


JOGOS DE TABULEIRO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: conhecendo as regiões brasileiras

Board games in Geography education: getting to know the Brazilian regions

Juegos de mesa en la educación geográfica: conociendo las regiones brasileñas

Debora Cristina Lopes 
Professora de Geografia na Rede Estadual do Paraná
declcoxa@gmail.com

RESUMO

A utilização de jogos no ensino é uma importante ferramenta para a diversificação dos recursos didáticos, pois possibilita uma aproximação dos estudantes com o conteúdo trabalhado, favorecendo a ludicidade, socialização e trabalho em equipe. Neste sentido, o presente trabalho tem por objetivo analisar a contribuição de jogos de tabuleiro como recursos didáticos para o aprendizado de conteúdos da Geografia por estudantes do ensino fundamental II de uma escola pública de Curitiba/PR. A fim de retomar as principais características das regiões brasileiras, foi proposto aos alunos do sétimo ano, a elaboração de um jogo de tabuleiro sobre as regiões brasileiras. A atividade foi desenvolvida com duas turmas de sétimo ano, totalizando 70 alunos. Os alunos foram organizados em grupos de três a cinco integrantes, de acordo com suas afinidades. Cada grupo deveria desenvolver o jogo sobre uma das regiões brasileiras de acordo com a regionalização do IBGE (Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul). Os estudantes deveriam, sob orientação da docente, criar as perguntas, cartas, tabuleiro e regras do jogo. Buscando compreender as contribuições do jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, foi realizada uma pesquisa via questionário do google, intentando verificar o engajamento dos mesmos com tal metodologia. A partir dos dados coletados durante a realização da implementação e das respostas dos questionários, foi possível verificar que foram acrescentados conhecimentos aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras, assim como a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos os alunos, contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro; Recursos didáticos; Ensino de Geografia.

ABSTRACT

The use of games in education is an important tool for diversifying teaching resources, as it allows students to engage with the content being taught, promoting playfulness, socialization, and teamwork. In this sense, the present work aims to analyze the contribution of board games as didactic resources for learning Geography content by middle school students from a public school in Curitiba/PR. In order to review the main characteristics of the Brazilian regions, seventh-grade students were asked to create a board game about the Brazilian regions. The activity was developed with two seventh-grade classes, totaling 70 students. The students were organized into groups of three to five members, according to their interests. Each group was to develop a game about one of the Brazilian regions according to the IBGE's

regionalization (North, Northeast, Central-West, Southeast, and South). Under the teacher's guidance, the students were to create the questions, cards, game board, and rules. Seeking to understand the contributions of board games to the teaching-learning process of students, a survey was conducted using a Google questionnaire, aiming to verify their engagement with this methodology. Based on the data collected during the implementation and the questionnaire responses, it was possible to verify that the students' knowledge about Brazilian regions was added to what they already knew, and that the activity using board games successfully engaged all students, contributing to the teaching-learning process.

Keywords: Board games; Educational resources; Geography teaching.

RESUMEN

El uso de juegos en la educación es una herramienta importante para diversificar los recursos didácticos, ya que permite a los estudiantes involucrarse con el contenido que se enseña, promoviendo la lúdica, la socialización y el trabajo en equipo. En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo analizar la contribución de los juegos de mesa como recursos didácticos para el aprendizaje de contenidos de Geografía por estudiantes de secundaria de una escuela pública de Curitiba/PR. Para repasar las principales características de las regiones brasileñas, se pidió a estudiantes de séptimo grado que crearan un juego de mesa sobre ellas. La actividad se desarrolló con dos clases de séptimo grado, con un total de 70 estudiantes. Los estudiantes se organizaron en grupos de tres a cinco miembros, según sus intereses. Cada grupo debía desarrollar un juego sobre una de las regiones brasileñas según la regionalización del IBGE (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste y Sur). Los estudiantes, bajo la guía del profesor, crearon las preguntas, las tarjetas, el tablero y las reglas del juego. Para comprender las contribuciones del juego de mesa al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se realizó una encuesta mediante un cuestionario de Google para verificar su compromiso con esta metodología. Con base en los datos recolectados durante la implementación y las respuestas del cuestionario, fue posible verificar que el conocimiento de los estudiantes sobre las regiones brasileñas se complementó con lo que ya conocían y que la actividad con juegos de mesa involucró con éxito a todos los estudiantes, contribuyendo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Juegos de mesa; Recursos educativos; Enseñanza de la geografía.

1 INTRODUÇÃO

A ação docente exige dos professores estar em constante formação, buscando novas estratégias de ensino. Neste sentido, a utilização de jogos é uma importante ferramenta para a diversificação dos recursos didáticos, pois possibilita uma aproximação dos estudantes com o conteúdo trabalhado, favorecendo a ludicidade, socialização e trabalho em equipe.

A utilização de jogos é uma das formas de ensinar os conteúdos de maneira crítica, significativa e interativa aos educandos. Breda (2018, p. 31), destaca que o jogo didático tem como finalidade despertar “o interesse pelo aprender de forma

despercebida, colaborando para o processo de ensino-aprendizagem, seja para introduzir e/ou reforçar um assunto, seja para avaliar o conteúdo já trabalhado”.

No ensino da Geografia Escolar, o conteúdo programático referente ao sétimo ano focaliza a Geografia do Brasil, com destaque para a regionalização proposta pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Busca-se que os estudantes compreendam a formação territorial do Brasil, identificando as principais características geográficas e os processos históricos que contribuíram para a sua configuração (Paraná, 2018).

A fim de retomar as principais características das regiões brasileiras, foi proposto aos alunos do sétimo ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Curitiba, a elaboração de um jogo de tabuleiro sobre as regiões brasileiras.

Tal proposta pretende responder a seguinte questão: Como a utilização de jogos didáticos pode contribuir para o aprendizado de conhecimentos sobre as regiões brasileiras por estudantes do sétimo ano de uma escola pública de Curitiba/PR?

Buscando compreender as contribuições do jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, foi realizada uma pesquisa via questionário do *google*, buscando verificar o engajamento dos mesmos com tal metodologia. A partir dos dados coletados durante a realização da implementação e das respostas dos questionários, pretende-se avaliar que conhecimentos foram acrescentados aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras, bem como se a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos alunos contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

2 DESENVOLVIMENTO

A implementação do projeto de intervenção foi desenvolvida entre 12 de novembro e 04 de dezembro de 2024, em uma escola pública do município de Curitiba, com duas turmas de sétimo ano, totalizando 70 alunos.

A proposta teve início no dia 12/11, buscando retomar com os estudantes a regionalização do Brasil realizada pelo IBGE, foi planejada uma aula expositivo-

dialogada, utilizando mapas sobre a regionalização do Brasil (Paraná, 2024) e vídeos sobre a temática (Geo Ilustrada, 2024).

Na aula seguinte foi apresentada aos alunos a proposta de elaboração de jogos de tabuleiro sobre as regiões brasileiras. Os alunos foram organizados em grupos de três a cinco integrantes, de acordo com suas afinidades. Cada grupo deveria desenvolver o jogo sobre uma das regiões brasileiras de acordo com a regionalização do IBGE (Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul). A escolha das regiões ocorreu por sorteio realizado pela docente da turma. Devido ao número de alunos matriculados por turma (35), tivemos mais de um grupo por região.

Nesta aula foi explicado como funciona um jogo de tabuleiro e solicitado que elaborassem 15 (quinze) questões sobre a temática estudada. Foi explicado que tais questões seriam utilizadas no jogo. Para elaborar as questões, os alunos poderiam utilizar o livro didático de Geografia, o caderno ou pesquisar na internet utilizando os tablets da biblioteca. Ao final da aula as questões foram recolhidas para correção.

Na terceira aula desenvolvendo a atividade foi dada a devolutiva das questões e solicitadas as devidas correções. Para os grupos cujas questões estavam corretas, foi solicitado que começassem a transcrevê-las nas cartas do jogo.

Os materiais utilizados para elaboração do jogo e sua execução foram: cartolina, canetinhas coloridas, lápis, régua, tesoura, caneta azul/preta, dado e peões de tabuleiro. Para produção das cartas, foi sugerido aos grupos, que utilizassem metade de uma cartolina e que cada carta tivesse a medida de 8cm x 8cm. As cartas têm por finalidade apresentar as perguntas elaboradas anteriormente e possibilitar, conforme as regras do jogo, avanços no tabuleiro.

Na quarta aula, os grupos deveriam finalizar a elaboração das cartas, utilizando as questões produzidas anteriormente e criar as regras do jogo de tabuleiro. Com relação às regras, foi dada liberdade para os grupos quanto à sua criação, sendo apresentadas apenas sugestões (avanço no tabuleiro em caso de acerto da questão e retorno em caso de erro).

Na quinta aula, os alunos foram orientados a construir o tabuleiro do jogo, para isso, eles utilizaram a metade de uma cartolina, reservada anteriormente para esse fim. Nesta etapa foram apresentados exemplos de tabuleiros, dando total liberdade quanto ao número de casas e formato do mesmo (Figura 1).

Figura 1 – Elaboração do tabuleiro para o jogo



Fonte: Autora, nov., 2024.

Na sexta aula, os grupos finalizaram a construção do tabuleiro para que fosse possível iniciar a disputa do jogo. Também aproveitaram para elaborar os dados e peões que utilizariam no jogo.

Na sétima aula os grupos disputaram o jogo por eles elaborado; e na oitava aula realizamos um circuito para que os alunos trocassem os jogos e fosse possível disputar o jogo elaborado pelos colegas de turma. Tal estratégia possibilitou que os alunos relembassem as outras regiões brasileiras numa espécie de rotação por estações (Figura 2).

Figura 2 – Disputa do jogo de tabuleiro sobre as regiões brasileiras



Fonte: Autora, nov., 2024.

No dia 04/12 os alunos foram levados ao laboratório de informática para responder um questionário elaborado pela docente referente às contribuições no jogo para o ensino de Geografia.

3 RESULTADOS

A investigação envolveu estudantes que cursam o sétimo ano do Ensino Fundamental e a escolha desse público deveu-se pelo fato de possibilitar uma retomada de conteúdos referente às principais características das regiões brasileiras.

Ao observar a organização dos grupos e suas divisões de tarefas, foi possível verificar a contribuição do jogo ao estimular as relações sociais e criar situações que exigem a tomada de decisão e cooperação entre os participantes. Esse contexto vem ao encontro do que enfatizam Macedo, Petty e Passo (2005, p. 26) quando afirmam que o “trabalho com jogos oferece um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de relações sociais cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas”.

Ao finalizar a criação e implementação dos jogos de tabuleiro, os alunos foram levados ao laboratório de informática para responder uma pesquisa referente as suas impressões sobre tal atividade.

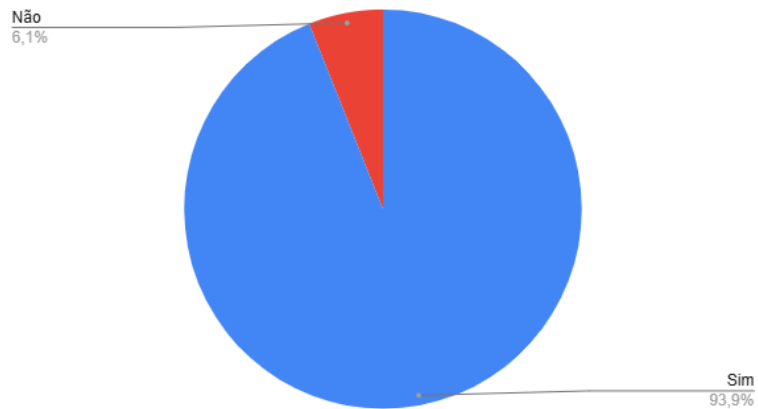
O questionário foi elaborado pelo *google* formulário e disponibilizado o *link* para os alunos no *google* sala de aula. O formulário era composto de duas questões abertas e duas fechadas. O objetivo das questões relaciona-se a necessidade de se avaliar que conhecimentos foram acrescentados aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras, bem como, se a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos alunos contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

Responderam voluntariamente ao questionário 33 (trinta e três) alunos, o número pequeno de respostas se comparado ao número de alunos que participaram da atividade deve-se ao fato de estarmos na semana de recuperação, assim, muitos alunos já não estavam comparecendo às aulas.

A primeira questão perguntava aos alunos se eles haviam gostado da atividade envolvendo a criação do jogo de tabuleiro. Dos respondentes 93,9% destacaram ter gostado da atividade e 6,1% não gostaram (Figura 3).

Figura 3 – Apreço pelo desenvolvimento do jogo de tabuleiro

Você gostou da atividade de elaboração do jogo de tabuleiro?

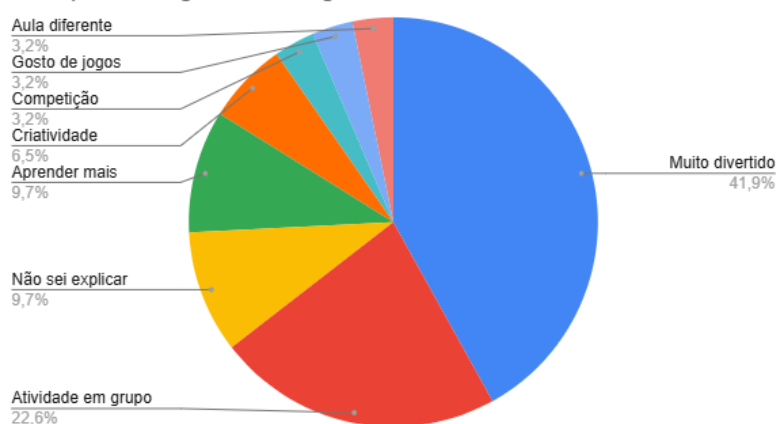


Fonte: Formulário Google respondido pelos participante da pesquisa

Foi possível averiguar que a grande maioria dos estudantes gostou da atividade desenvolvida entre os pares, neste sentido, a segunda questão proposta aos alunos referiu-se a o porquê de terem gostado ou não da atividade. Essa questão foi aberta e entre os alunos que apreciaram a atividade, os principais elementos apontados referem-se a: considerarem a atividade em si muito divertida 41,9%, a valorização da atividade em grupo, desenvolvida junto com os colegas, tendo que negociar para desenvolver as atividades propostas 22,6% e a possibilidade de exercitar a criatividade 6,5% (Figura 4).

Figura 4 – Pontos positivos e negativos do jogo de tabuleiro

Por que você gostou/não gostou da atividade?



Fonte: Formulário Google respondido pelos participante da pesquisa

É notório que os jogos estimulam a participação dos estudantes de modo a saírem da passividade e a se fazerem parte do processo de ensino e aprendizagem. Durante a observação das aulas era nítido o envolvimento da grande maioria dos alunos na atividade, que, inclusive, solicitaram aos professores da aula anterior para que pudessem já ir se organizando em grupo.

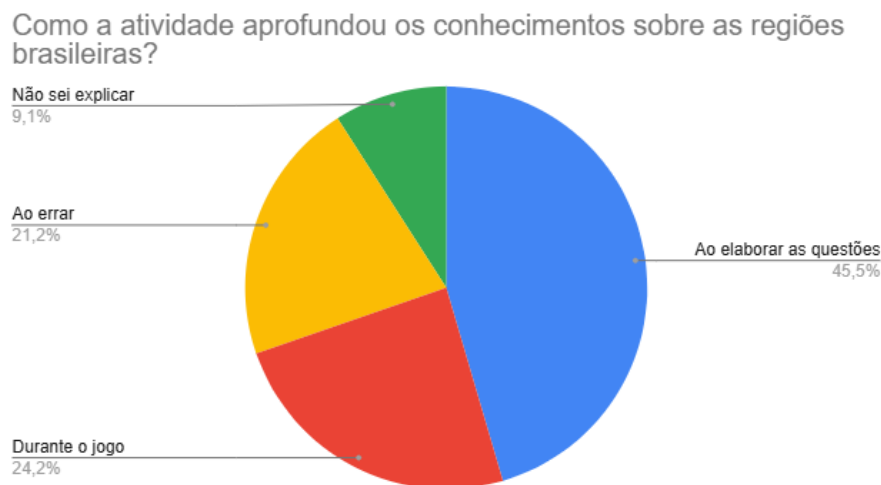
Na resposta dos questionários foi possível verificar que a rivalidade no jogo foi um elemento pouco citado pelos participantes, apenas 3,2% dos alunos destacaram este elemento. A competição durante o jogo precisa ser sadia e natural, em que o aluno não busque tão somente superar seus desafios, mas agregar conhecimentos a fim de obter o desenvolvimento das competências e habilidades da Geografia, como a correlação e a análise/localização (Breda, 2013, p. 05).

Entre os dois alunos que não gostaram da atividade, um descreveu o trabalho como muito cansativo e o outro muito chato. Pela maneira com que o texto foi escrito em ambos os questionários, foi possível inferir que tais alunos são os que estão em processo de alfabetização, desta maneira, com base na observação em sala, foi possível verificar que eles foram, durante muitos momentos, deixados de lado pelo grupo, sendo necessária intervenção da docente.

Nesse contexto, é importante destacar que o jogo não abarcará todas as necessidades do ensino de Geografia. Consideramos, portanto, apenas um entre diversos instrumentos didáticos válidos e disponíveis para o professor, que deve adotar estratégias que busquem contemplar todos os alunos.

Os alunos foram questionados se a atividade havia possibilitado aprofundar conhecimentos sobre as regiões brasileiras e 100% dos alunos responderam que sim. A última questão solicitava que justificassem a questão anterior. Nesta os alunos apontaram que ao criar as questões lembraram os conteúdos já estudavam e que nem lembravam mais, bem como ao disputar o jogo e errar as questões tinham acesso a respostas e em uma próxima rodada lembravam (Figura 5).

Figura 5 – Novos conhecimentos sobre as regiões brasileiras



Fonte: Formulário Google respondido pelos participante da pesquisa

Ao analisar as respostas dos alunos, foi possível verificar que o jogo serviu para revisar e reforçar o conhecimento já existente, aprimorando-o, ocorrendo assim a aprendizagem significativa. Segundo David Ausubel (2003), a aprendizagem significativa, é o processo de relacionar uma nova informação com o conhecimento prévio do aluno. Para que isso ocorra, o conteúdo deve ser relevante e o aluno deve estar disposto a aprender.

Percebemos que o jogo proporcionou situações de desenvolvimento de habilidades socioemocionais como empatia, cooperação e respeito, que são muito importantes para o trabalho em grupo e para a vida adulta.

Outro elemento importante verificado tanto durante a realização das etapa do jogo, quanto no questionário foi a contribuição do jogo na melhor apreensão do conteúdo, já que ao elaborar as questões, os alunos tinham a possibilidade de rever o conteúdo, mas principalmente, ao disputar o jogo, com os erros eles podiam rever os conceitos e aprender com os pares.

Desta forma, foi possível verificar que o uso e a produção de jogos geográficos como dispositivos metodológicos têm potencial para possibilitar a apreensão do conhecimento, a interação entre os estudantes, o respeito às regras de convivência, favorecendo a ludicidade, socialização e trabalho em equipe.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve por objetivo geral analisar a contribuição de jogos como materiais didáticos para o aprendizado de conteúdos da Geografia por estudantes do ensino fundamental II de uma escola pública de Curitiba/PR.

Desde a organização dos grupos, até a aplicação dos jogos foi possível perceber um grande envolvimento dos alunos com a atividade. A dinâmica da sala de aula exige do professor não apenas o domínio dos conteúdos, mas a utilização de recursos didáticos adequados e que estimulem a curiosidade dos alunos. A práxis pedagógica realizada em sala de aula evidenciou a importância de atividades lúdicas como ferramenta para o ensino da Geografia.

Após a atividade os alunos foram questionados sobre as suas impressões da experiência, ocasião em que se manifestaram positivamente sobre, mostrando que o uso de jogos em sala de aula favoreceu o ensino e a aprendizagem de maneira espontânea e prazerosa.

A partir dos dados coletados durante a realização da implementação e das respostas dos questionários, foi possível verificar que foram acrescentados conhecimentos aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras, assim como a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos os alunos, contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

BREDA, T. V. **Jogos geográficos na sala de aula.** Curitiba: Appris, 2018.

BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar.** Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências, 2013. 164f.

GEO ILUSTRADA. **Regionalização do Brasil** - IBGE, Geiger e Milton Santos (Resumo ilustrado). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=y4xW_zOWJJY&t=11s. Acesso em 25 ago. 2025.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

PARANÁ, SEED. **Currículo da Rede Estadual Paranaense** - CREP - Geografia-Ensino Fundamental, 2018.

PARANÁ, SEED. **Brasil**: Divisão Regional do IBGE. Disponível em:
<http://www.geografia.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=348&evento>.
Acesso em: 25 ago. 2025.

Histórico do artigo Recebido: fevereiro de 2026. Aceito: março de 2026. Publicado: abril de 2026.
--