

## Relato de experiência e prática

### ENSINO DE GEOGRAFIA FÍSICA E HUMANA POR MEIO DE JOGO DE TABULEIRO

Mariane Félix da Rocha<sup>1</sup>  
Luiz Paulo P. Fernandes<sup>2</sup>

#### RESUMO

Os jogos no ensino são uma importante ferramenta para a diversificação dos recursos didáticos, oferecendo ao estudante a chance de participar ativamente da construção de seu próprio conhecimento, além de estimular a ludicidade, a socialização e o trabalho em equipe, dependendo da característica do jogo. Esse trabalho objetiva divulgar uma prática educativa envolvendo uma adaptação do jogo de tabuleiro Perfil no ensino dos conteúdos relativos a rochas, industrialização e migrações, com foco nas turmas de Ensino Médio, aplicado junto aos alunos do Curso Técnico Integrado em Cooperativismo do IFPR – Campus Pitanga. Com isso, espera-se que outros professores possam utilizar esse jogo em suas aulas, tornando-as mais dinâmicas, bem como fomentando a criação de novos jogos com fins didáticos.

**Palavras-chave:** Jogo de tabuleiro. Ensino. Rochas. Industrialização. Migrações.

#### 1 OS JOGOS NO ENSINO

A utilização de jogos no ensino dos conteúdos está ligada à necessidade de se variar os recursos didáticos em sala de aula, de modo a tornar os conteúdos mais palatáveis aos estudantes. A variação dos recursos didáticos utilizados torna-se importante no processo de construção do conhecimento à medida que estabelece uma relação amistosa entre o educando,

---

<sup>1</sup> Mestre em Geografia pela UFPR. Professora na rede pública estadual do Paraná. E-mail: mfr1306@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Especialista em Análise Ambiental pela UFPR. Atua como consultor técnico ambiental. E-mail: fernandesluizp@hotmail.com

educador e o conteúdo ministrado em sala de aula (LIMA, 2011). Filmes, jogos, dinâmicas e outros recursos didáticos contribuem de forma a criar as abstrações necessárias para unir o cotidiano do educando ao conteúdo lecionado, proporcionando um melhor desenvolvimento intelectual, bem como uma melhor capacidade de reflexão sobre os temas que o cercam, sejam eles políticos, sociais ou ambientais (PINHEIRO, 2013).

Sendo assim, esses recursos pedagógicos podem ser descritos como atividades lúdicas, tendo esta palavra origem latina, cujo significado é brincar. Neste conjunto de ferramentas lúdicas podem ser incluídos diversos tipos de jogos eletrônicos e de tabuleiro, brinquedos e a utilização de recursos audiovisuais (SANTOS, 1997 *apud* PINHEIRO, 2013).

No ensino de Geografia, especificamente, os jogos podem ser úteis por tornar a relação ensino/aprendizado mais atrativa e rentável ao aprendizado pois, ao trabalhar jogos que tratem, por exemplo, de noções de escala, posições geográficas, entre outros, desenvolve-se a junção entre o conteúdo apresentado pelo educador e a vivência real do aluno (SANTOS, 2010; PINHEIRO, 2013).

Vale ressaltar que a mera utilização de tais instrumentos não pode ser vista como o principal vetor de construção do raciocínio entre o aluno e o conteúdo lecionado mas, que se utilizada durante o processo de aprendizado como um complemento ao conteúdo programado, se apresenta como uma grande ferramenta pedagógica tanto para o educador quanto para o educando.

Nesse contexto, o objetivo deste trabalho refere-se à confecção e adaptação de um jogo de tabuleiro e sua aplicação para turmas do ensino médio do Instituto Federal do Paraná - IFPR – Campus Pitanga.

## 2 METODOLOGIA DE APLICAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO

O jogo descrito neste trabalho consiste em uma adaptação do jogo Perfil, da empresa Grow, para fins didáticos. Trata-se de um jogo de tabuleiro, em que se deve adivinhar uma pessoa, um ano, um lugar ou uma coisa através de dicas contidas em cartões. Há em cada cartão 20 dicas relativas ao que se deve adivinhar e as peças se movem no tabuleiro de acordo com o número de dicas necessárias para acertar. Dessa forma, quanto menos dicas forem necessárias, mais se anda no tabuleiro.

A adaptação do jogo substituiu a pessoa, ano, lugar ou coisa por temas dentro de três conteúdos da Geografia: rochas, industrialização e migrações. Também houve uma drástica diminuição no número de dicas, com o intuito de que o tempo de jogo caiba em uma aula de

45 minutos, bem como o tabuleiro ficou menor e com um design bem mais modesto, como pode ser visto pelas reproduções no Apêndice ao final deste relato.

Na primeira aplicação do jogo adaptado, as rochas foram usadas como tema em duas turmas do primeiro ano do ensino médio do IFPR – Campus Pitanga. Nesse teste “piloto”, os cartões tinham um cabeçalho que informava se se tratava de um processo (do ciclo das rochas) ou de uma rocha, e tinham apenas 5 dicas, além da resposta ao final.

Após a explicação do conteúdo, a turma foi separada em grupos de 4 pessoas e, dentro desse grupo, foram formadas duas duplas que competiram entre si. Assim, cada dupla escolheu um objeto para usar como peão no tabuleiro (borracha, apontador, tampa de caneta, etc.) e tiraram par ou ímpar para decidir quem começava o jogo. Quem ganhou o par ou ímpar pegou um cartão e leu apenas o cabeçalho (onde diz se se trata de um processo ou de uma rocha) e a dica número 1. Em seguida, a outra dupla tentava adivinhar do que se tratava. Em caso de acerto, andava 4 casas no tabuleiro (que corresponde ao número de dicas não utilizadas); em caso de erro ou dúvida, lia-se a segunda dica e, acertando a resposta, avançava-se 3 casas; não acertando, pedia-se a terceira dica e assim sucessivamente até que a dupla acertasse o processo/rocha ou se encerrassem as dicas (e, nesse caso, não se avança nenhuma casa). Aí invertiam-se os papéis: quem leu agora tenta adivinhar e vice-versa.

O tema industrialização foi utilizado em uma turma de segundo ano da mesma instituição. Mas, nessa turma, os cartões não tinham cabeçalho e contavam com apenas 3 dicas, pois notou-se na aplicação anterior que um maior número de cartões e menos dicas em cada um deles tornava o jogo mais dinâmico e se poderia explorar mais o conteúdo. Exceto por essa alteração, a dinâmica seguiu como descrito anteriormente. O mesmo número de dicas por cartão e a mesma dinâmica foi aplicada no terceiro ano, com o tema migrações. Nessa turma, devido a um menor tempo de aula, o número de cartões foi reduzido em comparação à turma anterior.

### 3 CONSIDERAÇÕES SOBRE A APLICAÇÃO DO JOGO NO ENSINO

Desde a organização dos grupos e explicação das regras até o primeiro grupo concluir a atividade levou cerca de 40 minutos, em turmas de até 40 alunos. Durante o jogo, era nítido quais grupos realmente se dedicaram ao jogo e quais apenas simularam estar participando para evitar represálias. Isso é natural em qualquer atividade que se proponha em sala de aula.

Após a dinâmica também não foi pedido aos alunos para que relatassem se o jogo os ajudou de alguma forma na fixação dos conteúdos, nem foram aplicados testes antes ou

depois para se comparar os resultados e comprovar a eficácia do jogo nesse sentido. Por isso, só o que se tem é o relato puro e simples da aplicação dessa atividade.

No entanto, sabe-se que os alunos costumam apreciar esses “respiros” na rotina. E com a variedade de temas trabalhados notou-se a versatilidade do jogo em ser adaptado para outros conteúdos e em outras disciplinas, a despeito de sua simplicidade.

Ao final deste relato, em Apêndice, encontram-se o tabuleiro e os cartões, tal como foram utilizados, prontos para serem impressos e aplicados. Recomenda-se, apenas, verificar se os conteúdos trabalhados em sala de aula condizem com as dicas dos cartões, para que o uso do jogo auxilie na aprendizagem dos alunos, em vez de confundi-los.

## REFERÊNCIAS

LIMA, Magali Fonseca de Castro. **Brincar e aprender: o jogo como ferramenta pedagógica no ensino de Física**. 2011. 88 p. Dissertação (Mestrado em Física) - Programa de Pós-graduação em Ensino de Física, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro - RJ.

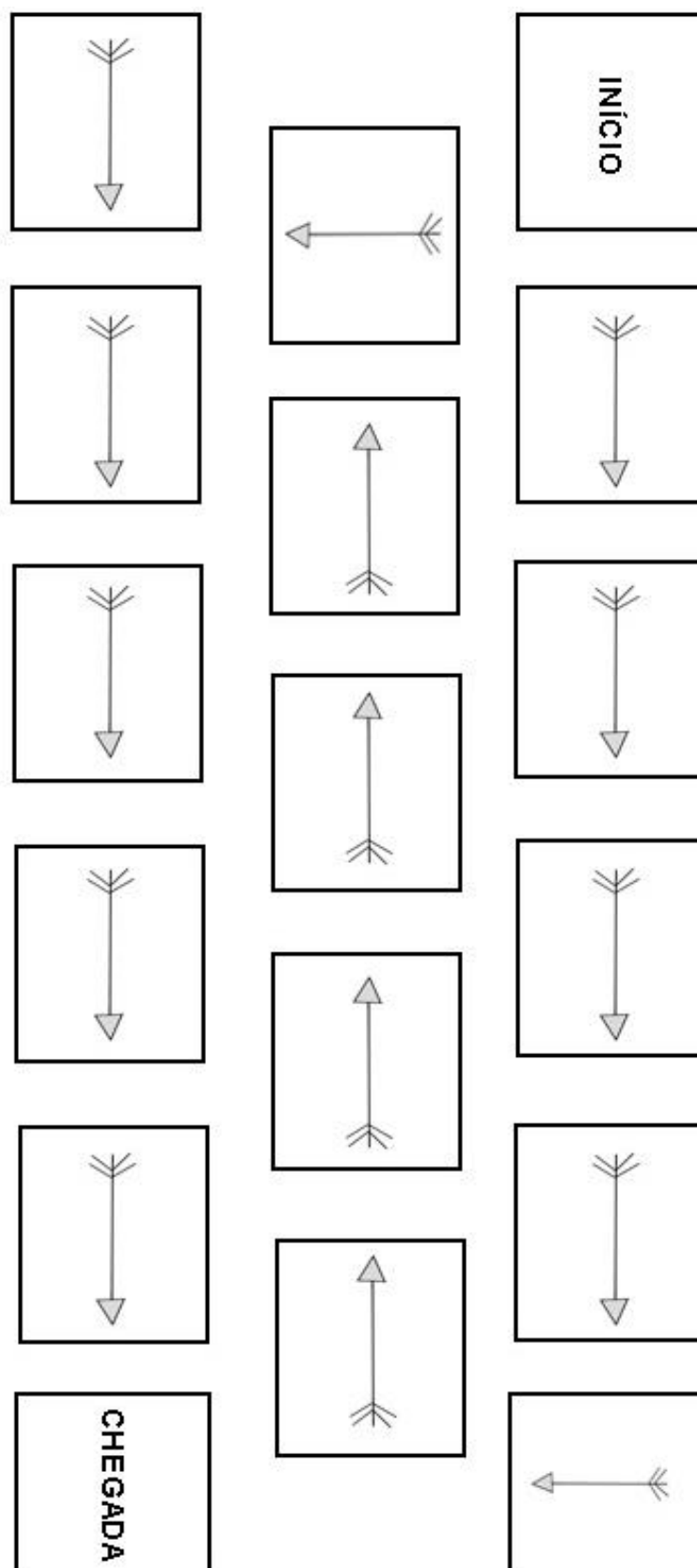
PINHEIRO, I. A.; SANTOS, V. S.; RIBEIRO FILHO, F. G. **Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. **Revista Equador** (UFPI), Teresina-PI, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2013.

SANTOS, Cardoso dos Santos. **A Importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. 2010. 50 p. Monografia (Especialização) – Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria - RS.

Recebido em 12/06/18.

Aceito em 01/02/2019.

1 TABULEIRO



## 2 CARTÕES – ROCHAS

Sou uma **rocha**

- 1) Represento 5% do total das rochas.
- 2) Não posso ser fundida antes de me transformar em outro tipo de rocha.
- 3) Sou formada pelo processo de deposição.
- 4) Posso ser formada por restos de conchas e grãos de areia.
- 5) Em mim são encontrados os fósseis.

**Resposta: Sedimentar**

Sou uma **rocha**

- 1) Bolhas de ar em meu interior podem dar origem a gemas, como a ametista.
- 2) Posso ser um basalto.
- 3) Posso dar origem à terra roxa, um solo muito fértil.
- 4) O vulcanismo que ocorreu no terceiro planalto paranaense deu origem a mim.
- 5) Resultado da solidificação do magma em superfície.

**Resposta: Ígnea/magmática extrusiva**

Sou uma **rocha**

- 1) Posso ser composta por feldspato, quartzo e mica.
- 2) Posso ser utilizada em decoração de ambientes (pisos, pias...).
- 3) Estou presente na Serra do Mar paranaense.
- 4) Posso ser um granito.
- 5) Resultado da solidificação do magma dentro da Terra.

**Resposta: Ígnea/magmática intrusiva**

Sou uma **rocha**

- 1) Posso ser utilizada em decoração de ambientes (pisos, pias...).
- 2) Posso ser um gnaiss ou um mármore.
- 3) Dependo de altas temperaturas e pressão pra ser formada.
- 4) Formada a partir da transformação de outras rochas.
- 5) Metamorfismo é o nome do processo que me origina.

**Resposta: Metamórfica**

Sou um **processo**

- 1) Dependo de eventos naturais, como a chuva, o vento, a neve, etc.
- 2) Dependo de outras rochas preexistentes pra acontecer.
- 3) Sou a deposição de materiais particulados em terrenos mais baixos.
- 4) Para formar uma rocha sedimentar, depois de mim acontece a compactação.
- 5) Dou origem às rochas sedimentares.

**Resposta: Sedimentação**

Sou um **processo**

- 1) Obrigatoriamente uma rocha sedimentar passa por mim antes de passar pelo processo de fusão.
- 2) O significado da palavra que me nomeia é transformação de uma coisa em outra.
- 3) Dependo de altas temperaturas e pressão pra ocorrer.
- 4) Transformo o calcário em mármore.
- 5) Dou origem às rochas metamórficas.

**Resposta: Metamorfismo**

Sou **dois processos**

- 1) Estou relacionada a altas temperaturas em profundidade e a resfriamento em superfície.
- 2) Estou relacionada ao vulcanismo.
- 3) Formo as rochas ígneas/magmáticas.
- 4) Origino rochas de dois tipos: intrusiva e extrusiva.
- 5) Transformo as rochas em magma e o magma em rochas.

**Resposta: Fusão e Solidificação**



### 3 CARTÕES – INDUSTRIALIZAÇÃO

<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Iniciei na Inglaterra no século XVIII.</li> <li>2) Minha principal fonte de energia é o carvão.</li> <li>3) Meu principal meio de transporte é o trem.</li> </ol> <p><b>Resposta: Primeira Revolução Industrial</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sou representada no filme “Tempos Modernos”, de Charles Chaplin.</li> <li>2) Introduzi o Taylorismo e o Fordismo.</li> <li>3) Minha principal fonte de energia é a eletricidade.</li> </ol> <p><b>Resposta: Segunda Revolução Industrial</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Todas as outras indústrias dependem de mim para existir.</li> <li>2) Transformo matérias-primas em produtos utilizados por outras indústrias.</li> <li>3) Um exemplo é a siderurgia (indústria de aço).</li> </ol> <p><b>Resposta: Indústria de base (ou de bens de produção)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Algumas indústrias precisam que eu seja qualificada.</li> <li>2) Sou um fator locacional da indústria.</li> <li>3) Em alguns países, a flexibilização das leis de trabalho favorecem a minha exploração.</li> </ol> <p><b>Resposta: Mão-de-obra.</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sou a primeira etapa da produção industrial.</li> <li>2) Leis ambientais mais brandas favorecem a minha exploração de forma predatória.</li> <li>3) Sou finita.</li> </ol> <p><b>Resposta: Matéria-prima</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) A minha precariedade nos países mais pobres explica por que as indústrias não se instalam nesses países.</li> <li>2) Sou um fator locacional da indústria.</li> <li>3) Incluo rodovias, ferrovias, eletricidade, abastecimento de água, comunicações, etc.</li> </ol> <p><b>Resposta: Infraestrutura</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Graças aos avanços nos transportes, algumas indústrias não precisam estar próximas a mim.</li> <li>2) Quanto maior eu for, melhor para a indústria.</li> <li>3) Os produtos fabricados nas indústrias se dirigem a mim.</li> </ol> <p><b>Resposta: Mercado consumidor</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Acirro a competição entre os lugares para atração industrial e favoreço a desconcentração industrial.</li> <li>2) Sou uma estratégia dos governos para atração de indústrias.</li> <li>3) Incluo a isenção de impostos às indústrias.</li> </ol> <p><b>Resposta: Incentivos fiscais</b></p>



<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Substituição das importações fomentaram meu desenvolvimento.</li> <li>2) Dependo de tecnologia estrangeira e instalação de multinacionais.</li> <li>3) Ocorri nos países subdesenvolvidos.</li> </ol> <p><b>Resposta: Industrialização tardia/periférica</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Não conto com a iniciativa privada ou livre iniciativa.</li> <li>2) Ocorri nos países socialistas.</li> <li>3) Dependo das decisões do Estado para me desenvolver.</li> </ol> <p><b>Resposta: Industrialização planificada.</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Desenvolvo tecnologias de ponta que são exportadas para os outros países.</li> <li>2) Dei origem às principais multinacionais.</li> <li>3) Iniciei na Inglaterra, no século XVIII e me espalhei pelos países desenvolvidos.</li> </ol> <p><b>Industrialização clássica</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Colaboro para o aumento da produção de lixo e uso de matérias-primas.</li> <li>2) Sirvo para aumentar as vendas.</li> <li>3) Sou a redução proposital do tempo de vida útil dos produtos.</li> </ol> <p><b>Resposta: Obsolescência programada</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Estou relacionada à moda e à publicidade.</li> <li>2) Desperto nas pessoas o desejo da compra.</li> <li>3) Faço as pessoas trocarem produtos antigos que ainda funcionam por novos que tem um design mais moderno.</li> </ol> <p><b>Resposta: Obsolescência perceptiva</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sou o que sobra do processo industrial.</li> <li>2) Sou um tipo de poluição ambiental.</li> <li>3) Posso ser depositado em lixões, aterros sanitários ou incinerado. Apenas uma parte de mim pode ser reaproveitada.</li> </ol> <p><b>Resposta: Lixo</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Auxílio na redução do preço dos produtos.</li> <li>2) Em países com leis trabalhistas mais brandas sou mais frequente.</li> <li>3) No Brasil, posso ocorrer em indústrias têxteis que utilizam trabalhadores bolivianos.</li> </ol> <p><b>Resposta: Exploração da mão-de-obra</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dependendo da indústria, algumas partes de mim são mais importantes que outras.</li> <li>2) Determino onde determinada indústria se instalará.</li> <li>3) São partes de mim o mercado consumidor, as matérias-primas, as redes de transporte, etc.</li> </ol> <p><b>Resposta: Fatores locais</b></p>

#### 4 CARTÕES – MIGRAÇÕES

<ol style="list-style-type: none"><li>1) Causa inchaço urbano nas cidades.</li><li>2) Ocorre quando grandes massas populacionais se deslocam do campo em direção à cidade.</li><li>3) Seu oposto é o êxodo urbano.</li></ol> <p><b>Resposta: Êxodo rural</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Intensificou-se a partir da década de 2000.</li><li>2) É originado pela falta de oportunidades de emprego e a má qualidade de vida no sudeste.</li><li>3) É o retorno da população que migrou nas décadas de 1970-1980 do nordeste em direção ao sudeste. <b>Resposta: Migração de retorno</b></li></ol>
<ol style="list-style-type: none"><li>1) Ocorre na região norte do Brasil.</li><li>2) Atrai população do nordeste e do sul.</li><li>3) A população vem buscando terras agricultáveis acessíveis e em abundância.</li></ol> <p><b>Resposta: Expansão da fronteira agrícola</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Me tornei mais comum depois dos ataques de 11 de setembro.</li><li>2) Há casos no Brasil.</li><li>3) Represento o ódio/aversão aos estrangeiros.</li></ol> <p><b>Resposta: Xenofobia.</b></p>
<ol style="list-style-type: none"><li>1) Pode ser diária ou sazonal (durar alguns meses).</li><li>2) Pode ser entre municípios vizinhos ou entre regiões distintas.</li><li>3) Ocorre por motivos de trabalho ou condições climáticas (secas...)</li></ol> <p><b>Resposta: Migração temporária</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Geralmente é voluntária, exceto no caso dos refugiados.</li><li>2) Pode ser motivada por motivos econômicos, políticos, guerras ou desastres ambientais.</li><li>3) No Brasil, a maior parte desse tipo de migrante se desloca para os EUA.</li></ol> <p><b>Resposta: Migração permanente</b></p>
<ol style="list-style-type: none"><li>1) Representa riscos para quem “prática”.</li><li>2) É resultado das políticas dos países de fechar suas fronteiras para os imigrantes.</li><li>3) Ocorre principalmente por motivos econômicos.</li></ol> <p><b>Resposta: Migração ilegal</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Ocorre no sentido dos países subdesenvolvidos para os países desenvolvidos.</li><li>2) As pessoas qualificadas saem de seus países em direção a outro país.</li><li>3) Representam uma perda para os países que investiram na educação dessas pessoas que partiram. <b>Resposta: Fuga de cérebros</b></li></ol>