



# VI SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA

UNIVERSIDADE, CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS:  
SUJEITOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS PÚBLICAS

04 A 06 DE JUNHO DE 2024  
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
CAMPUS VI - CAETITÉ

## JOGOS PEDAGÓGICOS E O ENSINO DE GEOGRAFIA: O “GEOGAME” COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Mariana Rocha Oliveira<sup>1</sup>  
Graziela Santos Lima<sup>2</sup>  
Núbia Maria de Brito Silva<sup>3</sup>  
Maria Goreth e Silva Nery<sup>4</sup>

### Resumo:

Este trabalho apresenta a experiência da utilização do jogo educativo "Geogame" por bolsistas do PIBID de Geografia na escola de Caetité. O jogo tem como objetivo promover a reflexão sobre fatores climáticos e incentivar a resolução de problemas relacionados ao conteúdo geográfico. O PIBID busca valorizar a formação de professores para a Educação Básica, proporcionando aos estudantes de licenciatura uma experiência prática e fortalecendo a relação entre universidade e escola. Os jogos educativos são recursos didáticos lúdicos e eficazes que estimulam a aprendizagem e a participação dos alunos, promovendo o desenvolvimento do pensamento lógico e a interação entre os estudantes. A aplicação do "Geogame" resultou em maior engajamento dos alunos e contribuiu para o aprendizado dos conteúdos geográficos, ressaltando a importância dos jogos educativos como ferramentas pedagógicas no ensino de Geografia. Conclui que a utilização do "Geogame" permitiu a integração de tecnologia e educação de forma inovadora, despertando o interesse dos alunos pela disciplina de Geografia e enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem de forma dinâmica e atrativa.

**Palavras-chave:** Geogame; PIBID; Educação Básica; Jogos educativos; Aprendizagem.

**Abstract:** This work presents the experience of using the educational game "Geogame" by PIBID Geography scholarship holders at the Caetité school. The game aims to promote reflection on climatic factors and encourage the resolution of problems related to geographic content. PIBID seeks to value the training of teachers for Basic Education, providing undergraduate students with practical experience and strengthening the relationship between

<sup>1</sup>Graduanda em Geografia, UNEB/Bolsista PIBID, E-mail: [mariana\\_rochaoliveira\\_784@gmail.com](mailto:mariana_rochaoliveira_784@gmail.com).

<sup>2</sup>Graduanda em Geografia, UNEB, Bolsista PIBID, E-mail: [graziela142santos@gmail.com](mailto:graziela142santos@gmail.com)

<sup>3</sup>Mestre pelo GESTEC/UNEB, coordenadora do PIBID, E-mail: [nbrito@uneb.br](mailto:nbrito@uneb.br)

<sup>4</sup>Doutora em Geografia (UFBA), Coordenadora voluntária, PIBID, E-mail: [mgsilva@uneb.br](mailto:mgsilva@uneb.br)

university and school. Educational games are playful and effective teaching resources that stimulate student learning and participation, promoting the development of logical thinking and interaction between students. The application of "Geogame" resulted in greater student engagement and contributed to the learning of geographic content, highlighting the importance of educational games as pedagogical tools in teaching Geography. Furthermore, the use of "Geogame" allowed the integration of technology and education in an innovative way, awakening students' interest in the Geography subject and enriching the teaching-learning process in a dynamic and attractive way.

**Keywords:** Geogame; PIBID; Basic education; Educational games; Learning.

## **INTRODUÇÃO**

O presente trabalho é resultado da aplicação de um jogo educativo realizado pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) de Geografia da UNEB em Caetité, no Colégio Estadual Instituto de Educação Anísio Teixeira. A prática destacada neste trabalho é a aplicação de um jogo educativo chamado "Geogame" para turmas de 3º ano. O objetivo do jogo é promover a reflexão sobre temas relacionados aos fatores climáticos que afetam o dia a dia, o espaço e a rotina dos estudantes. Através da dinâmica do jogo, os alunos são incentivados a resolver situações problema relacionadas ao conteúdo ensinado em sala de aula.

O PIBID é uma política que busca valorizar a formação de professores para a Educação Básica. Criado em 2007, o programa é coordenado pela CAPES e visa incentivar a formação de professores, proporcionar aos estudantes de licenciatura uma maior experiência prática e fortalecer a relação entre a universidade e a educação básica. O PIBID desenvolve projetos de iniciação à docência em parceria entre instituições de ensino superior e escolas públicas, onde os estudantes de licenciatura têm a oportunidade de vivenciar a prática pedagógica ao lado de professores experientes.

Dentro desse contexto, os jogos educativos são recursos didáticos utilizados pelos bolsistas em escolas, envolvendo os futuros professores na criação e aplicação desses jogos na sala de aula. Esses jogos são reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e eficazes em diversos contextos de aprendizagem.

A proposta dos jogos em contexto de sala de aula visa constituir um instrumento diversificado, atrativo e interessante da aprendizagem dos conteúdos escolares, estimulando o interesse, a criatividade, a autonomia e o diálogo entre professor, aluno e aluno-aluno (Cruz, 2012, p.3).

Assim, a aplicação do jogo educativo "Geogame" possibilitou não só o desenvolvimento do pensamento lógico dos bolsistas envolvidos na sua criação, mas também motivou os alunos a participarem de forma mais ativa nas aulas, incorporando tanto o conteúdo geográfico proposto quanto aspectos morais que surgem durante a dinâmica do jogo.

Este trabalho tem como objetivo apresentar a experiência de aplicação do jogo e discutir os resultados obtidos, destacando a importância dos jogos educativos como ferramentas pedagógicas no ensino de Geografia.

## **METODOLOGIA**

O Geogame é um jogo pedagógico de fácil utilização que possui uma ampla aplicabilidade. A importância desse jogo reside na sua capacidade de envolver os alunos de forma ativa, promovendo o trabalho em grupo, o respeito às regras, o desenvolvimento de habilidades cognitivas, a diversão e a inclusão de todos os participantes, tornando o processo de aprendizado mais dinâmico e eficaz.

O jogo funciona como um quiz de perguntas e respostas, seguindo algumas regras:

- Primeiramente, não se pode responder em voz alta. Caso isso aconteça, o aluno perde a rodada, e o grupo deve escrever a resposta em um papel dentro do tempo estipulado pelo professor. Em seguida, os grupos levantam a folha para que as respostas possam ser conferidas pelo professor.
- As perguntas devem ter respostas diretas e devem começar mais fáceis no início do jogo, tornando-se mais medianas e difíceis ao longo da partida. Essa abordagem permite atender a todos os alunos, independentemente do nível de conhecimento.
- Deve selecionar um representante de cada grupo para responder às perguntas, proporcionando a oportunidade de participação para todos

os alunos. A equipe que ganhar essas dinâmicas tem o direito de responder a uma pergunta oralmente, e caso a equipe erre, as outras têm a chance de responder.

- Vários alunos devem ter a chance de participar e que não podem ser sempre os mesmos. É necessário dividir a turma em pequenos grupos de alunos, levando em consideração a disponibilidade dos estudantes no dia da aula.
- No final do jogo, os grupos contarão quantas respostas corretas obtiveram ao longo da partida. A cada acerto, será atribuída uma determinada quantidade de pontos. Quanto maior o número de respostas corretas, maior será a nota alcançada.

Dessa forma, o jogo se torna ainda mais desafiador e motivador para os estudantes, pois além de aprenderem de forma dinâmica e divertida, eles estarão competindo entre si para obter a maior pontuação e conquistar a melhor nota. Isso estimula a dedicação e o empenho dos alunos, tornando o processo de aprendizado mais eficaz e gratificante.

## **RESULTADO E DISCURSÃO**

O uso de jogos pedagógicos em sala de aula é um recurso muito eficaz, pois cria um ambiente lúdico e promove uma maior integração entre os estudantes. As novas metodologias trazem de volta o encanto do processo de aprendizagem. É importante compreender o impacto positivo do uso de recursos em sala de aula, pois as ferramentas educacionais são excelentes para auxiliar o ensino, apesar de serem pouco utilizadas. “[...] podem melhorar a motivação dos alunos, na medida em que os tornam ativos no processo da construção de conceitos, habilidades e valores” (Klimek, 2010, p.119).

É necessário quebrar a monotonia do ensino através de métodos diferentes e não convencionais. Essas abordagens podem aumentar a motivação dos alunos, permitindo que eles se tornem ativos na construção do conhecimento. Durante a aplicação do jogo "geogame", foi possível

observar a empolgação dos alunos, o desejo de acertar as perguntas criadas pelos bolsistas e a formação de um senso coletivo na equipe para identificar a resposta correta. Alunos relataram total envolvimento com a atividade, afirmando que a aula passou rápido e foi a melhor que já tiveram. Além disso, questionaram quando a dupla do pibid iria realizar outra atividade semelhante. Em uma escola que não oferece disciplinas eletivas, a utilização de elementos lúdicos como forma de revisar conteúdos é muito bem aceita pelos adolescentes.

Logo, após a realização da atividade, foi feita uma autoavaliação da dinâmica, tendo a maioria absoluta relatarem a satisfação com a dinâmica, interativa e participativa. Diante o resultado satisfatório é notório o rendimento da atividade lúdica. O jogo desenvolvido foi do tipo quiz, com perguntas e respostas, o que facilita a adaptação a diferentes séries do Ensino Fundamental e Médio.

**Figuras 1- Aplicação do Jogo**



Fonte: Acervo pessoal

**Figura 2- Jogo aplicado**



Fonte: Acervo pessoal

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto, ensinar Geografia no Ensino Fundamental e Médio é um desafio. No dia a dia escolar, a utilização de práticas diferentes da aula tradicional é muitas vezes dificultada pela sobrecarga de trabalho dos professores. Nesse sentido, o programa Pibid é fundamental para a formação inicial e contínua não apenas dos bolsistas, mas também dos professores supervisores da educação básica, que conseguem criar métodos diferenciados em suas aulas e são encorajados a buscar constantemente novas formas de ensinar.

As ações realizadas pelos bolsistas do Pibid têm como principal foco os estudantes das escolas envolvidas. Para o grupo, é fundamental compreender o aluno como sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem. Durante a construção da aula, o conhecimento deve ser compartilhado entre professores e alunos. O uso de atividades lúdicas tem sido realizado principalmente para revisão de temas, por meio de jogos no formato de quiz. Portanto, é evidente que a adaptação dos jogos foi bem-sucedida como recurso de avaliação de conteúdos já apresentados aos alunos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CRUZ, Joana Lia Alves da. **A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia.** 2012.

KLIMEK, R. L. C. Como aprender Geografia com a Utilização de Jogos e Situações Problema. IN: PASSINI, E. Y.; PASSINI, R.; MALYSZ, S. T. **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado.** (org.). - 2ª ed. – São Paulo: Contexto, 2010.