



<https://periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/index>  
ISSN: 2359-1870

**Natália Lampert Batista**

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil  
<natilbatista3@gmail.com>

 <https://orcid.org/0000-0002-1884-2340>

**Bruno Brauner Sioqueta**

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil  
<bsioqueta@gmail.com>

 <https://orcid.org/0000-0002-5356-5238>

**Angelita Tomazetti Scalamoto**

Secretaria da Educação de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil  
<angelita.scalamoto@gmail.com>

 <https://orcid.org/0000-0002-3688-3760>

**Carmen Luyara Canabarro Leal**

Secretaria da Educação de Santa Maria, RS, Brasil  
<carmen.leal@prof.santamaria.rs.gov.br>

 <https://orcid.org/0000-0001-7077-7286>

**Maurício Rizzatti**

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil  
<geo.mauricio.rizzatti@gmail.com>

 <https://orcid.org/0000-0002-1795-9002>

**Pedro Leonardo Cezar Spode**

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil  
<pedrospode@gmail.com>

 <https://orcid.org/0000-0003-1232-4136>

**Carina Petsch**

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil  
<carinapestch@gmail.com>

 <https://orcid.org/0000-0002-1079-0080>

Recebido em: 23/02/2022

Aprovado em: 26/05/2022

## O USO DE JOGOS NA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS GEOGRÁFICOS EM ESCOLAS DE SANTA MARIA/RS

**Natália Lampert Batista<sup>1</sup>**

**Bruno Brauner Sioqueta<sup>2</sup>**

**Angelita Tomazetti Scalamoto<sup>3</sup>**

**Carmen Luyara Canabarro Leal<sup>4</sup>**

**Maurício Rizzatti<sup>5</sup>**

**Pedro Leonardo Cezar Spode<sup>6</sup>**

**Carina Petsch<sup>7</sup>**

### Resumo

Propor e desenvolver metodologias de ensino para a Geografia e pensar a formação de professores é fundamental na contemporaneidade. Dessa forma, a prática pedagógica desenvolvida neste trabalho foi construída em conjunto entre universidade e escolas parceiras e teve como objetivo trazer ferramentas dinâmicas e interativas para a sala de aula, bem como promover experiências de docência para os acadêmicos do curso de Geografia envolvidos no projeto. Metodologicamente, fez-se a observação de aulas e aplicou-se um questionário prévio. Com base nesses dados, propôs-se a aplicação de jogos como metodologia colaborativa e interativa para as aulas de Geografia, buscando reforçar os conteúdos trabalhados pelas docentes e promovendo a interatividade em sala de aula. Posteriormente, as aplicações foram avaliadas mediante um questionário posterior. Acredita-se que a proposta colaborou com a formação docente para o ensino de Geografia, potencializando atividades de ensino, pesquisa e extensão dos graduandos, dos pós-graduandos e docentes da educação básica.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. Cartografia. Ensino de População.

<sup>1</sup> Doutora em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. Profa. do Departamento de Geociências e do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Santa Maria e do Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional, pelo Instituto Federal Catarinense, Polo Brusque.

<sup>2</sup> Graduando em Licenciatura em Geografia e bolsista do Fundo de Incentivo a Extensão (FIEX) da Universidade Federal de Santa Maria, RS.

<sup>3</sup> Mestra em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. Docente no Colégio Tiradentes da Brigada Militar de Santa Maria, RS.

<sup>4</sup> Mestra em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. Docente na Escola Municipal de Ensino Fundamental Zenir Aita de Santa Maria, RS.

<sup>5</sup> Doutor em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. Prof. Voluntário no Curso de Tecnologia em Geoprocessamento da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>6</sup> Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. Doutorando em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>7</sup> Doutora em Geografia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professora do Departamento de Geociências e do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Santa Maria.

**EL USO DE JUEGOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL  
CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO EN LAS ESCUELAS DE SANTA  
MARIA/RS**

**Resumen**

Proponer y desarrollar metodologías de enseñanza de la Geografía y pensar en la formación del profesorado es fundamental en la actualidad. Así, la práctica pedagógica desarrollada en este trabajo se construyó en conjunto entre la universidad y las escuelas asociadas y tuvo como objetivo traer herramientas dinámicas e interactivas al aula, así como promover experiencias docentes para los académicos del curso de Geografía involucrados en el proyecto. Metodológicamente, se observaron las clases y se aplicó un cuestionario previo. A partir de estos datos, se propuso la aplicación de juegos como metodología colaborativa e interactiva para las clases de Geografía, buscando reforzar los contenidos trabajados por los docentes y promoviendo la interactividad en el aula. Posteriormente, las solicitudes se evaluaron mediante un cuestionario posterior. Se cree que la propuesta colaboró con la formación de docentes para la enseñanza de la Geografía, potenciando las actividades de docencia, investigación y extensión para estudiantes de pregrado, posgrado y docentes de Educación Básica.

**Palavras-clave:** Enseñanza de la geografía. Cartografía. Enseñanza de la población.

**THE USE OF GAMES IN THE CONSTRUCTION OF  
GEOGRAPHICAL KNOWLEDGE IN SCHOOLS IN SANTA MARIA/RS**

**Abstract**

Proposing and developing teaching methodologies for Geography and thinking about teacher education is fundamental nowadays. Thus, the pedagogical practice developed in this work was built together between the university and partner schools and aimed to bring dynamic and interactive tools to the classroom, as well as to promote teaching experiences for the academics of the Geography course involved in the project. Methodologically, classes were observed and a previous questionnaire was applied. Based on these data, it was proposed the application of games as a collaborative and interactive methodology for Geography classes, seeking to reinforce the contents worked by the teachers and promoting interactivity in the classroom. Subsequently, the applications were evaluated using a subsequent questionnaire. It is believed that the proposal collaborated with teacher training for teaching Geography, enhancing teaching, research and extension activities for undergraduates, graduate students and teachers of Basic Education.

**Key-words:** Teaching Geography. Cartography. Population Teaching.

---

## Introdução

A Geografia é uma área do conhecimento fundamental para o entendimento de mundo e para a construção da cidadania dos estudantes. Ao longo de sua trajetória no espaço escolar a disciplina teve muitos momentos distintos, como abordam Albuquerque, Dias e Carvalho (2021a, 2021b), todavia, demonstra-se cada vez mais necessária para a construção de um mundo com menos desigualdades e para a formação de estudantes cada vez mais capazes de compreender e intervir no mundo. Pensar a Geografia e a forma de ensiná-la é muito relevante na contemporaneidade, podendo auxiliar na efetivação da cidadania dos(as) estudantes.

Destacamos que compreendemos e concordamos com as pesquisas que vem a escola a partir de sua inserção social e a analisam mediante suas infraestruturas, muitas vezes, precárias, e mais do que isso, que entendem esse espaço como campo de disputa e de embate pela sociedade que queremos. Por outro lado, consideramos que também não podemos desconsiderar o cuidado com as práticas pedagógicas existentes na e para a escola. O pensar meramente por um viés teórico-metodológico é insuficiente para compreender as dimensões culturais, socioeconômicas e contraditórias do espaço escolar. Por outro lado, o diagnóstico da precariedade sem tentativas, mesmo que por vezes paliativas, de intervenção, também é ineficiente na prática de atuais e de futuros docentes. Eis aí, talvez, um possível dilema de pesquisa do século: como fazer efetivamente Geografia, sem perder de vista a fragilidade das estruturas escolares, sem tornar a ênfase metodológica meramente discurso pronto e fechado das Instituições de Ensino Superior (receituários pedagógicos) e ainda sem desconsiderar toda e qualquer busca de inovação endógena nas escolas?

Levantamos essa temática para deixar claro que sabemos das contradições do espaço escolar e concordamos com a necessidade de pensar criticamente as políticas e currículos, predominantemente, verticalizados e conflitantes com as realidades locais. Porém, ainda assim, buscamos, por meio deste artigo, articular as discussões teórico-metodológicas com as vivências escolares, tendo a escola como espaço de (co)formação de nossos extensionistas e das docentes que atuam como articuladoras e mediadoras desse processo de inserção dos estudantes no espaço escolar. Destacamos que:

A dimensão pedagógica que aparece na formação docente na academia torna possível que, ao articular conhecimentos da Geografia ao ensinar, o professor (re)signifique os conhecimentos, desenvolvendo a educação geográfica. Sob esses pressupostos construídos desde a formação profissional, tem-se os alicerces para realizar um trabalho de qualidade, sistematizado e planejado pelo docente (COPATTI, 2020, p. 141).

Dessa forma, a formação docente, inicial e continuada, prescinde do contato com a escola e com todos os demais conhecimentos teóricos e práticas que articulados promovem efetivamente o ensino de Geografia. Este artigo é resultante de um projeto maior que busca desenvolver metodologias de ensino de Geografia para auxiliar a formação inicial e

continuada de professores de Geografia, bem como contribuir com a qualificação das práticas pedagógicas escolares na Educação Básica, mediante a atuação do Laboratório de Ensino e Pesquisas em Geografia e Humanidades (LEPGHU). Atuação essa que tem como foco a horizontalidade das práticas e dos diálogos Escola-Universidade.

As escolas parceiras desse projeto são muito diferentes em suas estruturas, públicos-alvo, formato de ensino, níveis e modalidades de ensino. E é justamente essa a grande riqueza. Visualizarmos a diversidade de espaços de atuação e a viabilidade de aplicações de atividades sem, no entanto, comparar espaços distintos e com características diversas. Dessa forma, o objetivo do texto é apresentar uma proposta de prática pedagógica que foi construída em conjunto entre universidade e escolas parceiras, a qual teve como objetivo trazer ferramentas dinâmicas e interativas para a sala de aula (física e virtual), bem como promover experiências de docência para os acadêmicos do curso de Geografia envolvidos no projeto. Assim, no presente artigo foram apresentadas as discussões referentes a prática metodológica desenvolvida, bem como detalhada a sua organização. A proposta didática esteve baseada na aplicação de jogos geográficos nas aulas de Geografia.

Cabe ressaltar que, como colocam Andrade e Machado (2021, p. 9), ao pensar e estruturar um jogo para ser utilizado em sala de aula, “[...] o docente deve articular aos conteúdos, situações para o desenvolvimento de habilidades nos estudantes. O saber fazer pode ser desenvolvido em todas as áreas do conhecimento, com o educando como um agente ativo em seu processo de aprendizagem”. Assim, todos os elementos inseridos devem ter um fim que relacione com a proposta final do jogo, bem com que levem os estudantes a construção de conhecimentos geográficos de forma mais interativa e motivadora.

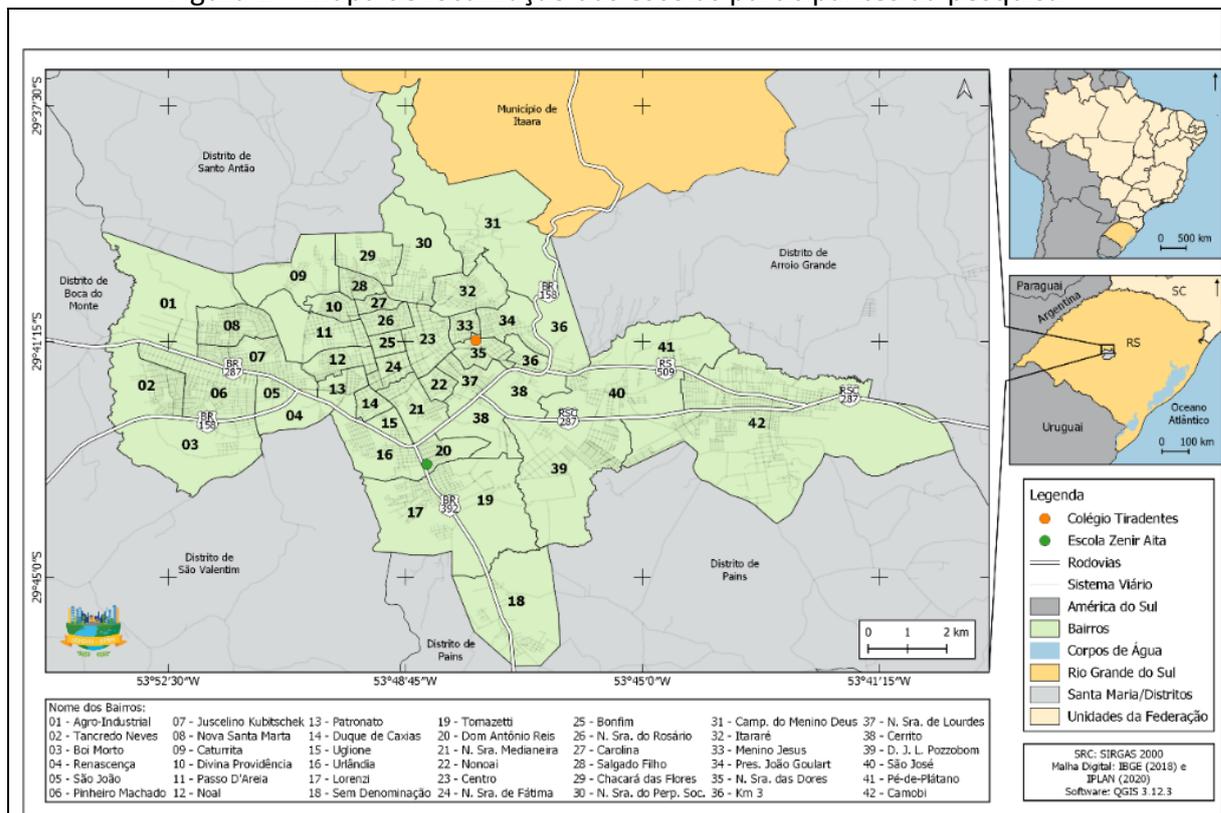
Assim, conforme Breda (2018, p. 59), “O jogo, além de permitir essa motivação, é um material que, quando bem elaborado e aplicado, pode despertar a atenção do aluno pelo fato da novidade e do diferente”, ou seja, mesmo respondendo um questionário, os estudantes podem se sentir motivados e desafiados pelas questões, que possivelmente, não gerariam essa sensação fora deste contexto. Ademais, os jogos trazem mais “leveza” a sala de aula e rompem com aquela possível sensação de hierarquização dos saberes. Todos sabem, todos podem participar e colaborar com a dinâmica de ensino-aprendizagem.

### **Sobre a proposta didática e a metodologia do trabalho**

O presente trabalho se caracteriza por uma abordagem qualitativa e descritiva, no qual traz-se um relato da aplicação de jogos no ensino de Geografia e das vivências do acadêmico bolsista do projeto de extensão “LEPGHU: pensando metodologias de ensino de Geografia humana para a Educação Básica”. As atividades do projeto foram desenvolvidas em duas instituições de ensino bem distintas (figura 1). A Escola Municipal de Ensino Fundamental (EMEF) Zenir Aita, localizada no bairro Don Antônio Reis, em Santa Maria (RS), trabalha com estudantes do Ensino Fundamental. Já o Colégio Tiradentes da Brigada Militar (CTBM), localizado no bairro Nossa Senhora das Dores, da mesma cidade, volta-se ao Ensino Médio. A

oficina foi realizada em agosto de 2021, em formato híbrido, ou seja, parte dos estudantes já estavam em ensino presencial, parte em ensino remoto e os graduandos ainda em atuação remota, devido ao andamento dos planos de retorno da Universidade. Neste cenário, a proposta contou com a participação de 34 estudantes, dos quais 44,1% são da Escola Zenir Aita e 55,9% dos alunos são do CTBM.

Figura 1 – Mapa de localização das escolas participantes da pesquisa



Fonte: IBGE (2018); Iplan (2020). Organizado pelos autores, 2021.

Para que as propostas da oficina fossem adequadas a realidade das turmas, inicialmente, conversou-se com as docentes sobre as escolas e o acadêmico bolsista do projeto passou a acompanhar remotamente as aulas ministradas pelas professoras. Concomitante a isso, fez-se a aplicação de um questionário prévio para levantamento de informações sobre os estudantes e suas motivações frente a Geografia. As questões presentes no questionário abordaram temas como gênero, idade e local de residência dos alunos, assim como temas referentes ao fato dos estudantes gostarem ou não da disciplina, suas motivações para a resposta e como ele vem o uso de jogos e de ferramentas tecnológicas no ensino de Geografia.

Os dados mencionados embasam as escolhas metodológicas criadas em conjunto com as professoras das duas turmas. As propostas e a criação dos jogos estão descritas na sequência. Na Escola Zenir Aita, trabalhou-se na turma de sétimo ano do Ensino Fundamental. Já no Colégio Tiradentes, a prática ocorreu no primeiro ano do Ensino Médio. Após a aplicação

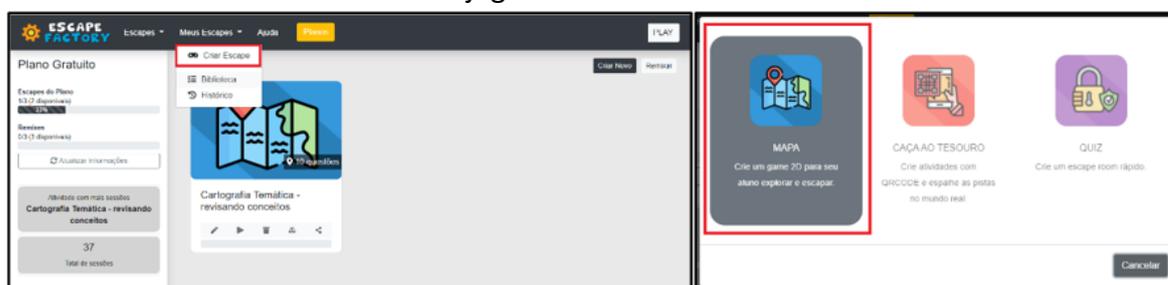
dos jogos, fez-se um novo questionário para avaliação das atividades pelos estudantes participantes. Neste segundo questionário, foram os estudantes questionados se gostaram e consideraram que aprenderam com a proposta, se as questões inseridas nos jogos estavam adequadas e coerentes com as aulas de Geografia, observadas pelo bolsista de extensão, bem como deixou-se um espaço para sugestões, elogios ou críticas para a proposta. Todos esses dados foram sistematizados e inseridos na discussão posteriormente apresentada.

### Metodologia de produção dos jogos

Destacamos que para o desenvolvimento da proposta, foram desenvolvidos jogos pedagógicos em duas plataformas distintas. Porém, a aplicação se deu, prioritariamente, pela Plataforma *Escape Factory*. Todavia, destacamos a construção dos jogos em ambas as plataformas como forma de subsidiar outros(as) docentes que queira trabalhar com essas ferramentas em suas aulas. Ambas as atividades são viáveis e muito interessantes em termo de jogos geográficos.

O primeiro jogo foi construído na Plataforma *Escape Factory* (2021). Na Plataforma, construímos duas atividades, no módulo de usuário gratuito, um mapa e um *quiz* (jogo que os estudantes precisam acertar questões para “abrir” cadeados em um certo tempo). Nas explicações a seguir, ilustramos a construção do mapa, todavia, o *quiz* se constrói da mesma maneira, com exceção da formatação no “Editor de Mapa”. Assim, inicialmente foi preciso fazer um cadastro na plataforma e escolher o seu plano de uso. O plano gratuito é “mais limitado”, isto é, disponibiliza menos recursos ao usuário, mas permite a elaboração de alguns materiais bastante interessantes. Após isso, bastou ir em “Criar Escape” e escolher a modalidade que desejava-se utilizar (figura 2). Para a nossa oficina, estavam disponíveis o “mapa”, o “caça ao tesouro” e o “quiz”. Optamos pelo primeiro e pelo terceiro para serem utilizados, respectivamente, no computador (na EMEF Zenir Aita) e no celular (no CTBM).

Figura 2 – Interface inicial da Plataforma *Escape Factory* e janela para escolha do formato de jogo a ser adotado na atividade

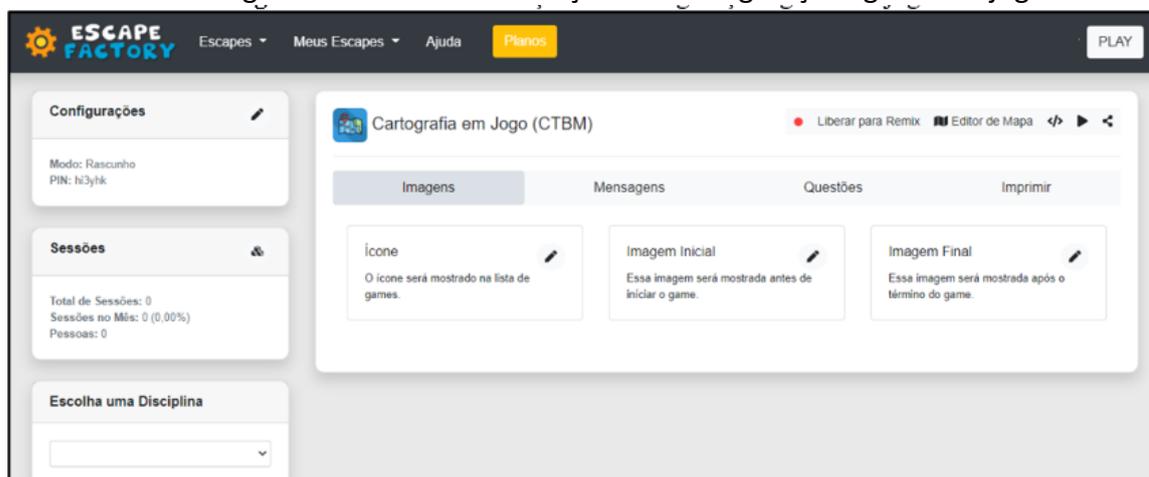


Fonte: Adaptado de *Escape Factory* (2021).

Feita a escolha da modalidade de jogo, passou-se a personalizar a atividade (figura 3). Foi possível inserir imagens, mensagens e questões que serão apresentadas no *layout* gerado,

posteriormente. Como já destacado por Andrade e Machado (2021), os elementos inseridos no jogo têm uma finalidade definida.

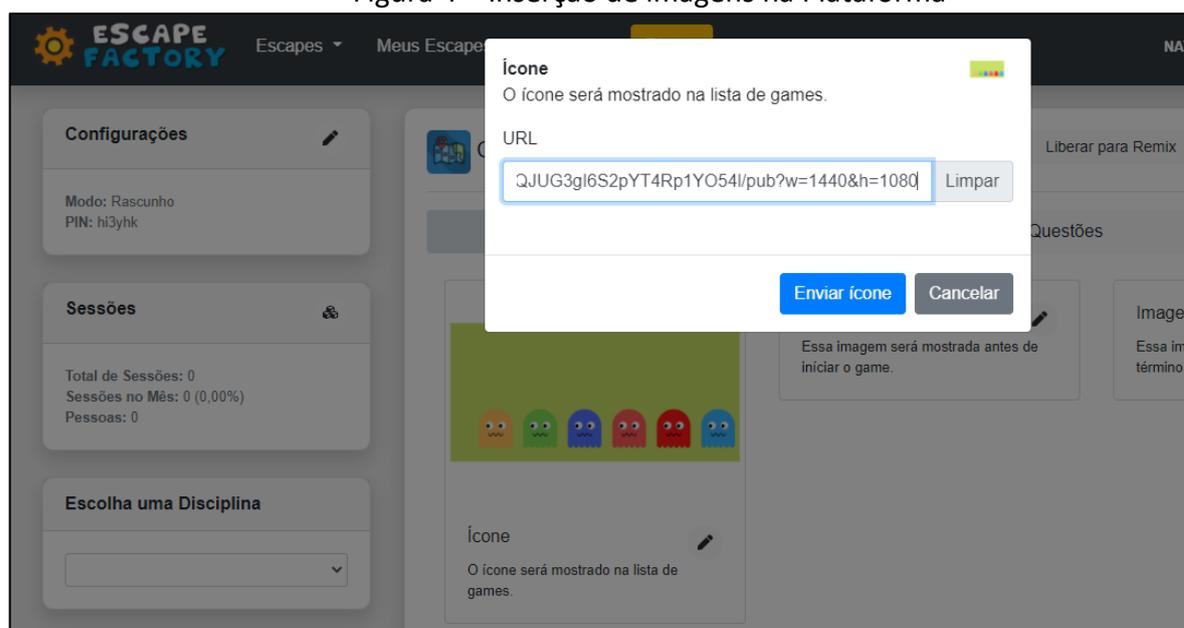
Figura 3 – Interface de criação das configurações gerais do jogo



Fonte: Adaptado de *Escape Factory* (2021).

Para a inserção das imagens na Plataforma foi preciso que o usuário realizasse a inserção delas no “*Desenhos do Google*”, realizasse sua “*Publicação na Web*” e a inserisse como *link* na Plataforma *Escape Factory* (figura 4). Essas imagens devem respeitar as questões que envolvem os direitos autorais, por isso, utilizamos imagens produzidas no *Canva* (2021), para a organização das telas inicial e final e do ícone do jogo.

Figura 4 – Inserção de imagens na Plataforma



Fonte: Adaptado de *Escape Factory* (2021).

Depois de organizadas as telas e imagens do jogo, foi possível personalizar as mensagens que seriam recebidas pelos estudantes, como apresentado na figura 5, e organizar as questões que estarão presentes no jogo, apresentado na figura 6.

Essas mensagens tiveram como função a motivação dos jogadores, já as questões são os elementos que trouxeram o conteúdo propriamente dito. Assim, como os temas abordados nesta oficina foram Cartografia e Ensino de População os *layouts* foram pensados com base nesses assuntos. Esses temas se justificam por serem os conteúdos que estavam sendo trabalhados pelas docentes no CTBM e na EMEF Zenir Aita, respectivamente.

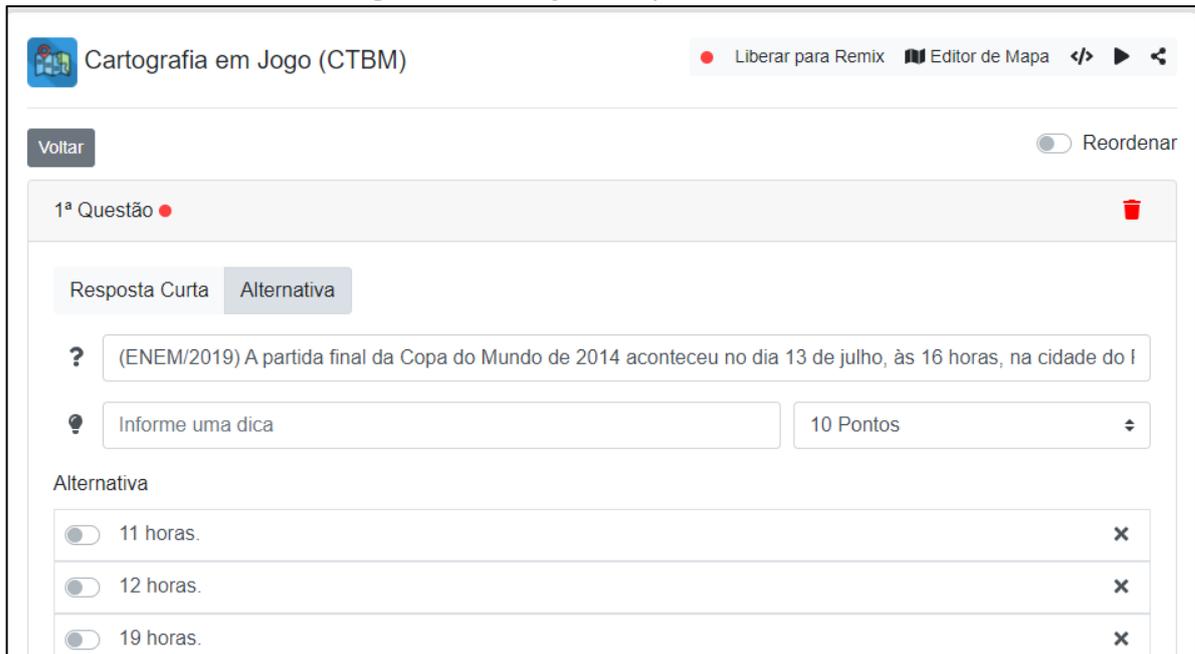
No jogo sobre Cartografia, utilizaram-se dez questões referentes à coordenadas geográficas, nomes de paralelos e meridianos importantes, bem como três questões do Exame Nacional do Ensino do Ensino Médio (ENEM), dos anos de 2015, 2018 e 2019, que tratavam de fusos horários, da interpretação de mapas para leituras de Geografia Humana e projeções. Já no tema população foram trabalhadas dez questões com enfoque nos conceitos de Taxa de Natalidade, Mortalidade, Fecundidade, Crescimento Vegetativo, bem como tipos de migração e fatores que levam a mudanças na população (crescimento ou redução populacional). Ressalta-se, que podem ser inseridas diversas questões, de acordo com o interesse ou conteúdo trabalhado pelo(a) docente.

Figura 5 – Inserção de mensagens na Plataforma



Fonte: Adaptado de *Escape Factory* (2021).

Figura 6 – Inserção de questões na Plataforma



Fonte: Adaptado de *Escape Factory* (2021).

Caso o jogo seja um *quiz*, basta publicá-lo e jogar. Por outro lado, para criar o mapa, acesse “editor de mapa” e desenvolva o *layout* de interesse (figura 7). Ressalta-se que os objetos inseridos na aba “seu conteúdo ou questões” é que irão exibir as perguntas programadas anteriormente. Concluída a edição de *layout* nas barras laterais, basta ir às configurações, publicar o jogo e disponibilizar aos estudantes. A criação do mapa pode seguir padrões e estilos definidos pelo usuário o que permite uma diversidade de trabalhos a serem realizados e adequados a cada objeto de interesse.

Figura 7 – Interface de edição e criação do mapa



Fonte: Adaptado de *Escape Factory* (2021).

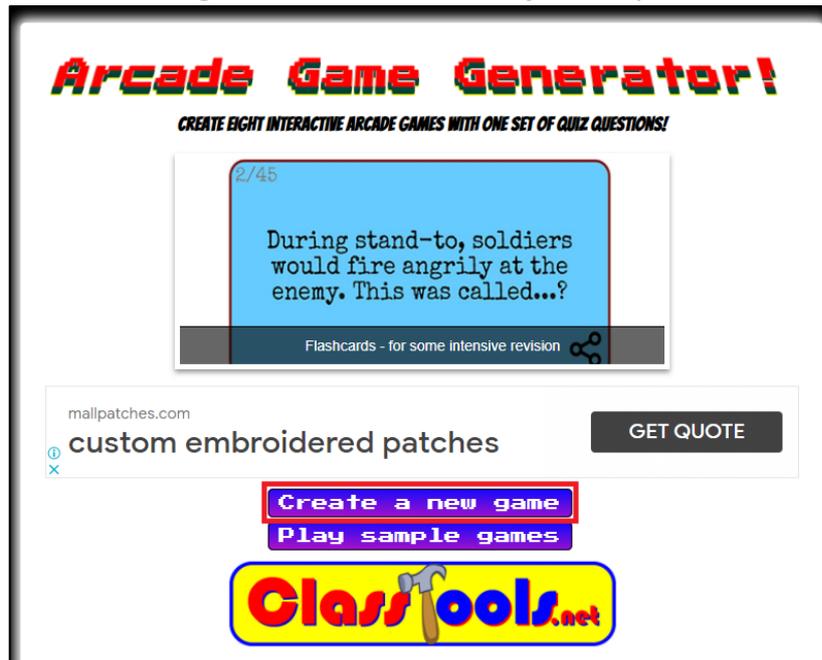
O segundo jogo, foi construído na Plataforma *Classtools* (2021), conforme ilustrado na figura 8. A *Classtools* é uma plataforma gratuita de personalização de jogos e desafios, muito útil para utilizarmos em aula. Todavia, devemos ressaltar que os produtos construídos nela, têm limite de tempo para ficarem disponíveis na *web*.

Figura 8 – Interface de seleção do recurso para elaboração ou para jogar



Fonte: Adaptado de *Classtools* (2021).

Para a oficina optamos por utilizar jogos do tipo *arcade game* e colocamos as mesmas dez questões utilizadas nos outros jogos. A interface de criação foi bastante simples como apresenta a figura 9. Após clicar em “criar seu novo jogo”, bastou colar as questões conforme o *layout* apresentado na figura 10. Observou-se que o jogo precisa de pelo menos dez questões dispostas cada um em uma linha, que a primeira resposta entre os asteriscos será a correta e que se forem colocadas apenas as repostas corretas, a plataforma irá misturar as alternativas das diferentes questões.

Figura 9 – Interface de criação do tipo *arcade*

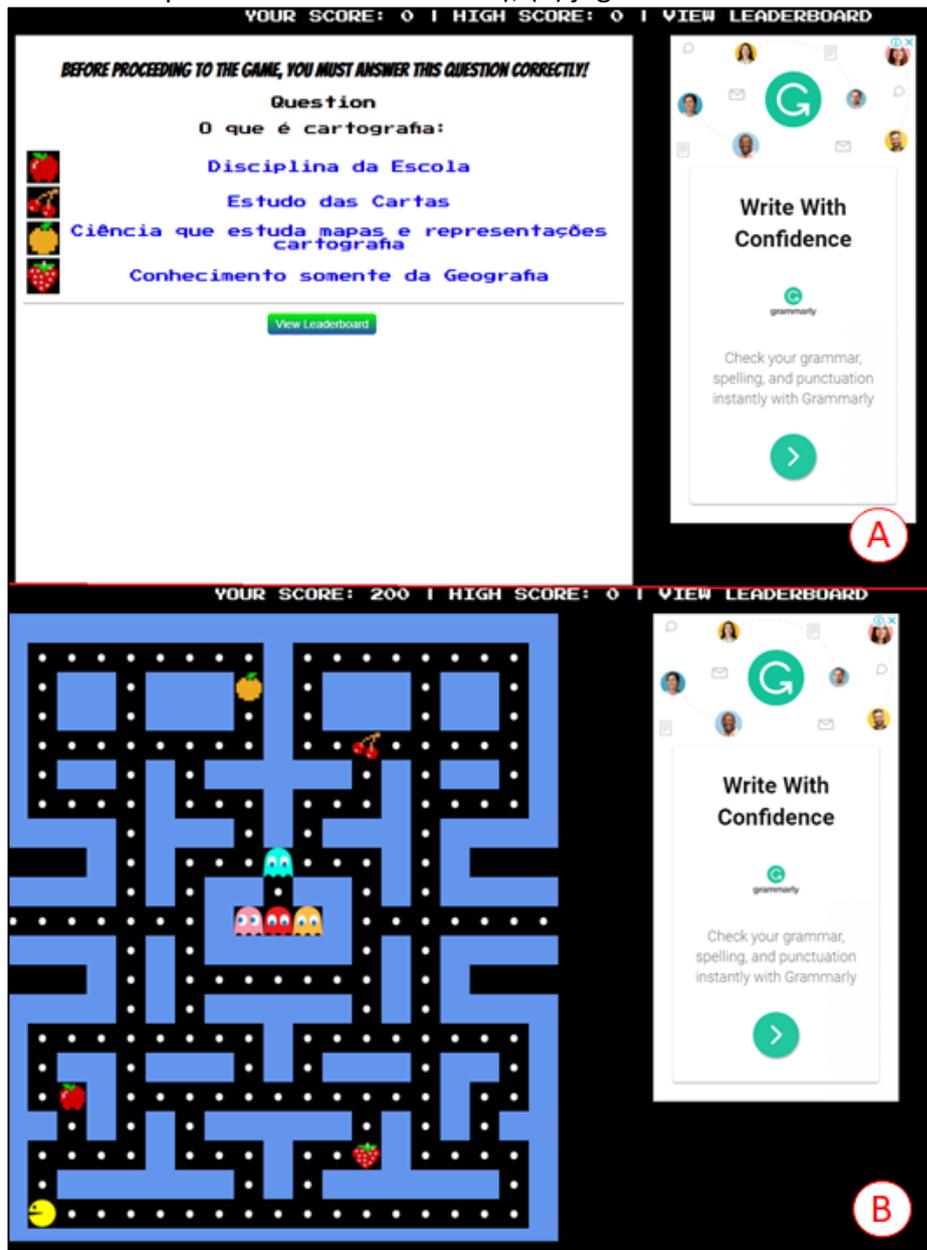
Fonte: Adaptado de *Classtools* (2021).

Figura 10 – Interface de programação do jogo

Fonte: Adaptado de *Classtools* (2021).

Com o jogo criado, bastou publicá-lo e compartilhar o *link* com os estudantes. Ao acessar o *link*, foi possível escolher qual *arcade game* se deseja jogar. Há opções como *PacMan*, *asteroide*, entre outros. Para a oficina, o exemplo de jogo pensado foi o *PacMan*, conforme apresentada na figura 11. Destaca-se que por ser uma plataforma gratuita, ela contou com propagandas, porém isso não comprometeu a jogabilidade.

Figura 11 – Exemplo de *arcade game*: (a) Questões disponíveis dentro do jogo (aparecem para dar vidas ao *PacMan*); (b) jogo de *PacMan*



Fonte: Adaptado de *Clashtools* (2021).

## Resultados do questionário inicial

A idade dos estudantes variou de 12 a 13 anos, no Ensino Fundamental, e de 14 a 17 anos, no Ensino Médio. Destaca-se também que eles residiam, predominantemente, em bairros próximos às escolas, isto é, os estudantes do CTBM residiam, em sua maioria, na Região Centro Urbano e Centro-Leste (Centro, Nossa Senhora das Dores, Nossa Senhora de Fátima, Nossa Senhora Medianeira e São José) da cidade e os da EMEF Zenir Aita, na Região Sul (Tomazetti e Dom Antônio Reis) de Santa Maria/RS. Havia, ainda, um estudante que residia no município vizinho (Itaara/RS) na escola de Ensino Médio. Com relação ao gênero, 50% apontaram serem meninas e 50% serem meninos.

Além da caracterização geral, foi questionado sobre o fato de gostarem ou não de Geografia, 67,5% afirmaram que gostam da disciplina; 25,5%, gostam em parte; e 7,0% não gostam. O detalhamento desses apontamentos pode ser observado no quadro 1. As respostas demonstram que a forma como o conteúdo é abordado e a construção de uma relação consistente entre os assuntos abordados e a realidade, motiva e torna ainda mais interessante as aulas, colaborando para que os estudantes valorizem a disciplina. Por outro lado, tem-se que ter claro que, muitas vezes, as diversificações metodológicas não passam apenas pela vontade do professor, mas, sim, por todas as questões curriculares, de política educacional e, sobretudo, de infraestrutura disponível nas escolas, bem como o tempo destinado ao planejamento e a coerência entre a carga-horária da disciplina e suas demandas de conteúdo previstas nos currículos e documentos orientadores.

Quadro 1 – Exemplos de respostas dos/as estudantes para a questão “Por que você gosta ou não gosta de Geografia?”

<i>Eu sempre gostei de geografia, principalmente do fato de aprender o local em que eu vivo, sobre o mundo, é muito interessante.</i>
<i>Às vezes depende da matéria, alguns conteúdos são mais interessantes que outros (como exemplo prefiro geopolítica do que hidrografia brasileira), às vezes depende da maneira na qual a matéria é explicada.</i>
<i>O conteúdo em si é bem interessante, mas como não tenho aulas de geografia presenciais não consigo prestar tão bem atenção nas aulas online.</i>
<i>Não gosto de estudar em geral, estudo porque preciso.</i>
<i>Porque a gente aprende coisas do mundo inteiro.</i>
<i>Porque simpatizo com a matéria.</i>
<i>Eu gosto porque é uma matéria que é muito legal assim como a professora.</i>
<i>Gosto por que acho interessante saber sobre o mundo em que vivemos.</i>
<i>Eu gosto de Geografia porque acho os temas trabalhados, em aula, muito importantes para o nosso dia a dia, tanto dentro, quanto fora da escola.</i>

Fonte: Organização dos autores, a partir dos participantes da oficina (2021).

Os estudantes também foram questionados a respeito de propostas de atividades que poderiam vir a serem realizadas durante a oficina. Entre as propostas elencadas por eles, destacamos os jogos, as geotecnologias (em especial, *Google Earth* e *Google Maps*) e aulas colaborativas. Dos estudantes, 41,2% apontam que usavam jogos para estudar e o mesmo

percentual indicou que não os usa. Já 17,6% apontam que usavam em parte os jogos como fonte de estudo. Detalhando essa percepção, 55,9% dos estudantes acreditam que os jogos seriam boas estratégias nas aulas de Geografia, 32,4% apontam que seriam parcialmente interessantes e 11,8% não gostariam de utilizar. Dos alunos que apontam a importância de jogos, as respostas convergem para a questão de revisões ou ilustração de conteúdo. Para além disso,

O uso de jogos como estratégia didática para o processo de ensino-aprendizagem é muito utilizado em sala de aula, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa. Combinado com outros recursos, como aulas, trabalhos de campo e leituras, o jogo pode ser mais uma alternativa uma vez que possibilita ao aluno, por meio de regras e métodos, construir por si mesmo a descoberta, o conhecimento e dinamizar a aula, já que o jogo é uma atividade “pelo prazer” (BREDA, 2018, p. 56).

Andrade e Machado (2021) também ressaltam que:

O ato de jogar acaba sendo um simulacro do real e o seu ato desenvolve a capacidade de analisar e relacionar regras, conteúdos, estratégias e esquemas práticos e mentais nos jogadores. Conseqüentemente desenvolve competências e habilidades que permitem a articulação entre informação, abstração, conhecimento e ação através do entretenimento (ANDRADE; MACHADO, 2021, p. 9).

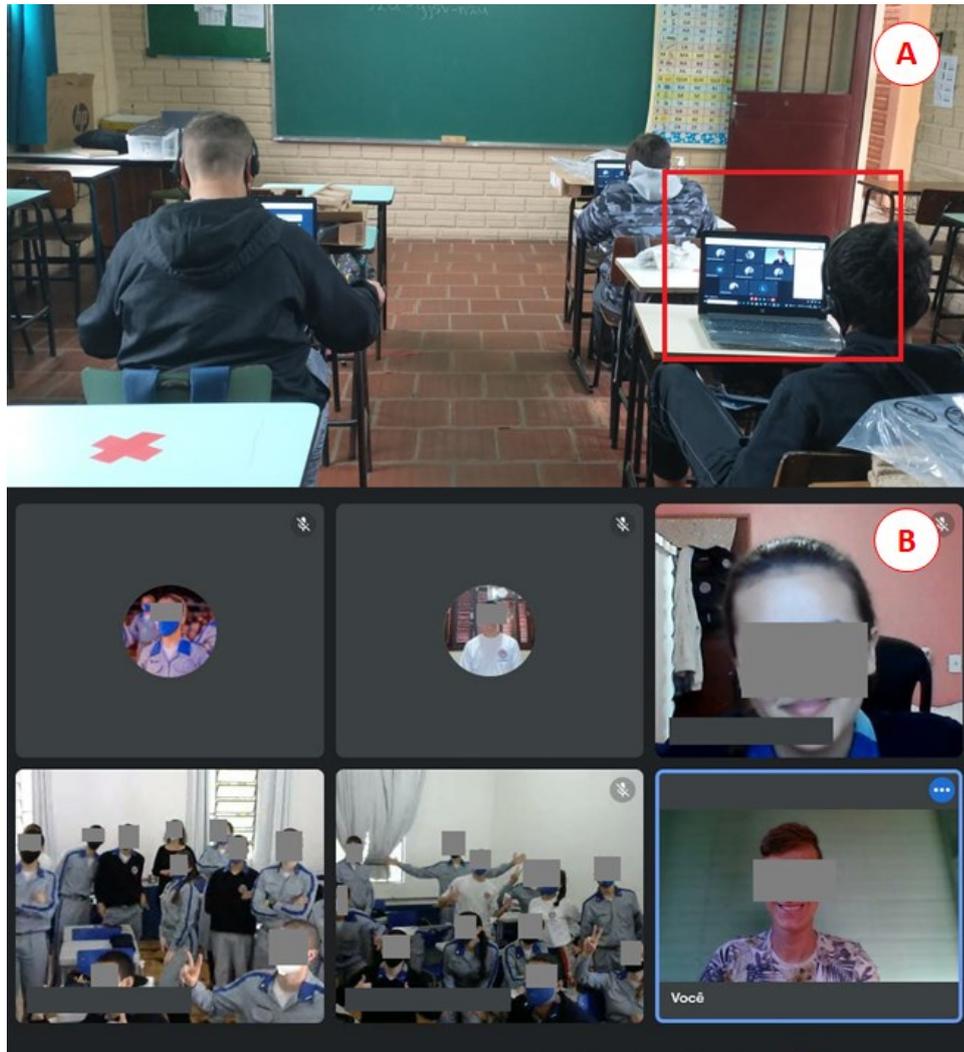
Breda (2018) ressalta ainda que, com os jogos, a assimilação dos conhecimentos ocorre de forma “natural”, fazendo com que os temas abordados se tornem mais presentes na memória dos estudantes. Com base nessas premissas, optou-se pela utilização de jogos na oficina de Geografia realizada nas escolas. Destacamos que para ambas as oficinas foram construídos dois jogos, um para uso em computador e outro para uso em celular, porém utilizando as mesmas questões, para facilitar o acesso dos estudantes que usam o celular nas aulas remotas ou que não dispõem de computadores/laboratório de informática na escola.

### **Aplicação das atividades nas Escolas**

Com as oficinas planejadas e os jogos construídos, realizou-se a aplicação nas escolas. A aplicação se deu de forma híbrida, ou seja, as docentes das escolas e os estudantes autorizados por suas famílias para estarem na escola presencialmente participaram da atividade; já os estudantes sem autorização familiar e o bolsista de extensão atuaram de forma remota. A figura 12 apresenta a realização das propostas.

Na Escola Zenir Aita os estudantes estavam no *Google Meet* pelos *notebooks* da escola. Tanto os estudantes da aula presencial como os demais, pela plataforma, foram orientados pelo bolsista para a realização da atividade. Já no Colégio Tiradentes, estudantes e o extensionista estavam no *Google Meet*, que foi projetado aos demais estudantes em modalidade presencial.

Figura 12 – Atividades desenvolvidas nas escolas de forma híbrida: (A) EMEF Zenir Aita; (B) CTBM



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2021).

A modalidade de aplicação das oficinas trouxe à proposta uma experiência bastante diferenciada, pois mesclou o Ensino Remoto Emergencial (ERE) com práticas de sala de aula presenciais. O formato híbrido, no qual as atividades foram desenvolvidas, tornou a experiência desafiante ao bolsista de extensão e as docentes das turmas, que colaboraram ativamente na elaboração e aplicação das propostas. Além disso, tal prática demonstrou diferentes desafios do ensino remoto e/ou híbrido para gerar uma efetiva participação dos estudantes nas práticas. Por vezes, nas aulas observadas remotamente, havia menos participação, o que remete a diversidade de condições de acesso dos estudantes (com ou sem câmera e microfone, velocidade da internet, entre outros); já no formato híbrido houve bastante engajamento das turmas, mesmo com o extensionista atuando de forma remota, o que também está atrelado a metodologia de jogos aplicadas nas aulas de Geografia.

## Resultados do questionário posterior

Após a execução das atividades realizou-se a aplicação do questionário posterior. Nele, todos os estudantes apontaram que gostaram dos jogos aplicados nas aulas de Geografia. Do mesmo modo, consideraram as questões adequadas, conforme apresentado nas respostas do quadro 2.

Quadro 2 – Avaliação dos/as estudantes para os jogos produzidos

<i>Achei a proposta muito interessante pois tornou a aula diferenciada, e ainda, ajudou a fixar os conteúdos já trabalhados!</i>
<i>O jogo foi uma ótima maneira de revisar o conteúdo que já estudamos e mostrar questões de como será cobrado. A proposta foi interessante e uma boa ideia para ser realizada. Apoio outras dinâmicas parecidas.</i>
<i>Achei o jogo muito interessante, uma vez que tinha perguntas legais e aprofundadas sobre o conteúdo!</i>
<i>Achei a proposta muito interessante, pois conseguimos estudar os conteúdos dos trimestres, na qual contribuiu com a nossa aprendizagem, visto que conseguimos lembrar tópicos de alguns conteúdos que em parte já estavam sendo "esquecidos".</i>
<i>Colaborou bastante, pois o conteúdo foi "fixado" de uma forma mais "leve" e atrativa, facilitando o entendimento do conteúdo.</i>
<i>O jogo colaborou muito na minha aprendizagem, algo muito interessante que pode ajudar muitos outros.</i>
<i>Gostei bastante da proposta! O jogo me ajudou bastante a revisar o conteúdo.</i>
<i>olha em geral me fez revisar, acho que seria legal fazer um jogo para cada conteúdo, mas fora isso, ajudou sim na aprendizagem.</i>

Fonte: Organização dos autores, a partir dos participantes da oficina (2021).

A proposta de oficina colaborou com a efetivação de uma experiência de docência do bolsista de extensão, bem como auxiliou na promoção de uma prática pedagógica com uso de jogos. Os relatos dos estudantes demonstram que eles aprovaram a proposta de atividade e que ela contribuiu com as aulas de Geografia. Como sugestão ou crítica apresentada no formulário, os estudantes destacaram que uma questão envolvendo no nome a Linha Internacional de Datas, gerou dúvidas no Quiz (na questão os estudantes precisavam preencher a resposta por escrito). Assim, eles sugeriram a substituição da mesma para uma possível próxima atividade. Desta forma, ressaltamos que “O uso de jogos no ensino de Geografia [...] pode despertar nos alunos grande interesse e curiosidade [...] Assim, acredita-se que, em Geografia, o uso de jogos contribui para um ensino-aprendizagem descontraído e espontâneo” (BREDA; PICANÇO; ZACARIAS, 2013, p. 47).

Com relação a percepção do bolsista de extensão, destaca-se que:

Foi uma experiência maravilhosa e que me agregou muitas coisas boas. Eu, tendo 18 anos e no primeiro semestre da graduação, consegui ter contato com as salas de aula e com os alunos mesmo antes do estágio. Com toda certeza, uma experiência assim vale muito, ainda mais quando se está iniciando na docência (como é o meu caso), falar com os alunos, tirar dúvidas e prestar explicações a eles, foi muito gratificante. Os alunos e as docentes responsáveis receberam a dinâmica de uma forma muito positiva e agradável, o que me fez ter mais confiança ao ter esse contato com a sala

*Pesquisar, Florianópolis, v. 9, n. 17, p. 61-79, maio 2022.*

de aula. No início da observação das aulas, os alunos estavam um pouco tímidos, por estarem com a presença de alguém fora do costume deles (neste caso, eu), mas com o passar do tempo foi se soltando e no final, era como fazer parte da turma. A aplicação dos jogos foi tranquila e divertida, foi perceptível a empolgação dos alunos para participarem e seu *feedback* positivo no final da atividade. O desenvolvimento do projeto foi bem tranquilo, claro, com a ajuda da professora coordenadora do projeto. A professora se fez presente e prestativa em todos os momentos do projeto, me apoiando e auxiliando em qualquer dúvida, problema ou coisas do tipo. Trabalhar neste projeto foi incrível e muito marcante para mim. Agradeço por essa incrível experiência que eu tive. (Relato de campo – Bolsista de Extensão).

Com base nas reflexões apresentadas pelo bolsista de extensão e pelos estudantes de das escolas, podemos destacar que o projeto contribuiu com a promoção de práticas no ensino de Geografia significativas para todos os envolvidos, cumprindo o objetivo do projeto de desenvolver metodologias de ensino de Geografia para auxiliar a formação inicial e continuada de professores de Geografia, bem como contribuir com a qualificação das práticas pedagógicas escolares na Educação Básica. Tal fato também foi ressaltado pelas docentes das duas escolas parceiras. Temos, assim, que as experiências em sala de aula e a reflexão-ação frente as metodologias de ensino de Geografia tornam ainda mais ricas as contextualizações e reflexões sobre o ensino de Geografia, fazendo perceber a escola como espaço de produção de conhecimentos geográficos e de valorização do ensino de Geografia.

Ter o espaço escolar como (co)formador e como campo de experiências no ensino de Geografia, bem como as docentes da Educação Básica como integrantes do processo de formação acadêmica em Geografia, motiva e enriquece as percepções sobre a escola e aumenta a importância do porquê, como e o que ensinar. A vivência do espaço escolar, desde o início do curso, bem como a realização de práticas pedagógicas que fazem os estudantes se sentirem motivados e engajados com a Geografia e são fundamentais a valorização desta disciplina, que, ultimamente, vem sendo tão atacada e renegada nos espaços e currículos oficiais. Práticas motivadoras e que despertem efetivamente um olhar para a capacidade de promover o entendimento de mundo pela e com a Geografia são cada vez mais fundamentais em nosso cotidiano para que retomemos a importância da disciplina e da ciência geográfica em nossas práticas escolares e cotidianas.

## **Conclusões**

Conforme abordado ao longo desse texto, consideramos que compreender o ensino de Geografia para além de um viés meramente metodológico é importante, todavia, pensar práticas pedagógicas coerentes e articuladas com a realidade das escolas e que promovam a inovação e instiguem os estudantes também é muito relevante. Por isso, o trabalho buscou articular os conhecimentos docentes presentes na prática escolar e nas vivências dos professores e estudantes, com os debates realizados na universidade, promovendo a construção de saberes geográficos por todos os envolvidos no processo.

As atividades foram pensadas com base nas respostas dos estudantes, nas observações em sala de aula e nas abordagens teóricas sobre o uso de jogos no ensino de Geografia. Entendemos que a prática motivou os estudantes e cumpriu seu propósito de colaborar com as escolas, ao mesmo tempo em que aprendemos com seus movimentos educativos. Portanto, concluímos que a proposta cumpriu seus objetivos e promoveu uma prática pedagógica coerente com as expectativas dos estudantes e docentes. Ademais, ressaltamos que as vivências construídas em sala de aula, atravessadas pelo ERE e pelo ensino híbrido e atreladas aos jogos no ensino de Geografia, permitiram novos olhares e discussões sobre o ensino de Geografia, abrindo novas possibilidades de interação e engajamento do extensionista com as escolas, suas docentes, seus estudantes e com as docentes universitárias.

### Referências bibliográficas

ANDRADE, A. K. N.; MACHADO, M. R. I. M. Jogos didáticos na construção do conhecimento geográfico: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 11, n. 21, p. 5–18, jan.-dez. 2021. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/891/509>. Acesso em: 9 maio 2022.

ALBURQUEQUE, M. A. M. de; DIAS, A. M. de L.; CARVALHO, L. E. P. (orgs). **História da Geografia escolar: fontes, professores, práticas e instituições**. v. 2. Curitiba: CRV, 2021a.

ALBURQUEQUE, M. A. M. de; DIAS, A. M. de L.; CARVALHO, L. E. P. (Orgs). **História da Geografia escolar: fontes, professores, práticas e instituições**. v. 2. Curitiba: CRV, 2021b.

BREDA, T. V. Jogando com a geografia: possibilidades para um ensino divertido. **Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55-63, jan.-jun. 2018. Disponível em: <https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/2689>. Acesso em: 9 maio 2022.

BREDA, T. V.; PICANÇO, J. L; ZACHARIAS, A. A. Possibilidades para a alfabetização cartográfica a partir de jogos e sensoriamento remoto. **Revista TERRAE**, Campinas, v. 9, p. 41-48, 2012. Disponível em: <http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/43/Thiara%5B1%5D.pdf>. Acesso em: 9 maio 2022.

CANVA. **Plataforma Canva**. 2021. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso: 21 ago. 2021.

CLASSTOOLS. **Plataforma Classtools**, 2021. Disponível em: <https://www.classtools.net/>. Acesso: 21 ago. 2021.

COPATTI, C. **Geografia(s), Professor(es) e construção do pensamento pedagógico**. Curitiba: CRV, 2020.

ESCAPE FACTORY. **Plataforma de Jogos *Escape Factory***. 2021. Disponível em: <https://escapefactory.me/#/>. Acesso: 21 ago. 2021.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Malhas Territoriais de Municípios e Unidades da Federação. **Portal de Mapas do IBGE**, 2018. Disponível em: <https://portaldemapas.ibge.gov.br/portal.php#>. Acesso: 9 maio 2022.

IPLAN - Instituto de Planejamento de Santa Maria. **Arquivos vetoriais de Santa Maria**, 2020. Disponível em: <https://iplan.santamaria.rs.gov.br/mapas.php>. Acesso: 9 maio 2022.

#### **Agradecimentos**

*Trabalho apoiado pelo Fundo de Incentivo a Extensão (FIEX) da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.*