

## **METODOLOGIAS ATIVAS A PARTIR DE JOGOS DIDÁTICOS: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA E UMA PROPOSTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

**Lucas Matheus Garcia Tôrres<sup>1</sup>, Maria José Costa Fernandes<sup>2</sup>, Raimundo Audei  
Henrique Junior<sup>3</sup>, Efraim de Alcântara Matos<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Geógrafo e Discente do Programa de pós-graduação em Ciências Naturais – PPGCN da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). E-mail: [lucas-matheus-@hotmail.com](mailto:lucas-matheus-@hotmail.com)

<sup>2</sup>Prof. Dr<sup>a</sup>. Departamento de Geografia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). E-mail: [mariacosta@uern.br](mailto:mariacosta@uern.br)

<sup>3</sup>Biólogo e Discente do Programa de pós-graduação em Ciências Naturais – PPGCN da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). E-mail: [henriquejunior9999@gmail.com](mailto:henriquejunior9999@gmail.com)

<sup>4</sup>Prof. Me. do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). E-mail: [efraimmat@gmail.com](mailto:efraimmat@gmail.com)

### **Resumo**

Refletir sobre as práticas pedagógicas na Geografia é uma das vias interessantes para o entendimento das particularidades da produção do conhecimento geográfico e da emergência de áreas de estudo na disciplina. O ensino da Geografia carece cada vez mais de se adaptar às novas formas de ensino-aprendizagem, no sentido de fazer o discente verdadeiramente se interessar pelo assunto trabalhado em aula por parte dos docentes. Desse modo, o estudo objetivou realizar uma revisão bibliográfica sobre metodologias ativas e jogos de cunho didático pedagógico que auxiliem o processo de ensino aprendizagem na Geografia. Além disso, elaborou-se um jogo didático como proposta metodológica visando despertar uma aprendizagem lúdica e crítica da ciência geográfica. Diante da discussão percebe-se que a educação passa por um período de transformação, no qual objetiva uma a inovação, visando uma melhor qualidade no ensino e também que, a metodologia ativa proposta irá, possivelmente, ajudar na construção de um conhecimento satisfatório e eficaz do espaço geográfico, auxiliando e melhorando o processo de ensino e aprendizagem da Geografia.

**Palavras-chave:** Geografia. Ensino-aprendizagem. Metodologia ativa. Jogo.

### **ACTIVE METHODOLOGIES IN GEOGRAPHY TEACHING BASED ON DIDACTIC GAMES: A BIBLIOGRAPHIC REVIEW AND A METHODOLOGICAL PROPOSAL**

#### **Abstract**

A Reflecting on the pedagogical practices in Geography is one of the interesting ways to understand the particularities of the production of geographic knowledge and the emergence of study areas in the discipline. The teaching of Geography increasingly needs to adapt to new forms of teaching-learning, in order to make the student truly interested in the subject worked in class by the teachers. Thus, the study aimed to conduct a literature review on active methodologies and didactic and pedagogical games that help the teaching-learning process in Geography. In addition, a didactic game was developed as a methodological proposal aiming to awaken a playful and critical learning of geographic science. In view of the discussion, it is clear that education is going through a period of transformation, which aims at innovation, seeking a better quality in teaching and also that the proposed active methodology will possibly help in the construction of a satisfactory and effective knowledge of geographic space, assisting and improving the teaching and learning process of Geograp

**Keywords:** Geography. Teaching-learning. Active methodology. Playing.

## **METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA BASADAS EN JUEGOS DIDÁCTICOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA Y UNA PROPUESTA METODOLÓGICA**

### **Resumen**

Reflexionar sobre las prácticas pedagógicas en Geografía es una de las formas interesantes de entender las particularidades de la producción de conocimiento geográfico y el surgimiento de áreas de estudio en la disciplina. La enseñanza de la Geografía necesita cada vez más adaptarse a las nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, para conseguir que el alumno se interese realmente por la materia trabajada en clase por los profesores. De este modo, el estudio pretendía realizar una revisión bibliográfica sobre metodologías activas y juegos pedagógicos que ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía. Además, se desarrolló un juego didáctico como propuesta metodológica para despertar un aprendizaje lúdico y crítico de la ciencia geográfica. De cara a la discusión queda claro que la educación está pasando por un periodo de transformación, en el que se pretende una innovación, buscando una mayor calidad en la enseñanza y también que la metodología activa propuesta posiblemente ayude en la construcción de un conocimiento satisfactorio y efectivo del espacio geográfico, ayudando y mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Geografía.

**Palabras-clave:** Geografía. Enseñanza-aprendizaje. Metodología activa. Juegos.

### **INTRODUÇÃO**

O ensino da Geografia, bem como das demais disciplinas, carece cada vez mais de se adaptar às novas formas de ensino-aprendizagem, no sentido de fazer o discente verdadeiramente se interessar pelo assunto trabalhado em aula por parte dos docentes. A falta de motivação dos alunos em relação às aulas é um dos grandes problemas enfrentados pelas escolas brasileiras (SANTOS; CHIAPETTI, 2011). Esse desafio está diretamente ligado às metodologias tradicionais de ensino.

As instituições de ensino devem ser espaços de constante inovação com relação aos novos métodos de ensino, adequando-se às necessidades dos alunos, ajudando-os no processo de ensino e aprendizagem (RODRIGUES et. al, 2020). Segundo Ribeiro, Silva e Franca (2013) para ocorrer uma maior dinamização das aulas tem de se haver uma metodologia, na qual possa atrair o interesse dos estudantes envolvidos, sendo executada e planejada de maneira objetiva, conduzindo-os à apropriação do saber.

Tavares, Silva e Almeida (2014) enfatizam que, quando se promove aulas mais participativas, o professor estará estimulando o discente ao desenvolvimento da criatividade, curiosidade e capacidade de refletir criticamente. O desenvolvimento do lúdico auxilia a aprendizagem e facilita os processos de construção do conhecimento (SANTOS, 2011, p. 12). Nesse cenário do desafio pedagógico para promover aulas mais participativas, alguns professores têm apostado bastante na ludicidade como uma das estratégias didáticas no ensino de Geografia, pois “a utilização do lúdico em sala de aula vem se mostrando ser uma metodologia ativa cada vez mais propícia no que tange ao compartilhamento do conhecimento por parte dos professores e alunos” (TÔRRES; VIEIRA; SOARES, 2020, p. 3).

Encontrar os meios que tragam a atenção do aluno para determinados assuntos, que muitas vezes são considerados densos e cansativos pelos discentes, não é tarefa fácil, mas pode ser feito. Existem diversos novos tipos de linguagens que os professores podem, e devem, utilizar nos dias de hoje com o objetivo de trazer a atenção do aluno aos temas trabalhados em sala de aula. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC relata em sua quarta competência diferentes linguagens que possibilitem partilhar informações e experiências em diferentes contextos, ajudando a produzir conhecimento (BRASIL, 2018, p.7).

Di Maio e Setzer (2011, p. 232 e 233), em seus relatos, afirmam que “as inovações nos ambientes escolares trazem reflexos positivos aos processos de ensino e aprendizagem e isto bastaria para justificar a inserção de novos recursos tecnológicos nas aulas”. Diante disso, vê-se que é de fundamental importância aos professores a adoção de novas ferramentas que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem.

No ensino da Geografia não é diferente, uma vez que existe uma infinidade de métodos que podem ser utilizados na reprodução do conhecimento por parte do professor para com o assunto aplicado. Pontuschka, Paganelli e Cacete (2007, p.215) afirmam que:

[...] o uso de linguagens na Geografia não visa reproduzir receitas, mas, sim, oferecer propostas que, associadas à criatividade dos educadores, podem constituir ideias para a utilização de diferentes conteúdos [...], tornando a disciplina extremamente significativa na reflexão dos alunos. (PONTUSCHKA; PAGANELLI; CACETE, 2007, p. 215).

As autoras mostram, de maneira clara, a importância de o educador saber aplicar de maneira coesa o que ele deseja, pois se pode ocorrer do aluno realizar uma leitura de maneira deturpada. Cabe ao docente acompanhar o estudante, entendendo a sua leitura de mundo e aplicando da melhor maneira possível o material escolhido.

A utilização do lúdico em sala de aula vem se mostrando, pois, ser uma metodologia ativa cada vez mais propícia no que tange ao compartilhamento do conhecimento por parte dos professores e alunos. Segundo Torres, Vieira e Soares (2020), os professores ao trabalharem com jogos tornam suas aulas mais dinâmicas, sendo estes, um importante auxílio no processo de ensino aprendizagem, pois através da ludicidade deixa-se os alunos mais concentrados em suas atividades. Nesse contexto, o jogo atua como um bom recurso didático-pedagógico, pois desperta o interesse do educando e ajuda-o na construção de seu conhecimento.

É pensando em uma Geografia mais dinâmica e crítica que este trabalho busca a elaboração de um novo recurso didático-pedagógico, para ser utilizado por parte dos docentes deste componente curricular, visando a um melhor aproveitamento por parte dos discentes na aquisição do conhecimento gerado nas discussões do cotidiano educacional. Essa proposta visa contribuir para um melhor desenvolvimento da articulação entre a teoria e prática geográfica, propondo uma metodologia a este ensino baseada na ludicidade, como forma de obter um maior desempenho quanto à sua estruturação e aplicação no ambiente escolar.

## **METODOLOGIA**

Neste tópico apresentam-se os procedimentos metodológicos junto ao desenvolvimento desta pesquisa e relacionado ao estudo sobre metodologias ativas e uma proposta de jogo didático digital. Para a execução deste trabalho, visando alcançar o objetivo geral e os específicos, foram envolvidas algumas etapas, tais como levantamento bibliográfico, discussão acerca da temática e a elaboração do jogo didático-pedagógico.

A primeira etapa corresponde ao levantamento bibliográfico realizado a partir dos registros disponíveis e decorrentes de pesquisas anteriores (SEVERINO, 2007). O procedimento bibliográfico se enquadra a partir da utilização de livros, artigos, teses, dissertações e monografias, visando estudar alguns conceitos e definições essenciais para esta pesquisa, e ainda compreender o que são metodologias ativas e a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Após isso, a segunda etapa correspondeu a elaboração do jogo, no qual este e seu conteúdo esteve de acordo com as competências e habilidades orientadas pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC, para o processo de ensino e aprendizagem em Geografia:

1. Utilizar os conhecimentos geográficos para entender a interação sociedade/natureza e exercitar o interesse e o espírito de investigação e de resolução de problemas.
2. Estabelecer conexões entre diferentes temas do conhecimento geográfico, reconhecendo a importância dos objetos técnicos para a compreensão das formas como os seres humanos fazem uso dos recursos da natureza ao longo da história.
3. Desenvolver autonomia e senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem.
4. Desenvolver o pensamento espacial, fazendo uso das linguagens cartográficas e iconográficas, de diferentes gêneros textuais e das geotecnologias para a resolução de problemas que envolvam informações geográficas.
5. Desenvolver e utilizar processos, práticas e procedimentos de investigação para compreender o mundo natural, social, econômico, político e o meio técnico-científico e informacional, avaliar ações e propor perguntas e soluções (inclusive tecnológicas) para questões que requerem conhecimentos científicos da Geografia.
6. Construir argumentos com base em informações geográficas, debater e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam a consciência socioambiental e o respeito à biodiversidade e ao outro, sem preconceitos de qualquer natureza.
7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, propondo ações sobre as questões socioambientais, com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários (BNCC, 2017, p. 366).

A proposta de jogo apresentada foi elaborada com base na literatura existente sobre jogos didáticos e o conteúdo específico de geografia econômica, seguindo as competências e

habilidades mencionadas anteriormente. Para a elaboração do mesmo, necessitou-se dominar o conteúdo e ter auxílio de um professor-orientador, experiente no assunto. Inicialmente, confeccionou-se protótipos do jogo e, posteriormente, a versão final.

A confecção do jogo deu-se em duas subetapas, a primeira como sendo uma espécie de elaboração das questões, um total de 35 sempre com três alternativas, sendo uma correta e duas erradas, e uma segunda que correspondia as animações dentro do software que iria dar vida ao tabuleiro digital. Tais animações corresponderam a 105 comandos a partir do clique do mouse, feitos para mover os jogadores, os dados, abrir e fechar os envelopes digitais que correspondiam aos exercícios. Veja abaixo uma figura com os comandos realizados para o funcionamento do jogo (Figura 1).

**Figura 01:** construção do jogo “Trilha Geográfica”.



Fonte: acervo dos autores (2022)

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### Metodologias ativas no Ensino

A educação passa por um período de transformação visando a inovação, qualidade no ensino e desenvolvimento de novas metodologias (HAUSCHILD, 2017). O autor relata que dentre essas novas metodologias, atualmente, busca-se aquelas que envolvam o aluno, mudando a posição do educando que, até então é visto como sujeito ouvinte passivo, para uma que o coloque como agente responsável por construir os seus aprendizados, atuando ativamente na construção de seu conhecimento, e o professor como responsável pela organização e orientação deste processo. A isto, dá-se o nome de metodologia ativa que torna mais dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Oliveira e Pontes (2013) afirmam em seus relatos que a metodologia ativa é um amplo processo e possui como principal característica a inserção do discente como agente principal responsável pela sua aprendizagem. Neste contexto, a aprendizagem deixa de ser responsabilidade somente do professor, fazendo com o aluno também encarregue-se disto.

Berbel (2011, p. 4) compreende que “as metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor”. Bastos (2006, p. 1) define essas metodologias como os “processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema.” Assim, constata-se que as dinâmicas de ensino envolvendo soluções práticas de problemas quando dada aos alunos, estão inserindo-os como ser ativo no processo educacional. Conforme Freire (1996):

As metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos. (FREIRE, 1996, p. 29).

Nesse sentido, as metodologias ativas miram a aprendizagem por meio de atividades dinâmicas, com a finalidade do pensamento crítico acerca de problemáticas do espaço vivido pelos alunos. Em seus estudos, Libâneo (1990) defende ser de fundamental importância que o docente utilize, no decorrer de suas aulas, metodologias ativas de ensino, tais como solução de problemas, pesquisa, estudo dirigido, dentre outras, que estimulem a atividade de pensar nos alunos. Gonçalves (2021) apresenta em sua pesquisa aspectos positivos com relação ao uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem:

os resultados foram positivos, incentivando o uso das MAA como forma de desenvolver o pensamento crítico e reflexivo, valores éticos, trabalho em equipe, autonomia e protagonismo do aluno. Tornando o papel do professor de hoje muito mais amplo e complexo, pois a sociedade atual exige indivíduos capazes de pensar, e sozinha, a tecnologia não garante aprendizagem. Daí que seja importante misturar técnicas, estratégias, recursos e aplicações. Ser capaz de surpreender os alunos, mudar a rotina.” (GONÇALVES, 2021, p. 70).

Moraes e Castellar (2018) reforçam a concepção de que a utilização de metodologias ativas, voltadas para o processo de ensino e aprendizagem em Geografia, pode contribuir para uma melhoria da qualidade do ensino, o desenvolvimento da consciência sobre a relação entre ciência e sociedade e o desenvolvimento de conceitos científicos voltados para a construção da cidadania. Portanto, para um ensino que torne o estudante sujeito ativo do processo de aprendizagem “é preciso fazer com que o aluno desempenhe o papel de sujeito ativo, envolvendo-se com as atividades em sala de aula de forma participativa”, atribuindo, sobretudo, significações ao que se aprende” (LIBÂNEO, 1990, p. 79).

### Jogos didáticos no ensino de Geografia

Pensando na construção de conhecimento do aluno através dos jogos de cunho didático pedagógico, Rau (2007 p. 32) nos diz que “o jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento”. No ensino da Geografia, os jogos também possuem finalidades pedagógicas desde que seja dirigida e orientada, visando um resultado ao processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos como recurso didático-pedagógico prendem a atenção dos discentes, pois: “são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma

aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”. (ANTUNES, 2012, p. 38).

O jogo possui um caráter ativo, possuindo assim começo, meio e fim. Também podemos citar a existência de regras de cada jogo bem como o estímulo da autoafirmação e autonomia que estes geram (TORRES; VIEIRA; SOARES, 2020). Hopf, Falkembach e Araújo (2005) afirma que o jogo faz parte do cotidiano das crianças, propiciando-as a aprendizagem e possibilitando a expressão de sentimentos. Então, jogar passa a ser uma alternativa de realização pessoal, motivando os alunos e quando tem finalidade pedagógica pode auxiliar na construção do saber dos discentes.

Passerino (1998) reafirma quando escreve em seus relatos que a utilização de jogos como cunho didático-pedagógico em sala de aula possui a capacidade de envolver melhor a quem participa, envolvendo assim o emocional do aluno. No ensino de Geografia, a utilização dos jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços (FREITAS; SALVI, 1998), podendo esses ser aplicados em diferentes escalas a depender da proposta pedagógica.

Torres, Vieira e Soares (2020) em seus estudos sobre a eficácia dos jogos no ensino de Geografia relatam a utilização dos jogos didático-pedagógicos como meio de se facilitar e tornar prazeroso o processo de ensino-aprendizagem. Esses observaram que através dos jogos um bom entusiasmo ao aprender por parte dos alunos, demonstrando interesse e motivação ao participarem das atividades lúdicas empregadas. Assim vê-se que o jogo possibilita um maior interesse no conhecimento acerca do conteúdo proposto junto a ludicidade. De acordo com Freitas e Salvi (1999, p.8):

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e quando puder se constituir num auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. Deve-se antecipar na elaboração do programa da disciplina o conhecimento e o procedimento dos jogos específicos e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, e observados em seus resultados com respeito aos a fim de que 8 possam ser mantidos, alterados ou substituídos por outros. (FREITAS & SALVI, 1999, p.8).

Então, o professor precisa verificar a possibilidade de utilização de jogo no planejamento de sua disciplina, propondo-o desde a elaboração ou reutilização doutros até a aplicação. Estudando a contribuição dos jogos no ensino de Geografia, Nóbrega (2019) percebeu relações e conexões teóricas e práticas entre os jogos didáticos, o desenvolvimento de competências e habilidades e a aprendizagem significativa dos conteúdos, conceitos e temas inerentes à ciência geográfica. Nesse sentido, o autor reitera, ao longo do estudo, as múltiplas possibilidades de utilização dos jogos, na condição de recursos didáticos, para fomentar a aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares da disciplina de Geografia.

Assim, o mesmo reforça a ideia de que os jogos se têm apresentado um forte recurso didático-pedagógico no auxílio do processo de ensino e aprendizagem. Ao se referir ao emprego da atividade lúdica no contexto humano, Luckesi (2000) esclarece sobre sua efetivação em determinados momentos:

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento. (LUCKESI, 2000, p. 21).

Então, “a ludicidade é uma necessidade do ser humano. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”. (SANTOS, 2011, p. 12). Desse modo, o jogo como recurso didático-pedagógico desperta o interesse do educando, ajudando-o na construção de seu conhecimento.

Assim, o uso de jogos didático-pedagógicos mostra-se como sendo um recurso com potencial a ser utilizado por parte dos docentes visando a um melhor aproveitamento por parte dos discentes na aquisição do conhecimento gerado nas discussões do cotidiano educacional.

### O jogo “TRILHA GEOGRÁFICA”

O jogo intitulado de “Trilha Geográfica” (Figura 2), apresenta um tabuleiro digital composto por 34 casas, um dado e 2 bonequinhos, tendo assim que dividir a turma que ir-se-á aplicar em duas equipes. A cada três casas, tem-se uma extra, indicando que caso o aluno (equipe) caia na mesma terá de responder uma pergunta. A cada resposta correta, a equipe ganhará “Geocoins”, uma espécie de moeda digital. Essas moedas são cumulativas e associadas ao jogo sem fim, acabam mostrando a ideia do atual sistema econômico mundial que visa somente o lucro, o capitalismo.

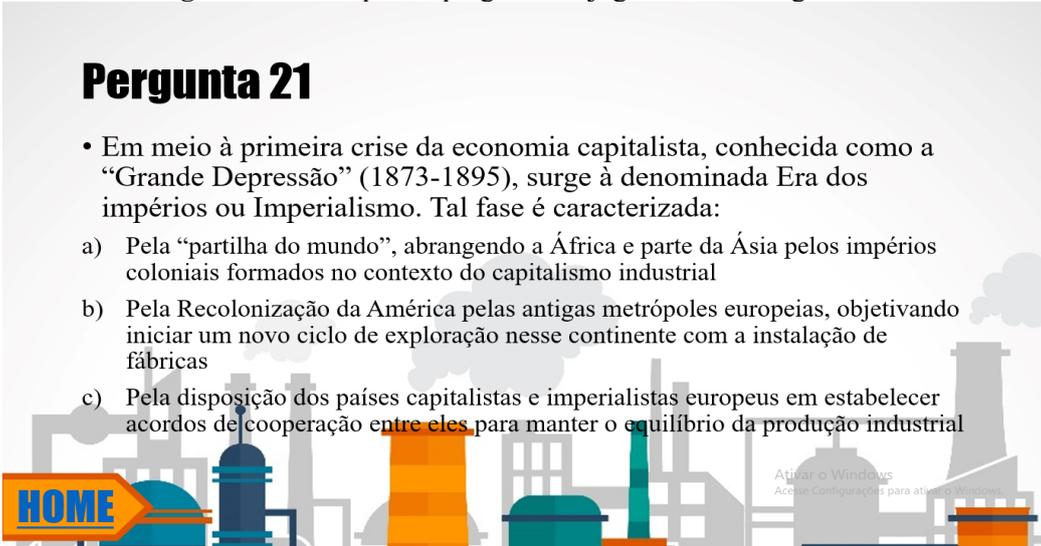
**Figura 02:** jogo “Trilha Geográfica”.



Fonte: acervo dos autores (2022)

As perguntas do jogo foram ajustadas de maneira cíclica, explicando todo o processo de evolução do atual sistema econômico capitalista, desde o antigo sistema econômico e cada processo histórico que o impulsionou ao capitalismo a assumir a quase hegemonia mundial. Os questionamentos do jogo (Figura 3) são contextualizados, visando instigar a leitura e um pensamento crítico dos participantes.

**Figura 03:** Exemplo de pergunta do jogo “Trilha Geográfica”.



**Pergunta 21**

- Em meio à primeira crise da economia capitalista, conhecida como a “Grande Depressão” (1873-1895), surge a denominada Era dos impérios ou Imperialismo. Tal fase é caracterizada:
  - a) Pela “partilha do mundo”, abrangendo a África e parte da Ásia pelos impérios coloniais formados no contexto do capitalismo industrial
  - b) Pela Recolonização da América pelas antigas metrópoles europeias, objetivando iniciar um novo ciclo de exploração nesse continente com a instalação de fábricas
  - c) Pela disposição dos países capitalistas e imperialistas europeus em estabelecer acordos de cooperação entre eles para manter o equilíbrio da produção industrial

HOME

Ativar o Windows  
Acesse Configurações para ativar o Windows

Fonte: acervo dos autores (2022)

A primeira pergunta é relacionada ao século XIV e questiona sobre a base para a atividade econômica ser desenvolvida, tendo por resposta a Terra. Em seguida, a segunda questão retrata sobre os lotes que caracterizavam as grandes propriedades rurais, nos quais eram a base da economia, os feudos.

Dando continuidade, a pergunta três e quatro buscam explicar qual o meio que facilitava as trocas comerciais e o espaço onde as pessoas levavam seus produtos para essas ações. Ainda dialogando com as questões anteriores, a quinta pergunta relata a nomenclatura que se dava ao que chamamos hoje de cidades que eram denominadas de burgos.

Na questão seis, após os alunos já terem compreendido o desenvolvimento da atividade comercial a partir das feiras-livres, explica-se a questão do surgimento de uma nova classe social, a burguesia. A sétima pergunta já retrata o século XV, quando já se verifica o declínio do sistema feudal. Essa questão explica o momento da história que marca a passagem gradual para o sistema capitalista na sua etapa comercial, tendo o mercantilismo como resposta, pois o mesmo é o modelo econômico adotado na época do capitalismo na mesma. Além dessa, as questões oito e nove auxiliam o desenvolvimento do conhecimento sobre o mercantilismo.

A décima e décima primeira questão traz a forma de como o capitalismo comercial foi impulsionado através das conquistas de territórios na América pelos países colonizadores, explicando o processo de exploração de recursos naturais e matérias-primas das suas colônias.

Na tentativa de despertar nos alunos o conhecimento sobre a primeira revolução industrial com relação a sua origem, o que contribuiu para tal e a principal fonte de energia,

fez-se quatro questões, da décima segunda até a décima quinta. A décima sexta questão até a vigésima, estimula o aluno a conhecer uma das vertentes do capitalismo, o liberalismo.

A questão vigésima primeira traz o conteúdo da segunda revolução industrial. As três próximas perguntas irão despertar sobre o que aconteceu nesse período e estimular a aprendizagem de outros dois modelos de gestão capitalista, o fordismo e o keynesianismo. Além disso, até a trigésima questão, traz-se acontecimentos históricos com relação a tais gestões, por exemplo o ato da “Grande depressão” que foi a crise nos Estados Unidos e propagou-se para se tornar uma crise do capitalismo mundial.

As cinco últimas questões buscam impulsionar aos discentes o conhecimento com relação à terceira revolução industrial. Esta é discutida e finaliza-se o jogo estimulando o aluno ao início do conhecimento sobre globalização, fato este impulsionado por essa revolução.

Rafael Savi e Vania Ribas Ulbricht (2008) algumas potencialidades acerca do uso dos jogos que dialogam diretamente com essa proposta metodológica tais como: o efeito motivador, pois deixa o aluno mais atraído pelo mundo fictício do “Trilha Geográfica” na medida em que o mesmo ganha os “Geocoins”; o desenvolvimento de habilidades através das estratégias criadas pelos educandos para vencer o jogo; a socialização a partir da possibilidade de se trabalhar em equipe, aproximando-os competitivamente e cooperativamente.

Nesse contexto os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias que beneficiarão diretamente em seu processo de ensino e aprendizagem. Porém, Vale salientar que nem todas as escolas, principalmente públicas, têm recursos que possibilitem a utilização do jogo, tais como notebook e/ou projetor. Assim, isso seria um dos principais desafios dentro da proposta apresentada neste artigo.

De maneira geral, o jogo proposto traz todo o processo evolutivo do sistema econômico capitalista, explicando o processo histórico, acontecimentos, crises, fontes de energia, vertentes e outras informações que visem, através dessa metodologia ativa, auxiliar o processo de ensino e aprendizagem deste conhecimento nos educandos.

## **CONCLUSÕES**

Diante da discussão percebe-se que a educação passa por um período de transformação, no qual objetiva uma a inovação, visando uma melhor qualidade no ensino. Para isso, busca-se o desenvolvimento de novas metodologias que envolvam o aluno, mudando a posição do mesmo que, até então o aluno é visto como sujeito ouvinte passivo, para uma que o coloque como agente responsável por construir os seus aprendizados e o professor como responsável pela organização e orientação deste processo.

O uso de jogos didático-pedagógicos vem se apresentando como um recurso com bastante potencial a ser utilizado por parte dos docentes, visando um melhor aproveitamento por parte dos discentes na aquisição do conhecimento geográfico gerado nas discussões do cotidiano educacional.

O jogo proposto nesta pesquisa, no qual traz todo o processo evolutivo do sistema econômico capitalista, explicando o processo histórico, acontecimentos, crises, fontes de

energia, vertentes e outras informações, irá possibilitar atingir nos educandos um dos principais objetivos da ciência geográfica que é questionar, problematizar e fazer contradições, propiciando assim uma leitura crítica do espaço por parte dos alunos.

Diante disso, a metodologia ativa proposta irá, possivelmente, ajudar na construção de um conhecimento satisfatório e eficaz do espaço geográfico, auxiliando e melhorando o processo de ensino e aprendizagem da Geografia.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18. ed. Petrópolis - RJ: Vozes, 2012.

BASTOS, Celso da Cunha. **Metodologias ativas**. 2006.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**. v. 32, n. 1, p. 25, 27 mar. 2011.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/conhecaDisciplina?disciplina=A\\_C\\_CIH&tipoEn\\_sino=TE\\_EF](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/conhecaDisciplina?disciplina=A_C_CIH&tipoEn_sino=TE_EF) Acesso em: 25 Jun de 2022.

DI MAIO, Angelica Carvalho; SETZER, Alberto. W. Educação, Geografia e o desafio de novas tecnologias. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 24, n. 2, p. 211-241, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 25.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2004. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 25 Jun. de 2022.

GOLÇALVES, Helena Isabel Freitas. **Metodologias Ativas de Aprendizagem no Ensino de Geografia**. Relatório de Mestrado em ensino de Geografia, Universidade do Porto, Portugal, 2021, 117p.

HAUSCHILD, Luis Paulo. **As metodologias ativas e o seu impacto na área do ensino**. 2017. Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 08 set. 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10737/2023>. Acesso em 20 de Jun de 2022.

HOPF, Thiago; FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental; ARAÚJO, Fabrício Viero. O uso da tecnologia X3D para o desenvolvimento de jogos educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 5, n. 2. Porto Alegre: UFRGS, 2005.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas- uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.html>. Acesso em 25 de Jun de 2022.

MORAES, Jerusa Vilhena; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, Vol. 17, Nº 2, 422-436, 2018.

NÓBREGA, André Elias de Oliveira. A construção e a aplicação do jogo “Expedição pelo relevo potiguar”: Uma contribuição para o ensino da Geomorfologia escolar. **Dissertação de Mestrado em Geografia**, Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Natal, 2019, 138p.

OLIVEIRA, Marlene Gonçalves; PONTES, Letícia. **Metodologia ativa no processo de aprendizado do conceito de cuidar: um relato de experiência**. X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em: [http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5889\\_3479.pdf](http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5889_3479.pdf) Acesso em 26 de Jun de 2022.

PASSERINO, Liliana Maria. Avaliação de jogos educativos computadorizados. **Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE’ 98**. Anais. Santiago, Chile, 1998.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib. TOMOKO, Iyda Paganelli. CACETE, Núria Hanglei. **Para Ensinar e Aprender Geografia**. São Paulo: Cortez, 2007

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpe, 2007.

RIBEIRO, Alyson Fernando Alves; SILVA, Daniel Almeida da; e FRANCA, Rafael Rodrigues. Oficinas em Geografia: práticas e metodologias para um ensino dinâmico e criativo. **Revista de Extensão Universitária da UFS**, São Cristóvão – SE, n. 2 – 2013.

RODRIGUES, Manoel Fábio.; DANTAS, Jerônimo.; TÔRRES, Lucas Matheus. Garcia; VIEIRA, Paulo Victor Menezes. Estratégias no ensino da geografia: os jogos didáticos como método avaliativo. **E-book: Educação como (re)Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos** - Volume 02... Campina Grande: Realize Editora, 2021. p. 1129-1145. Disponível em: . Acesso em: 12 de jun de 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador**. 9ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, Rita de Cássia Evangelista e CHIAPETTI, Rita Jaqueline Nogueira. Uma investigação sobre o uso das diversas linguagens no ensino de Geografia: uma interface teoria e prática. **Revista Geografia Ensino & Pesquisa**, Volume 15, número 3, set/dez. 2011. ISSN 2236-4994.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, VANIA RIBAS. Jogos educacionais: benefícios e desafios. **Novas Tecnologias na Educação**, V. 6 Nº 2, dezembro, 2008

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TAVARES, Gilberto Ivens de Araújo.; SILVA, José Wellington Fárias da.; ALMEIDA, Karla Rodrigues de. A Importância das Oficinas Pedagógicas no Ensino de Geografia: Uma Proposta do Pibid na Escola Estadual Ana Júlia de Mousinho. **Anais do Congresso Nacional de Educação (CONEDU)**, 2014, Campina Grande – PB.

TÔRRES, Lucas Matheus Garcia; VIEIRA, Paulo Victor Menezes; SOARES, Jamilson Azevedo. Capitalismo e cultura: o “jogo das pistas” como aplicação didático-pedagógica. **Anais VII CONEDU - Edição Online...** Campina Grande: Realize Editora, 2020.

Artigo recebido em outubro/2022 - Artigo aceito em dezembro/2022