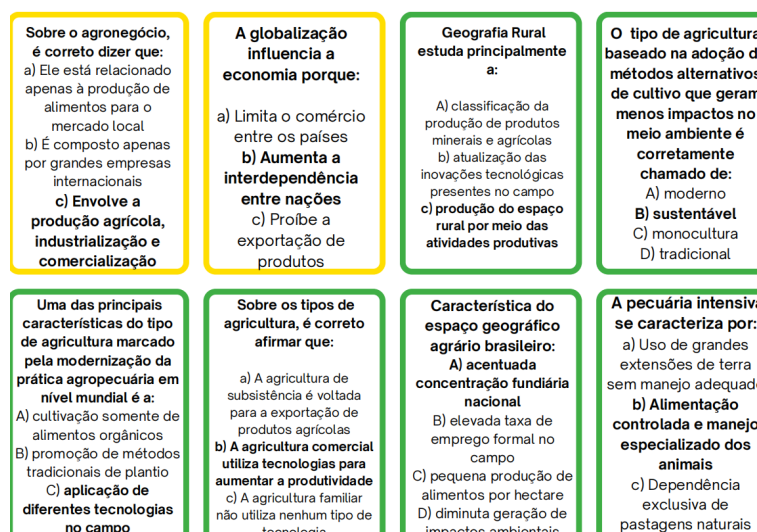
Interior da caixa do WORLDQUEST, peças, cartas e pinos

Fonte: Própria autoria



Verso das cartas

Fonte: Própria autoria.



Frente das cartas

Fonte: Própria autoria.

Os jogadores devem começar jogando o dado, o que tirar o número mais alto responde a primeira pergunta feita por outro colega. Caso acerte, avança uma casa e tem a chance de responder mais uma pergunta para ir avançando no tabuleiro. Caso erre, a pergunta passa para o colega do lado e assim sucessivamente até que alguém chegue no final. O jogo pode contar com 2 a 4 jogadores.

O design do jogo foi criado através da plataforma Canva (para disponibilização gratuita do mesmo, entrar em contato com mecesero@ucs.br). Após isso, o jogo foi aplicado a 4 professores de Geografia, tanto de nível superior quanto de ensino médio e fundamental, além de 5 discentes da disciplina, com o objetivo de testar sua eficácia e coletar as percepções de docentes já atuantes na área.

REFERENCIAL TEÓRICO

As dificuldades de aprendizagem dos alunos são um tema central nas discussões educacionais, especialmente no Brasil, onde diversos fatores socioeconômicos, culturais e estruturais impactam diretamente o desempenho dos estudantes. Entre as principais dificuldades enfrentadas, estão aquelas relacionadas ao processamento da informação. Muitos alunos apresentam dificuldades em compreender e assimilar o conteúdo de forma eficaz, o que pode ser causado por distúrbios de aprendizagem, como dislexia ou TDAH. Segundo Mazer, Bello e Bazon (2019, p.3):

Numa perspectiva orgânica, as dificuldades de aprendizagem são consideradas como

desordens neurológicas que interferem na recepção, integração ou expressão de informação e são manifestadas por dificuldades significativas na aquisição e uso da audição, fala, leitura, escrita, raciocínio, habilidades matemáticas ou habilidades sociais.

Além de uma baixa capacidade de atenção ou falta de estratégias de estudo adequadas. Essas dificuldades resultam problemas psicossociais e desinteresse por parte dos alunos (MAZER, BELLO, BAZON, 2019). Para combater essas dificuldades cognitivas, é fundamental adaptar o ensino às necessidades individuais dos alunos. O uso de recursos multimodais, como vídeos, gráficos, jogos e mapas conceituais, pode tornar o conteúdo mais acessível. Além disso, o atendimento especializado e o acompanhamento individualizado são essenciais para fornecer o suporte necessário aos alunos com dificuldades específicas.

Outra grande dificuldade é a falta de motivação para aprender, especialmente nas séries iniciais do ensino fundamental. A motivação para Burochovitch e Bzuneck (2014, p.3) é um problema na educação, pois ao comparar com outros fatores, ela causa uma falta de investimento na qualidade das tarefas que envolvem aprendizagem. A desmotivação pode ser desencadeada por métodos tradicionais e monótonos de ensino, falta de conexão com o conteúdo abordado ou até mesmo problemas emocionais, como baixa autoestima, assim é importante que o professor crie um ambiente acolhedor, que favoreça a autonomia e o engajamento dos alunos (MORAES; VARELA, 2007). Para os meus autores (2007, p.13):

Dentre os mecanismos que podem ser utilizados para a motivação da criança, um dos mais citados é o método expositivo verbal o qual pode ser muito eficiente se o professor conseguir mobilizar a atividade interna do aluno para que ele venha a se concentrar e pensar, combinando com outros procedimentos, como o trabalho independente, a conservação e o trabalho em grupo além da conjugação com demonstração, ilustração e a exemplificação, possibilitando o enriquecimento da aula expositiva. A exposição verbal é um procedimento muito valioso para a aprendizagem, pois se o conteúdo da aula é interessante para a criança, vincula-se com seus conhecimentos e experiências prévias.

Muitos estudantes enfrentam também dificuldades sociais e emocionais que impactam seu desempenho acadêmico. Problemas familiares, violência, pobreza, bullying e questões de saúde mental afetam grande parte dos alunos, especialmente nas áreas mais carentes. Essas questões podem gerar ansiedade, estresse e depressão, comprometendo a capacidade de concentração e de aprendizagem (MAZER, BELLO, BAZON, 2019). Além disso, a desigualdade social também exerce um impacto profundo na educação no Brasil, criando um abismo entre alunos que têm acesso a recursos adequados e aqueles que enfrentam

condições precárias. Conforme apresentado por Guzzo e Filho (2005) ao analisar dados do censo do IBGE em 2000:

Segundo esta instituição, considerando que a escolaridade básica é de nove anos, pessoas de doze a quatorze anos que vivem com uma renda familiar per capita acima de dois salários mínimos têm uma média de 6,4 anos de estudo, enquanto aquelas que vivem abaixo deste rendimento apresentam uma média inferior (3,4 anos de estudo). Isso se repete em todos os grupos de idade. Entre dezoito e vinte e quatro anos, por exemplo, aqueles que vivem acima de dois salários mínimos, per capita, apresentam a média de 10,6 anos de estudo e os que vivem abaixo deste rendimento, 4,6 anos.

A falta de infraestrutura nas escolas públicas, a escassez de materiais pedagógicos, a superlotação das salas de aula e a ausência de acompanhamento individualizado agravam ainda mais as dificuldades de aprendizagem. Assim, a “desigualdade social encontra no sistema educacional brasileiro uma de suas bases de sustentação” (GUZZO; FILHO, 2005). O combate à desigualdade educacional exige uma série de ações, tanto do governo quanto da sociedade. A ampliação do acesso a recursos educacionais de qualidade, a construção de escolas bem equipadas, a redução do número de alunos por turma e a implementação de políticas públicas de inclusão são medidas essenciais. Além disso, é necessário que a escola desenvolva estratégias para atender a diversidade dos alunos, respeitando suas particularidades, como dificuldades de aprendizagem ou contextos socioeconômicos. Fazendo com isso, seja possível a criação de uma educação emancipadora, a partir do olhar crítico para a sociedade sobre a sociedade capitalista com exposição dessas contradições e desigualdades, procurando assim uma nova perspectiva de futuro (GUZZO; FILHO, 2000).

Para Mazer, Bello e Bazon (2019), os métodos tradicionais de ensino, ainda predominantes em muitas escolas brasileiras, também contribuem para as dificuldades de aprendizagem. Esses métodos, focados principalmente na exposição de conteúdos teóricos e na memorização, muitas vezes resultam em um aprendizado superficial e desinteressante.

As dificuldades de aprendizagem no Brasil são múltiplas e complexas, e enfrentá-las exige uma abordagem integrada, que envolva melhorias nas condições estruturais das escolas, a valorização dos alunos e professores, e a adoção de metodologias inovadoras. Investir na formação contínua dos educadores, criar um ambiente escolar inclusivo e acolhedor e proporcionar recursos adequados para todos os alunos são passos essenciais para garantir que todos tenham as mesmas oportunidades de aprender e se desenvolver. Além disso, é fundamental que a sociedade se mobilize para enfrentar as desigualdades sociais e educacionais, para que a educação no Brasil se torne um verdadeiro instrumento de transformação social e

inclusão.

Para combater uma parte desse problema, é preciso adotar metodologias mais dinâmicas, que favoreçam o aprendizado ativo e a participação dos alunos. A educação baseada em projetos, o ensino colaborativo e o uso de tecnologias educacionais podem transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais interessante e relevante para os estudantes. Dessa forma, nasce o projeto do Geo Quest.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo desenvolvido para a revisão de conteúdos em sala de aula trouxe resultados positivos tanto para os professores quanto para os alunos, confirmando a eficácia dessa abordagem no processo de ensino. Os docentes que participaram da aplicação do jogo relataram notar uma série de benefícios, principalmente no que diz respeito ao engajamento e à motivação dos alunos. Também foi destacado, a capacidade do jogo se tornar interdisciplinar e a sua estética como forma de chamar atenção dos alunos, estimulando o aprendizado de forma mais envolvente e divertida. Os professores observaram que a utilização do jogo pode contribuir para a fixação do conteúdo, permitindo que os alunos assimilassem de maneira mais eficaz os conceitos previamente abordados em aula, além de promoverem a colaboração e o trabalho em equipe.

Outra vantagem apontada pelos professores foi a possibilidade de diversificar as metodologias de ensino. O uso do jogo é uma alternativa aos métodos tradicionais, quebrando a rotina de aulas expositivas e tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Todos comentaram sobre como a aplicação do mesmo após uma aula expositiva poderia possibilitar um acompanhamento mais próximo e personalizado, o que é fundamental para garantir o sucesso no processo educativo.

Entretanto, a aplicação do jogo também trouxe à tona alguns desafios. Um dos principais pontos mencionados pelos professores foi a necessidade de adaptação do jogo ao contexto da sala de aula e às especificidades de cada turma. A abordagem, embora eficiente, exige algumas adaptações para se encontrar no contexto de cada aluno, como aqueles com dificuldades específicas de aprendizagem ou os que necessitam de mais apoio. Além disso, a aplicação do jogo demandou um tempo maior de preparação, visto que, inicialmente, eles apresentaram

difficuldade no entendimento do mesmo, o que pode ser um fator limitante para professores que já enfrentam uma carga horária extensa e sobrecarga de atividades. Outro ponto a ser melhorado é a morosidade do jogo, até o aluno chegar no final pode demorar bastante tempo ou então ocorrer das cartas acabarem.

No entanto, a experiência de usar o jogo para a revisão de conteúdos também proporcionou um aprendizado valioso para os próprios professores. A maioria relatou que a utilização do jogo ampliou sua percepção sobre o potencial das metodologias ativas e que mesmo já buscando mais recursos pedagógicos inovadores, acreditaram que o jogo possa ser um fiel aliado. Eles, também, destacaram a importância de diversificar as formas de ensino para atender à diversidade de alunos, pois o jogo se mostrou um recurso útil para atender a diferentes ritmos de aprendizagem e engajar os alunos de maneira mais profunda.

Em suma, os resultados e discussões sobre a aplicação do jogo indicam que, apesar dos desafios enfrentados, essa abordagem se mostrou uma ferramenta promissora para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. O uso de jogos educativos não apenas aumenta o envolvimento dos alunos, mas também oferece aos professores uma oportunidade de aprimorar suas práticas pedagógicas, contribuindo para a criação de um ambiente de aprendizagem mais interativo, inclusivo e eficaz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada com o jogo WORLDQUEST demonstrou que jogos educativos podem ser uma ferramenta valiosa para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto da Geografia. Os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo confirmam que, quando bem estruturados, os jogos podem superar os métodos tradicionais de ensino, ao envolver os alunos de forma ativa e dinâmica, além de contribuir para a fixação do conteúdo de maneira mais eficaz. O uso do WORLDQUEST pode proporcionar um ambiente de aprendizagem mais colaborativo, estimulando o raciocínio crítico e a resolução de problemas, características importantes para o desenvolvimento cognitivo e acadêmico dos estudantes.

No entanto, também foram identificados desafios que precisam ser considerados em futuras aplicações. A demanda por ajustar o jogo a diferentes realidades de sala de aula e a variedade de perfis dos estudantes exigem modificações constantes no planejamento e quando



aplicadas as ferramenta. Ademais, o tempo necessário para preparar o jogo, apesar dos benefícios, pode ser um obstáculo para muitos professores sobrecarregados de trabalho.

Os professores participantes da pesquisa perceberam que o uso de metodologias ativas, como a jogo WORLDQUEST, ampliou sua visão sobre o potencial dessas abordagens para envolver os alunos e enriquecer suas práticas pedagógicas. A diversificação das estratégias de ensino, como a inclusão de jogos educativos, mostra-se uma alternativa promissora para atender às necessidades de estudantes com diferentes ritmos de aprendizado, além de contribuir para um ambiente mais inclusivo e motivador.

Nesse sentido, é fundamental que a educação no Brasil prossiga explorando novas ferramentas e abordagens pedagógicas, como os jogos, para superar os desafios enfrentados pelos alunos e otimizar a qualidade do ensino. Embora o uso de jogos como ferramenta educacional apresente alguns desafios, os benefícios observados indicam que essa prática possui grande potencial para promover uma aprendizagem mais significativa e engajadora.

Por fim, a pesquisa sublinha a importância de continuar investindo em métodos inovadores que atendam à diversidade de perfis dos alunos e das realidades de ensino nas escolas brasileiras. A necessidade de novas investigações sobre o impacto de jogos educativos em outras áreas do conhecimento, bem como a adaptação dessas ferramentas a diferentes contextos educacionais, enseja futuras pesquisas e amplia o entendimento acerca do papel dos jogos no processo de ensino.

REFERÊNCIAS

BORECHOVITCH, E; BZUNECK, J. A (orgs.). *et al.* A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea. 4 ed. Brasil: **Editora Vozes**, 2009.

FARIA, A. R. D. *et al.* O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget. 3 ed. Brasil: **Editora Ática**, 2015.

GUZZO, R. S. L; FILHO, A. E. Desigualdade social e sistemas educacional brasileiro: a urgência da educação emancipadora. **Escritos sobre educação**. v. 4 n. 2, 2005.

MAZER, S.M; BELLO, A. C. D; BAZON, M.R. Dificuldades de aprendizagem: revisão de literatura sobre os fatores de risco associados. *Psicologia da Educação*, v.28, p 7-21, 2009.

MORAES, C. R; VARELA, C. Motivação do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem. **Revista Eletrônica de educação**, v. 1 n. 1, 2019.





IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica
II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores





IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica
II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

