

GEOGRAFIA EM JOGOS: PRÁTICAS E REFLEXÕES SOBRE O JOGO E O ENSINO DE GEOGRAFIA

JULY WEBER GARCIA¹;

GABRIELA DAMBRÓS²:

¹UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS – JULY.WEBERG@GMAIL.COM

²UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS– GABYDAMBROS@GMAIL.COM

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo relatar as atividades realizadas no período de bolsa de iniciação ao ensino, vinculado ao projeto Grupo de estudos sobre jogos e gamificação no ensino de Geografia, no ano de 2025. As ações desenvolvidas concentram-se em na organização, planejamento e comunicação das atividades, colaborando com a organização das atividades realizadas pelo grupo.

O grupo Geografia em jogos iniciou em 2020, coordenado pela professora Gabriela Dambrós, em um primeiro momento o grupo tinha como objetivo trabalhar com os estudantes que tivessem interesse em propostas pedagógicas a partir do uso das tecnologias das informações (TICs). Com a chegada do período pandêmico, o grupo passou a realizar reuniões no formato *online*.

No ano de 2021, o grupo teve seu nome alterado para Geografia em jogos, por interesse dos integrantes do grupo por esta temática. Com a mudança de nome, o foco do grupo passou a ser os jogos, tanto analógicos quanto digitais. Considerando a influência dos jogos no cotidiano da infância e adolescência, e com o avanço das tecnologias, o grupo reconhece a importância de pensar formas de trabalhar o ensino de Geografia com metodologias ativas que ajude a trabalhar o ensino e aprendizagem.

Como destaca Huizinga (2001, p. 4.), “no jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação”. A partir desta perspectiva, o grupo compreende o jogo como um espaço significativo no qual o lúdico não se limita ao entretenimento, mas assume um papel pedagógico. A partir de leituras e discussões em grupo, o projeto busca refletir o uso dos jogos, como ferramenta de ensino, considerando suas aplicações, limites e efeitos na prática docente.

A utilização de jogos no contexto educacional pode cumprir diversos propósitos, como o fortalecimento da autoconfiança, o estímulo à motivação e a possibilidade de vivenciar, de forma significativa, os conteúdos trabalhados em sala de aula. Mesmo os jogos mais simples podem oferecer informações relevantes e permitir o desenvolvimento de habilidades importantes para o processo de aprendizagem (SILVEIRA, apud VERRI; ENDLICH, 2009, p. 72).

Além disso, ensinar Geografia requer compreender que o conhecimento geográfico está em constante transformação, exigindo um método de ensino que também seja dinâmico e articulado com os processos que produzem o espaço. Nesse sentido, o ensino não pode ser reduzido à simples transmissão de conteúdos fragmentados, mas deve buscar evidenciar os caminhos que levam à organização atual do espaço e sua relação com o trabalho e a vida social (ALMEIDA, apud VERRI; ENDLICH, 1991, p. 71)

Em 2022, o grupo iniciou a divulgação de suas produções no Instagram, ampliando a visibilidade das ações e buscando a participação de novos interessados. Durante os anos anteriores o grupo focou em leituras orientadas, como a tese de doutorado: *A Geografia dos/nos jogos eletrônicos: Diálogos entre games, espaço e ensino de Marcos Rodrigues Ornelas de Lima*, participações em eventos onde os integrantes do grupo realizaram apresentações de trabalho e oficinas no município de Pelotas e outros municípios.

Durante o ano de 2025, iniciou-se a construção de um novo site para divulgação do Grupo e trabalhos desenvolvidos. As reuniões ocorrem de forma presencial, quinzenalmente, onde o grupo busca discutir textos relevantes para o ensino de Geografia. O grupo é composto por alunos de graduação e mestrado, professores de Geografia, além de pessoas que se interessam pelo uso de jogos e ensino.

Considerando a centralidade do aluno no processo de ensino-aprendizagem, é essencial que as práticas pedagógicas favoreçam a construção ativa do conhecimento. Como aponta Silva,

O uso de jogos e situação-problema contribui para um ensino que confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca e a coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar. (SILVA, 2006, p. 143, apud GUILARDUCI et al., 2024, p. 147).

A proposta de ensino da Geografia deve possibilitar aos alunos o desenvolvimento de raciocínios mais articulados e a compreensão crítica dos fatos e fenômenos espaciais. A leitura do mundo deve considerar os múltiplos determinantes que compõem a realidade, permitindo aos estudantes refletirem sobre o espaço em que vivem e atuam de forma mais consciente e responsável (CAVALCANTI, 1998).

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Durante o ano de 2025, as atividades realizadas no projeto Grupo de estudos sobre jogos e gamificação no ensino de Geografia foram voltadas para ações de organização, planejamento e comunicação, essenciais para garantir o andamento das propostas do grupo durante o ano.

Uma das principais atividades é a produção de postagens para o perfil do Instagram do grupo, com o objetivo divulgar conteúdos relacionados ao ensino de Geografia e ao uso de jogos em contextos educativos. Além disso, é realizada a elaboração e atualização de cronogramas, contemplando as atividades do grupo, como reuniões, prazos para a produção de materiais e publicação nas redes sociais, contribuindo para o cumprimento dos objetivos do grupo.

Outra atividade importante é a organização do Google Drive do grupo, utilizado como espaço de armazenamento e sistematização de documentos. Nele são reunidas as leituras indicadas nas reuniões, materiais de apoio e trabalhos acadêmicos dos participantes, como projetos de pesquisa, resumos e trabalhos de conclusão de curso (TCC).

A participação nas reuniões do projeto foi uma parte essencial das atividades realizadas. Os encontros acontecem quinzenalmente, de forma

presencial. Estes encontros acontecem sempre no Campus II da Universidade Federal de Pelotas, local onde se localiza os cursos de Geografia. As reuniões têm como foco a leitura e discussão de textos teóricos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas durante o ano de 2025, no projeto Grupo de estudos sobre jogos e gamificação no ensino de Geografia, evidenciaram a importância da troca entre os participantes, do planejamento e da busca por metodologias que aproximem o ensino da geografia do cotidiano dos alunos. Um dos aspectos centrais da rotina do grupo tem sido a leitura e discussão coletiva do livro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, cuja proposta é compreender o jogo como um elemento estruturante da cultura e da vida humana. Em cada reunião presencial, é trabalhado um capítulo da obra, que serve de base para reflexão, diálogo e articulação com as práticas pedagógicas desenvolvidas no projeto. Essa metodologia tem permitido aprofundar o entendimento do caráter lúdico no ensino, promovendo a aproximação entre teoria e prática, e incentivando a troca de perspectivas entre os participantes.



Figura 1: Registro Fotográfico do Grupo
Fonte: Arquivo da Autora

Outro ponto de destaque é o desempenho positivo do perfil do projeto no Instagram, utilizado como ferramenta de divulgação científica e aproximação com o público têm alcançado um número expressivo de visualizações, curtidas e comentários. A interação constante com estudantes, professores e demais interessados demonstra o potencial das redes sociais como meio de circulação de ideias e fortalecimento das ações do grupo.

Esses resultados reforçam a importância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como aliadas no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Miranda (2007, p. 43), “quando utilizadas com fins educacionais, as TDIC integram o campo da tecnologia educativa, contribuindo para ambientes mais dinâmicos e interativos”. No contexto do projeto, o uso de

redes sociais digitais têm favorecido a aproximação com o público.

Do mesmo modo, os jogos têm se mostrado recursos metodológicos importantes no ensino de Geografia. Como aponta Breda (2018, apud OLIVEIRA et al., 2021, p. 4), “eles despertam a curiosidade dos alunos e possibilitam a construção de conhecimento por meio da experiência, das regras e da autonomia no processo de aprendizagem. Quando combinados a outras estratégias, como leituras e trabalhos em grupo, os jogos ampliam as possibilidades de abordagem dos conteúdos geográficos”. Para Bastos (2011 apud SAWCZUK; MOURA, 2012), “é necessário tornar as aulas mais conectadas ao cotidiano dos estudantes, indo além do livro didático e oferecendo experiências que despertem o interesse e o envolvimento com os temas trabalhados”.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GUILARDUCI, P.V.R et al. GEOTRÍVIA: PROPOSTA DE JOGO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Territorium Terram**, São João del-Rei, v. 7, n. Especial 1, p. 141-152, 2024.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura** / HUIZINGA, J; tradução João Paulo Monteiro, revisão de tradução Newton Cunha. 9. ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019. (Coleção Estudos; 4 / coordenação J. Guinsburg).

LIMA, M.R.O. **A geografia dos/nos jogos eletrônicos: diálogos entre games, espaço e ensino**. 2018. Tese (Doutorado em Geografia) – Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

OLIVEIRA, F.C. de et al. Produção e experimentação de recurso didático no ensino de geografia para as escolas do campo: a exemplificação do jogo “quebra-cabeça do espaço geográfico do semiárido”. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO INCLUSIVA E JORNADA CHILENA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO INCLUSIVA – CINTEDI**, 4., Campina Grande, 2021. **Anais...** Campina Grande: Universidade Estadual da Paraíba, 2021. p. 1216-1235.

VERRI, J.B.; ENDLICH, Â.M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percurso**, Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.