



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS  
CÂMPUS DE ARAGUAÍNA  
CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

KEILANE DA SILVA CARDOSO MIRANDA

**O JOGO GAIA COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NA APRENDIZAGEM  
DA GEOGRAFIA POLÍTICA NO ENSINO MÉDIO: CONTRIBUIÇÕES DO PIBID  
NO COLÉGIO GUILHERME DOURADO EM ARAGUAÍNA (TO)**

ARAGUAÍNA-TO  
2025

KEILANE DA SILVA CARDOSO MIRANDA

**O JOGO GAIA COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NA APRENDIZAGEM NA GEOGRAFIA POLÍTICA NO ENSINO MÉDIO: CONTRIBUIÇÕES DO PIBID NO COLÉGIO GUILHERME DOURADO EM ARAGUAÍNA (TO)**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI) para obtenção do título de licenciado(a) em Geografia.

Orientador(a): Vanessa Lessio Diniz

ARAGUAÍNA-TO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT  
**Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

D111j da Silva Cardoso Miranda, Keilane .

O jogo Gaia como estratégia metodológica na aprendizagem de Geografia Política no ensino médio : contribuições do PIBID no Colégio Guilherme Dourado em Araguaína (TO) / Keilane da Silva Cardoso Miranda. - Centro de Ciências Integradas - CCI, TO, 2025.  
38 f.

Monografia Graduação (Graduação - em Geografia ) --  
Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2025.

Orientadora: Vanessa Lessio Diniz.

1. Jogos geográficos. 2. Geografia política. 3. Metodologias inovadoras.

**CDD 910**

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.


Keilane da Silva Cardoso Miranda

**O Jogo Gaia Como Estratégia Metodológica na Aprendizagem na Geografia Política no Ensino Médio: Contribuições do PIBID no Colégio Guilherme Dourado em Araguaína (TO)**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentada à Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI), Curso de Geografia. Foi avaliado para a obtenção do título de licenciado em Geografia e aprovada (o) em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.


Data de aprovação: 27/11/ 2025

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente  
 VANESSA LESSIO DINIZ  
Data: 01/12/2025 09:16:48-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Prof.(a) Dr.(a) Vanessa Lessio Diniz - UFNT  
(Orientador(a))

Documento assinado digitalmente  
 MARCELO VENANCIO  
Data: 09/12/2025 19:27:15-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Prof.(a) Dr.(a) Marcelo Venâncio - UFNT  
(Examinador(a))

**Dedico esta pesquisa a minha família, em especial a minha mãe pelo apoio incansável; à minha orientadora, pela orientação constante; e a todos aqueles que, no Brasil, seguem acreditando na educação como caminho de transformação, mesmo diante dos desafios.**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram para a realização desta pesquisa. Expresso minha gratidão à minha família, especialmente à minha mãe, pelo apoio emocional, pelo incentivo contínuo e pela compreensão ao longo desta caminhada acadêmica.

Agradeço à minha orientadora, Professora Doutora Vanessa Lessio Diniz, pelo acompanhamento atento e constante, pelo auxílio criterioso em cada etapa do trabalho, pela paciência diante das dificuldades, pelo aprendizado proporcionado e pelo cuidado dedicado ao orientar-me durante todo o processo de pesquisa. Sua atuação foi fundamental para a construção deste estudo e para meu amadurecimento acadêmico.

Registro também meus agradecimentos aos professores do curso, que contribuíram para minha formação, e aos colegas, cujo apoio foi essencial nos momentos desafiadores e igualmente significativo nos bons momentos compartilhados.

Agradeço à coordenação do curso e à Universidade Federal do Norte do Tocantins pelo suporte institucional.

Meus agradecimentos também aos profissionais do Colégio Guilherme Dourado, que me acolheram durante a realização da pesquisa, das atividades do PIBID e das demais etapas deste trabalho.

Sou grata ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que possibilitou minha inserção no ambiente escolar e ampliou minha experiência formativa, bem como a todos os profissionais e estudantes do Colégio que contribuíram para o desenvolvimento deste projeto.

A todos que, de alguma forma, fizeram parte deste percurso e colaboraram para a construção deste trabalho, deixo meus mais sinceros agradecimentos.

## RESUMO

O presente trabalho investiga o potencial do uso de jogos como ferramenta pedagógica inovadora para o ensino de Geografia Política. Partindo da constatação de que o ensino dessa disciplina frequentemente se baseia em abordagens expositivas e teóricas, distanciando-se da realidade dos estudantes e resultando em desinteresse, a pesquisa propõe os jogos geográficos como alternativa para promover aulas mais dinâmicas, interativas e significativas. A pesquisa fundamenta-se em autores que defendem práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas, destacando a importância da Geografia Política para a compreensão das relações de poder materializadas no espaço geográfico, bem como o papel dos jogos no processo de aprendizagem, por favorecerem o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes. Metodologicamente, o estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de cunho participante, realizada com uma turma do 1º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Guilherme Dourado. A intervenção pedagógica consistiu na aplicação de uma sequência didática no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) utilizando o jogo *Gaia*, que simula a gestão de países e relações geopolíticas. A coleta de dados incluiu observação participante, roda de conversa para diagnóstico prévio e atividade avaliativa pós-jogo. Os resultados demonstram que a utilização do jogo *Gaia* promoveu maior engajamento e participação dos estudantes, que passaram a vivenciar, de forma lúdica, conceitos como *território* e *poder*. Durante as partidas, os alunos exercitaram a tomada de decisão, a mediação de conflitos e a formação de alianças, comportamentos que refletem dinâmicas reais da Geografia Política. Na atividade avaliativa, as respostas dos estudantes evidenciaram uma compreensão mais crítica e contextualizada dos conteúdos, além do autorreconhecimento como sujeitos políticos. Conclui-se que os jogos geográficos são estratégias eficazes para tornar o ensino da Geografia Política mais atraente e significativo, favorecendo a construção ativa do conhecimento e o desenvolvimento do pensamento crítico.

**Palavras-chave:** Jogos Geográficos; Geografia Política; Metodologias Inovadoras; Sequência Didática.

## ABSTRACT

This study investigates the potential of using games as an innovative pedagogical tool for teaching Political Geography. Starting from the observation that the teaching of this subject is frequently based on expository and theoretical approaches, distancing itself from the students' reality and resulting in disinterest, the research proposes geographical games as an alternative to promote more dynamic, interactive, and meaningful classes. The research is based on authors who advocate innovative and contextualized pedagogical practices, highlighting the importance of Political Geography for understanding power relations materialized in geographic space, as well as the role of games in the learning process, by favoring the cognitive, social, and affective development of students. Methodologically, the study is characterized as a qualitative, participatory research, carried out with a class of 1st-year high school students at the Guilherme Dourado State School. The pedagogical intervention consisted of applying a didactic sequence within the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID) using the Gaia game, which simulates the management of countries and geopolitical relations. Data collection included participant observation, a discussion circle for prior diagnosis, and a post-game assessment activity. The results demonstrate that the use of the Gaia game promoted greater student engagement and participation, allowing them to experience concepts such as territory and power in a playful way. During the games, students practiced decision-making, conflict mediation, and alliance formation—behaviors that reflect real dynamics in Political Geography. In the assessment activity, student responses showed a more critical and contextualized understanding of the content, as well as self-recognition as political subjects. It is concluded that geographical games are effective strategies for making the teaching of Political Geography more attractive and meaningful, favoring the active construction of knowledge and the development of critical thinking.

**Keywords:** Geographic Games; Political Geography; Innovative Methodologies; Didactic Sequence.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>1.1 O contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – subprojeto Geografia da UFNT .....</b>	<b>13</b>
<b>1.2 Estrutura e organização da pesquisa.....</b>	<b>15</b>
<b>2. REFERÊNCIAL TEÓRICO E METODOLOGICO.....</b>	<b>16</b>
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>20</b>
<b>4. CONTRIBUIÇÕES DO JOGO GEOGRÁFICO PARA A APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA POLÍTICA.....</b>	<b>27</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES.....</b>	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>37</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia no Ensino Médio depara-se com desafios históricos que se intensificaram no cenário pós-reforma. A promulgação da Lei Federal nº 13.415/2017 e a subsequentemente homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2018 promoveram uma reestruturação curricular profunda. Nessa etapa da educação básica, a Geografia deixa de existir como disciplina autônoma, sendo incorporada à área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, junto com História, Filosofia e Sociologia. Este componente apresenta categorias consideradas basilares para a formação dos estudantes (Tempo e Espaço; Territórios e Fronteiras; Indivíduo, Natureza, Sociedade, Cultura e Ética; e, Política e Trabalho), distribuídas em seis competências específicas e trinta e duas habilidades para serem desenvolvidas ao longo dos três anos do Ensino Médio por esta área de conhecimento (Brasil, 2018).

Nesse novo arcabouço, persiste e se complexifica a tendência de se abordar os conteúdos geográficos de forma excessivamente expositiva e teórica, o que pode torná-los ainda mais distantes da realidade e pouco atrativos para os estudantes. Essa constatação surgiu ao acionar a memória das aulas de Geografia do Ensino Médio da minha própria trajetória escolar (antes da reforma) e também na experiência como bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência<sup>1</sup> (PIBID) pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), quando passei a observar as dificuldades dos alunos em se engajar com temas complexos da disciplina. O subprojeto de Geografia do PIBID da UFNT, localizado no Centro de Ciências Integradas (CCI), Câmpus de Araguaína<sup>2</sup>, desenvolve suas atividades em três escolas estaduais do município: Colégio Estadual Guilherme Dourado, Escola Estadual Francisco Máximo e Colégio Estadual Adolfo Bezerra de Menezes<sup>3</sup>.

Diante desse cenário, esta pesquisa propõe investigar a utilização de jogos geográficos em ações do PIBID de Geografia no Colégio Estadual Guilherme Dourado, como estratégia pedagógica no ensino da Geografia Política, visando promover aulas mais dinâmicas, interativas e conectadas ao cotidiano dos estudantes. Com isso, a proposta desta pesquisa parte da suposição de que o jogo, além de ser uma atividade presente na infância e na juventude dos estudantes, pode funcionar como um facilitador do conhecimento, promovendo o

---

<sup>1</sup> PIBID referente aos editais 2022/2024 (encerramento em março de 2024) e 2024/2026, com ingresso no segundo edital em novembro de 2024.

<sup>2</sup> Localizada no loteamento Araguaína Sul, Av. Paraguai, Araguaína -TO, 77826-612.

<sup>3</sup> Os endereços completos das escolas são: Colégio Estadual Guilherme Dourado (Rua Adevaldo de Moraes, Centro); Escola Estadual Francisco Máximo (Av. Santa Terezinha, 431, Bairro Santa Terezinha); Colégio Estadual Adolfo Bezerra de Menezes (Rua Gonçalves Lêdo, S/N, Bairro São João).

desenvolvimento cognitivo, afetivo e crítico dos estudantes (Piaget apud Breda, 2013). Na era digital contemporânea, as redes sociais e a internet tornaram-se parte integrante da vida dos indivíduos, especialmente entre os jovens. A inserção no espaço virtual ocorre cada vez mais cedo, resultando em uma geração profundamente familiarizada e imersa no ambiente digital. Essa realidade transforma não apenas as formas de comunicação, mas também as dinâmicas de socialização e de construção de conhecimento.

Nesse contexto, os jogos digitais assumem um papel relevante na vida de crianças e adolescentes, transcendendo sua função original de entretenimento. Atualmente, eles configuram-se como ambientes de interação social, troca de experiências e expressão cultural, refletindo as potencialidades da tecnologia na redefinição de práticas cotidianas. Segundo Breda (2013), os jogos aplicados ao ensino de Geografia podem despertar no aluno o interesse espontâneo e tornar o aprendizado mais leve, prazeroso e eficaz.

Dessa forma, a presente pesquisa justifica-se pela proposição de uma metodologia que articula o arcabouço conceitual da Geografia Política a práticas pedagógicas inovadoras e lúdicas, materializadas no uso de jogos geográficos. Tal abordagem não se restringe a facilitar a assimilação de conteúdos frequentemente considerados abstratos pelos discentes; visa, sobretudo, fomentar um ambiente de aprendizagem participativo, no qual o estudante assume o papel de sujeito ativo na construção do conhecimento. Desse modo, esperou-se que a aplicação dessa estratégia didática resultasse nas seguintes contribuições para o ensino-aprendizagem: 1. A construção de uma compreensão mais significativa e crítica dos conceitos nucleares da Geografia Política, como território e poder; 2. O desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de análise espacial, permitindo aos discentes decifrar as relações de poder inscritas no espaço geográfico; 3. O engajamento e o interesse dos alunos pela Geografia, transformando a percepção da disciplina de um conjunto de conteúdos estáticos para uma ferramenta de leitura do mundo.

Historicamente, o ensino de Geografia esteve ligado a uma abordagem tradicional, marcada pela memorização dos conteúdos, uma Geografia descritiva e técnica. Contudo, com o avanço da Geografia Crítica e Humanista, passou a exigir abordagens mais reflexivas e voltadas à realidade dos sujeitos. Segundo Pontuschka et al. (2009), a Geografia Tradicional está associada a memorização, e fragmentação do conhecimento, entre outras concepções ligadas a ideia tradicional de pensar a Geografia. Enquanto a Geografia Crítica busca tornar o sujeito construtor e conhecedor do objeto, ou seja, um ensino que vá além da descrição do espaço, onde o sujeito possa compreender as relações sociais, políticas, entre outras. Essa

mudança provocou a valorização de metodologias que colocam o estudante como protagonista da aprendizagem, como o uso de jogos, debates e outras práticas participativas.

As metodologias ativas ganham destaque por estimularem o pensamento crítico, o trabalho em grupo, a resolução de problemas e o envolvimento dos alunos com o conteúdo. Dessa forma, o jogo deixa de ser apenas recreação para tornar-se uma rica ferramenta pedagógica. Segundo Moran (2015, p. 18), “as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas”.

A BNCC reforça essa perspectiva, ao indicar que o ensino de Geografia deve desenvolver nos estudantes competências como o pensamento crítico, a argumentação e a análise das dinâmicas territoriais. No Ensino Médio, especificamente, a BNCC destaca a necessidade de compreender os conflitos sociais, territoriais e ambientais, bem como os processos políticos e econômicos que organizam o espaço, o que envolve diretamente os conteúdos da Geografia Política. Essas diretrizes estão destacadas nas competências presentes na BNCC:

#### COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS PARA O ENSINO MÉDIO

1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.
3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.
4. Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.
5. Reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.
6. Participar, pessoal e coletivamente, do debate público de forma consciente e qualificada, respeitando diferentes posições, com vistas a possibilitar escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. (Brasil, 2018, p. 558)

A Geografia Política assume um papel fundamental na formação cidadã dos estudantes ao abordar conceitos estruturantes como território, poder, fronteiras, soberania e geopolítica. A compreensão desses elementos possibilita aos alunos analisar as complexas relações de poder que se materializam no espaço geográfico, além de interpretar fenômenos políticos em

diferentes escalas - competências essenciais para o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre a realidade socioespacial contemporânea.

Com isso, esta pesquisa orienta-se pela seguinte questão problematizadora: *de que maneira o uso de jogos geográficos como estratégia metodológica pode facilitar a aprendizagem dos conceitos de Geografia Política pelos alunos do 1º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Guilherme Dourado, contribuindo para uma compreensão mais profunda das relações entre território e poder?* Para responder a este problema, traçou-se como *objetivo geral* analisar o potencial dos jogos geográficos como estratégia pedagógica para o ensino-aprendizagem de Geografia Política junto ao público-alvo supracitado. Desdobrando-se nos seguintes *objetivos específicos*, que orientaram as etapas da investigação: 1) diagnosticar as principais dificuldades conceituais e o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos conteúdos de Geografia Política; 2) examinar os efeitos da aplicação de jogos geográficos sobre o nível de participação, o engajamento e a interação dos alunos nas aulas; 3) avaliar a eficácia dos jogos geográficos na compreensão de conceitos políticos e geopolíticos e no desenvolvimento do pensamento crítico.

Minha experiência como bolsista do PIBID tem sido determinante na minha formação docente, permitindo-me observar diretamente as dificuldades enfrentadas pelos alunos no processo de aprendizagem, especial nos conteúdos relacionados com a Geografia Política. Essa vivência entre teoria e prática proporcionada pelo programa, revelou tanto os desafios inerentes ao ensino desses conteúdos quanto seu potencial transformador na formação de cidadãos críticos. Foi nesse contexto que surgiu meu interesse em investigar metodologias inovadoras capazes de tornar o ensino mais dinâmico e significativo, sendo os jogos geográficos uma estratégia particularmente promissora para estudantes de Ensino Médio.

### **1.1 O contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – subprojeto Geografia da UFNT**

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), como programa formador, tem se mostrado essencial nesse processo ao proporcionar aos licenciandos um contato precoce com a realidade escolar, estimulando a criação de propostas pedagógicas inovadoras. Essa experiência tem sido fundamental para minha compreensão dos desafios do ensino de Geografia e para o desenvolvimento de estratégias criativas que articulam rigor conceitual e engajamento discente, como é o caso da proposta aqui apresentada.

No contexto do PIBID, o pibidiano, por estar inserido ativamente no ambiente escolar, realiza uma prática que se alinha à pesquisa de abordagem qualitativa, especialmente à pesquisa participante. Segundo Gil (2002), esse tipo de pesquisa caracteriza-se pelo envolvimento direto do pesquisador com o contexto estudado, valorizando a escuta dos sujeitos e suas percepções sobre a realidade. No caso do PIBID, o pibidiano observa, interage, propõe atividades e acompanha os supervisores e estudantes durante as práticas pedagógicas, configurando sua atuação como uma forma visível de pesquisa participante. De acordo com Freitas (2016), o PIBID foi criado em 2007, pelo Ministério da Educação, a partir da Lei 9.394/96 o que está relacionado aos investimentos para a formação de professores. Teve como objetivo inicial estimular as instituições de ensino superior com licenciaturas a desenvolverem projetos que fizessem parcerias com as escolas com o Índice de Desenvolvimento na Educação (IDEB) baixo. Desta forma buscava-se incentivar e possivelmente aumentar o número de pessoas nos cursos de licenciaturas com carência de estudantes nas graduações.

Freitas (2016) explica que, a partir do decreto nº 7.219 de junho de 2010 e da lei nº 12.796/2013 foi remodelada a Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (LDB), na qual foi acrescentada uma complementação em seu texto no que diz respeito ao acesso, incentivo e permanência das pessoas nos cursos de licenciaturas. Foi a Coordenação de Aperfeiçoamento de pessoal de Nível Superior (Capes) que ficou responsável pelo PIBID, na execução, seleção e organização da distribuição das bolsas para os bolsistas, supervisores e coordenadores e coordenadores institucionais do programa.

O Pibid através das bolsas busca incentivar a formação de licenciados e valorização da profissão, que são dadas tanto as bolsistas como para supervisores e coordenadores, almejando preservar a qualidade das atividades e projetos do Pibid. O programa almeja levar o estudante de licenciatura a viver e presenciar o exercício da docência, para assim auxiliar na sua formação e na construção da identidade de professor, para desta forma o licenciado tenha interesse na possível elaboração de projetos que ajudem na melhoria da educação no ensino fundamental e médio, valorizando então os conhecimentos teóricos de práticos dos licenciados.

É durante o Pibid que possivelmente o estudante de licenciatura terá seu primeiro contato com a sala de aula enquanto graduando, terá dessa forma a experiência de como é o trabalho do professor e junto disso as possíveis frustrações com a profissão de docente. O PIBID é como o laboratório do estudante de licenciatura, ali ele poderá fomentar ideias de atividades, algumas por sua vez mais dinâmicas dos que as de sua época como estudante, trabalhando a teoria de uma forma diferente da que ali se trata, neste dito laboratório que é a sala de aula, o

pibidiano crescerá enquanto pesquisador e futuro docente. Trata-se de uma oportunidade para o crescimento profissional do licenciando, e na formação contínua do professor supervisor.

É na escola que o pibidiano vincula a teoria com a prática, o programa oferece ao estudante de licenciatura a vivência no ambiente escolar, contribuindo ainda para possíveis reflexões e debates com professores, sobre a sala de aula, a profissão docente, seus desafios e aprendizagens, mas também auxilia na geração de conhecimentos, o que pode vir a aumentar ou provocar no licenciando o interesse na profissão. O PIBID na Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), procura incentivar os estudantes das licenciaturas na sua formação, proporcionando sua integração ao ambiente escolar e a sala de aula, agora como futuros docentes.

## **1.2 Estrutura e organização da pesquisa**

Esta pesquisa foi estruturada em 4 sessões principais, a primeira, à qual este item pertence, funciona como a introdução, onde são apresentadas as principais sínteses abordadas ao longo do trabalho, assim como os seus objetivos, proporcionando uma visão geral do estudo.

O segundo item, intitulado *Referencial Teórico e Metodológico* apresenta os principais referenciais teóricos utilizados para o desenvolvimento da pesquisa, abordando ensino e aprendizagem em Geografia, Geografia política, jogos geográficos, metodologias ativas, sequência didáticas e as orientações da BNCC para o ensino médio. Neste item também é feito um diálogo com os teóricos que debatem sobre o uso dos jogos como recurso didático, de forma que favoreça a aprendizagem dos conteúdos da Geografia Política.

No decorrer do item 3, *Procedimentos Metodológicos*, detalhamos as abordagens utilizadas para investigar como os estudantes aprendem a Geografia Política a partir do jogo geográfico, levando em conta as etapas de planejamento, aplicação e observação, todas realizadas no contexto do PIBID. Os resultados da pesquisa são abordados no item 4, *Contribuições do Jogo Geográfico para a Aprendizagem em Geografia Política*, neste é feita a análise das evidências produzidas durante a aplicação da sequência didática com o jogo geográfico, onde é discutido a aprendizagem dos estudantes após a aplicação do jogo, o avanço no entendimento do conteúdo referente a geografia política. Além disso, é feita a análise das transformações observadas dentro da sala de aula, no que está relacionado ao desenvolvimento de habilidades, reflexão e pensamento crítico.

## 2. REFERÊNCIAL TEÓRICO E METODOLÓGICO

Com base em referenciais consolidados no ensino de Geografia — como Castrogiovanni et al. (2002), Callai (2004), Straforini (2008), Castellar (2010) e Cavalcanti (2013) —, compreende-se que a Geografia escolar tem como finalidade principal contribuir para a compreensão do mundo vivido, articulando as dimensões sociais e físicas do espaço. Para tanto, parte-se das experiências dos estudantes, aproximando o conhecimento geográfico de seu cotidiano, sem abrir mão do rigor conceitual da ciência. Nesse sentido, é fundamental criar situações de aprendizagem que valorizem o espaço de vivência dos alunos, uma vez que, como afirma Cavalcanti (2013, p. 130), “a geografia escolar é uma leitura da realidade, não um ‘amontoado de tópicos’ de conteúdos”.

Em seu livro “Pensar pela Geografia”, Cavalcanti (2019) discute como a internet, a música, os filmes e os jogos têm conquistado cada vez mais espaço nas investigações sobre o ensino de Geografia. A autora também defende o uso de metodologias ativas, afirmando que:

é importante a adoção de metodologias ativas por meio das quais os alunos possam se situar como sujeitos de seu processo de aprendizagem, a partir de propostas críticas que vão ao encontro das abordagens emergentes para o ensino de Geografia (Cavalcanti, 2019, p. 99).

Para que a aprendizagem ocorra, o estudante precisa interagir com o objeto de estudo, pois o conhecimento é construído por meio da relação entre sujeito e objeto. Nas metodologias ativas, essa aprendizagem parte de problemas do cotidiano, de situações reais vivenciadas pelos alunos. Em seu artigo “Geografia política: o que é afinal e para que serve?”, Iná Elias de Castro (2021) analisa como, a partir da década de 1970, mudanças no contexto global provocaram maior visibilidade das questões políticas e sua relação com o espaço, promovendo o fortalecimento da Geografia Política como campo de estudo. Segundo Castro (2021, p. 04), “a política é um sistema institucional e operacional de resolução de conflitos de interesses que se materializa em leis e normas de comportamento”.

A autora também ressalta que mesmo nas sociedades antigas havia normas e regras impostas à sociedade. Contudo, a política não se limita a esse aspecto institucional, ela envolve também dimensões econômicas, sociais, culturais, religiosas, entre outras. A Geografia Política, nesse contexto, trata dessas questões quando elas são mediadas por sujeitos políticos (cidadãos que ocupam lugares na sociedade e atuam politicamente no espaço). Ainda segundo Castro, a política é uma “necessidade imperiosa para a vida humana, individual e coletiva”, pois é por meio dela que os indivíduos podem buscar seus objetivos com paz e estabilidade

(Arendt apud Castro, 2021, p. 6). Assim, a política se dá em espaços reais, concretos, onde os sujeitos se encontram e debatem.

Para a Geografia Política, cabe o papel de trabalhar como o espaço não escapa dos interesses, dos conflitos, sendo o território o espaço fundador da política. O campo se tornou mais amplo, complexo e um dos ramos mais dinâmicos e fascinantes da Geografia contemporânea. (Castro, 2021, p. 24).

A democracia, por exemplo, é apontada como um tema que não escapa da Geografia Política, pois se expressa e se organiza no espaço. O voto, como prática cidadã, é analisado por esse campo do conhecimento com o objetivo de compreender as territorialidades do voto, ou seja, onde as pessoas votam, como os territórios influenciam os resultados, entre outros fatores. Castro (2021), também chama atenção para as redes sociais, consideradas como uma nova forma de territorialidade, já que transformaram significativamente a vida política e cotidiana das sociedades. Isso desafia a Geografia Política a refletir sobre novos espaços, os espaços virtuais, “um problema complexo para o mundo da política é o modo como as redes sociais tornaram-se aderentes ao cotidiano das sociedades” (Castro, 2021, p. 25).

Dessa forma, percebe-se que a Geografia Política está diretamente relacionada à cidadania, à democracia e às novas formas de participação política. Azevedo (2016), relembra que, no início do século XX, a Geografia Política esteve atrelada a regimes autoritários, como o nazismo e o fascismo, sendo utilizada para justificar práticas expansionistas e totalitárias. Isso gerou desconfiança sobre o campo, levando ao seu esvaziamento e à sua marginalização no ensino. Como consequência, temas essenciais (como fronteiras, conflitos, minorias e territórios) passaram a ser abordados de maneira superficial e despolitizada.

Portanto, é urgente resgatar e valorizar a Geografia Política em sala de aula, como ferramenta para formar cidadãos críticos e conscientes, capazes de compreender as relações de poder, as disputas territoriais e o papel do Estado na organização do espaço. Entender o espaço geográfico envolve compreender quem exerce poder sobre ele, como esse poder se organiza e quais são seus efeitos nos territórios. Trabalhar o conceito de espaço político em sala de aula ajuda os estudantes a perceberem que a política vai além de eleições ou governos: ela também se manifesta no cotidiano, em espaços como a escola, o bairro, os movimentos sociais e as redes de convivência. Esses lugares se tornam, assim, espaços reais de participação democrática, onde a atuação dos sujeitos pode gerar transformações.

Pensando metodologias para o ensino da Geografia Política, os jogos fazem parte da vida das pessoas desde a infância até a vida adulta e são elementos culturais com significados diversos, o que os torna recursos didáticos interessantes para o ambiente escolar. Segundo

Lopes (2007), a inserção de jogos no processo educativo está associada a cinco dimensões da aprendizagem: cognição, socialização, afeto, motivação e criatividade.

No contexto escolar, os jogos promovem uma aprendizagem mais dinâmica e envolvente, estimulando o desenvolvimento dos alunos e oferecendo momentos de prazer e desafio. Quando bem utilizados, podem ser empregados tanto como instrumento de reforço quanto como estratégia para introdução ou avaliação de conteúdo. Breda (2013, p. 7) destaca que:

O jogo, por ser um facilitador do conhecimento, pode ser aplicado na educação não como único meio de aprendizagem, mas como um suporte, que pode desenvolver na criança a vontade de aprender. Pode levar, inclusive, a questionamentos que desenvolvam seu raciocínio crítico, contribuindo para agregar conhecimento. A aquisição de conhecimento, feita de forma natural, sem que a criança perceba essa assimilação, é que torna o aprendizado prazeroso, principalmente com conteúdos que são de difícil compreensão.

A utilização dos jogos geográficos no processo de aprendizagem torna-se um recurso atrativo quando trabalhado de forma adequada, pois esses jogos despertam a curiosidade dos estudantes e promovem, de maneira quase imperceptível, o interesse pelo conhecimento. A aquisição de saberes de forma natural (sem que o estudante perceba que está aprendendo enquanto joga), torna o processo de aprendizagem mais prazeroso, inclusive em conteúdos considerados difíceis ou desinteressantes.

Estratégias como o uso de jogos geográficos configuram-se como ferramentas pedagógicas relevantes para o ensino de Geografia, especialmente no âmbito das Ciências Humanas. Por meio de atividades lúdicas e interativas, o estudante é posicionado como protagonista do processo de aprendizagem, o que favorece a compreensão de conceitos geográficos de forma mais dinâmica e significativa.

Nesse contexto, a utilização de sequências didáticas (SDs) apresenta-se como um recurso metodológico fundamental. Conforme definido por Zabala (1998), a sequência didática consiste em “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos” (p. 18). O autor ainda a caracteriza como “uma série ordenada e articulada de atividades que formam unidades didáticas”, organizadas intencionalmente pelo professor com vistas a alcançar objetivos conceituais, procedimentais e atitudinais. Zabala defende que toda prática pedagógica exige planejamento prévio, com clareza acerca dos fins educativos — refletindo sobre “Para que educar? Para que ensinar?” —, de modo a construir propostas de ensino conscientes e críticas.

No ensino de Geografia, as sequências didáticas são empregadas para desenvolver o raciocínio espacial dos estudantes, promovendo a reflexão e a construção ativa do conhecimento, em contraposição a modelos pedagógicos passivos, nos quais o aluno assume um papel meramente receptivo. Tais sequências visam organizar a aprendizagem por meio do diagnóstico de saberes prévios, da estruturação progressiva de atividades e da avaliação contínua, contribuindo, assim, para a formação de um pensamento crítico e investigativo em Geografia. Zabala parte do pressuposto de que é impossível ensinar sem compreender como se dá a aprendizagem — processo este marcado pelas particularidades e experiências de cada estudante.

Vale destacar que esse tipo de abordagem ganha ainda mais relevância no cenário atual de reforma do Ensino Médio, estabelecida pela Lei nº 13.415/2017. A reforma introduziu mudanças profundas na organização curricular, orientando-se pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e propondo uma formação flexível e personalizada, distribuída entre a Formação Geral Básica (60% da carga horária) e os itinerários formativos (40%). No entanto, a implementação desse modelo tem sido alvo de críticas por parte de educadores e pesquisadores, como Giroto (2017) e Lopes (2019), que apontam a desvalorização de componentes curriculares tradicionais — como os das Ciências Humanas, a exemplo da Geografia —, a sobrecarga de trabalho docente, a dificuldade de ofertar itinerários diversificados em escolas com menos recursos e a falta de diálogo com a comunidade escolar durante a elaboração da proposta. Apesar das resistências, a reforma segue em implantação em diversos estados, ainda que com revisões e adaptações em curso.

Diante desse contexto, a articulação entre estratégias lúdicas, como os jogos geográficos, e o planejamento intencional por meio de sequências didáticas mostra-se como um caminho potente para assegurar um ensino de Geografia crítico, significativo e alinhado às necessidades formativas dos estudantes, mesmo em meio a mudanças estruturais e desafios impostos pelas recentes políticas educacionais.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

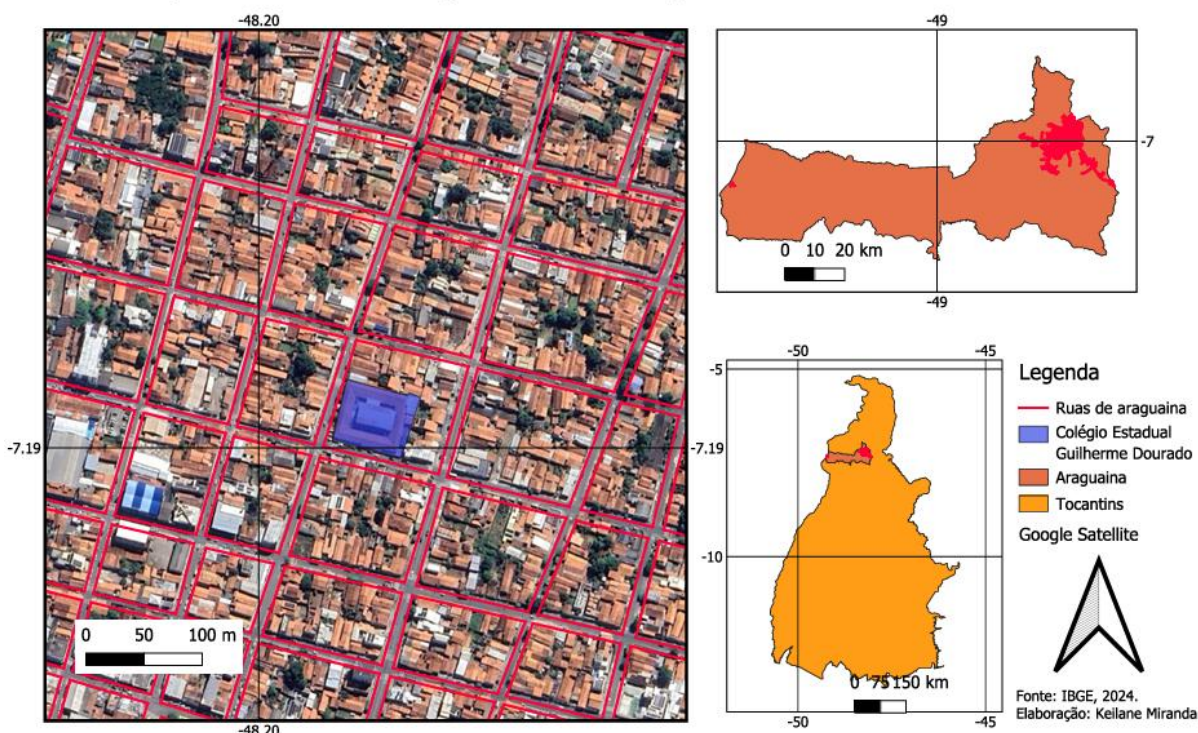
Esta pesquisa caracteriza-se pela abordagem qualitativa, de cunho participante, conforme descrito por Gil (2002). A pesquisa participante tem o envolvimento direto do pesquisador com os sujeitos da pesquisa e valoriza suas percepções e saberes cotidianos, buscando compreender coletivamente os fenômenos estudados (Gil, 2002; Thiollent, 1985). No caso, mesmo que os estudantes não participem diretamente da elaboração total do jogo, eles são sujeitos ativos da experiência ao vivenciarem a prática e refletirem sobre o conteúdo abordado. A escuta atenta e a valorização dos saberes escolares dos estudantes justificam a escolha da pesquisa participante como abordagem metodológica.

A pesquisa foi realizada com uma turma de aproximadamente 35 alunos do 1º ano do Ensino Médio da turma 13.10 do Colégio Estadual Guilherme Dourado. Essa turma foi escolhida, pois é a turma acompanhada pela pesquisadora, enquanto pibidiana, em seu horário de atuação no programa PIBID, o que facilitou a aplicação e acompanhamento da pesquisa. A escolha do 1º ano está justificada pela maior presença dos conteúdos de Geografia Política nesse segmento do Ensino Médio, considerando a estrutura curricular vigente. Entende-se que trabalhar Geografia Política com esses estudantes é fundamental, pois os temas tratados, como território, poder, cidadania, conflitos sociais e políticos, que fazem parte do desenvolvimento de uma consciência crítica e da compreensão do espaço em suas múltiplas dimensões, aspectos essenciais para a formação cidadã.

A área de estudo da pesquisa é o Colégio Estadual Guilherme Dourado, uma das escolas em que o PIBID de Geografia atua.

Figura 1. Localização do Colégio Guilherme Dourado

## Mapa de Localização do Colégio Guilherme Dourado



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

A comunidade estudantil da escola é bastante diversificada, abrangendo alunos provenientes tanto de áreas centrais quanto de regiões periféricas da cidade. O nível socioeconômico das famílias também apresenta variações, refletindo essa diversidade social.

A infraestrutura da escola é adequada, contando com um prédio bem conservado e com boa manutenção. A instituição possui espaços administrativos e pedagógicos, incluindo um laboratório de informática bem equipado e estruturado, além de salas climatizadas que proporcionam um ambiente confortável para o aprendizado. O colégio é amplo atendendo as necessidades pedagógicas e administrativas. A escola conta com 15 salas de aula, dois laboratórios de informática, biblioteca, quadra de esportes, auditório, salas específicas para professores, coordenação, orientação, equipe multiprofissional e setor financeiro, além de 19 banheiros e espaços destinados à alimentação.

Organizando seus ambientes de aprendizagem de forma que se aproveita dos espaços como um todo, contemplando salas de aula, oficinas, laboratórios e biblioteca, focando na articulação entre áreas tecnológicas e na melhoria dos recursos disponíveis. O uso dos materiais didáticos é planejado e segue agendamento, especialmente para recursos tecnológicos como lousa digital, data show e computadores dos laboratórios. Entre os recursos disponíveis destacam-se livros didáticos, quadro branco, pincéis e equipamentos multimídia.

O corpo docente é composto majoritariamente por professores concursados, o que contribui para a qualidade do ensino oferecido na escola, profissionais com formação diversificada, incluindo áreas como Matemática, Letras, Biologia, História, Física, Química, Geografia, Filosofia, Educação Física, Artes Visuais e Pedagogia. Muitos professores possuem pós-graduação, incluindo professores com especializações e mestrados, o que contribui para a qualidade do ensino. A maioria são professores efetivos com carga horária de 180 horas, embora haja também docentes com contratos temporários e cargas reduzidas.

Quanto ao funcionamento escolar no ano de 2025, o Ensino Médio é ofertado nos turnos matutino, vespertino e noturno. Cada turno possui cinco horários de aula, com intervalo de 10 minutos para recreio e lanche nos períodos diurno. O noturno não contempla intervalo para lanche, mantendo a sequência direta das aulas. No que diz respeito ao desempenho acadêmico, os índices gerais de aproveitamento dos estudantes do Ensino Médio são significativos, com uma taxa de aprovação alta.

Para realização da pesquisa foram realizados os seguintes passos:

#### 1. **Levantamento Bibliográfico:**

De acordo com Gil (2002) o levantamento bibliográfico é uma etapa da pesquisa no qual o pesquisador reuni, seleciona e estuda os materiais que já existem sobre a temática da pesquisa, como livros, artigos científicos, revistas, enciclopédias, entre outros tipos de publicações que tratem do tema investigado. Essa etapa tem o intuito de obter informações e fundamentos teóricos de fontes que já existam, permitindo ao pesquisador entender os trabalhos da temática que está sendo pesquisado, tornando possível construir o embasamento da pesquisa a partir das ideias, teorias e dados que já foram publicados.

Foi realizado um levantamento de fontes teóricas e estudos que abordam o ensino de Geografia Política, metodologias ativas, uso de jogos educacionais e a pesquisa participante, fundamentando teoricamente a pesquisa.

Quadro 1: Livros, dissertações, artigos e sites utilizados no levantamento bibliográfico

<b>Tema</b>	<b>Título</b>	<b>Fonte</b>	<b>Autor</b>	<b>Ano de Publicação</b>
Jogos	O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia escolar	Repositório da UNICAMP	Thiara Vichiato Breda	2013

Jogos	Jogo “ciclo das rochas”: um recurso lúdico para o ensino de geociências	Repositório da UNICAMP	Oswaldo Rodrigues Lopes	2007
Aprendizagem	Pensar pela geografia: ensino e relevância social	Editora C&A Alfa Comunicação	Lana de Souza Cavalcanti	2019
Ensino Médio	BNCC	Ministério da Educação	Ministério da Educação	2018
Sequência Didática	A prática educativa como ensinar	Editora Artmed	Antoni Zabala	(1998) Reimpressã o 2010
Geografia Política	Geografia política: o que é afinal e para que serve	Revista Espaço & Geografia	Iná Elias de Castro	2021
Geografia Política	Práticas pedagógicas: resgatando e expandindo a geografia política no ensino médio	Revista Giramundo	Daniel Abreu de Azevedo	2016
Metodologias Ativas	Mudando a educação com metodologias ativas	Editora Foca Foto-PROEX/UEPG (Coleção Mídias Contemporâneas . Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens.)	José Moran	2015
Geografia Tradicional	Para ensinar e aprender Geografia	Editora Cortez	Pontuschka, Paganelli e Hanglei	2009
PIBID	Contribuições do Pibid-geografia para a formação inicial de professores e os desafios no ensino de cartografia	Revista Ensino de Geografia	Roberto Antero, Mauricio Mendes e Louislane Pinto	2020
PIBID	Pibid - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência	Ministério da Educação	CAPES	[2014] 2024
PIBID	Formar professores-pesquisadores numa escola de bacharéis: a cultura do PIBID	Repositório da UNICAMP	Anniele Sarah Ferreira de Freitas	2016

	de Geografia da UNICAMP			
Pesquisa	Como elaborar projetos de pesquisa	Editora Atlas	Antônio Carlos Gil	2002

Fonte: Elaborado para a pesquisa, 2025.

## 2. Observação participante:

Tratando-se de uma pesquisa participante, atuei como observadora participante durante as aulas e momentos de aplicação do jogo, registrando aspectos do comportamento, da interação, do engajamento dos alunos e da dinâmica grupal, conforme prática comum dos pibidianos. Segundo Gil (2002) o pesquisador observador participante está inserido na realidade em que se pesquisa, interagindo, compartilhando experiências com os sujeitos, aprendendo e buscando entender do ponto de vista dos participantes. Colaborando ativamente com sua participação, e não apenas observando de longe os sujeitos. Desta forma é possível conhecer de dentro a vivência dos estudantes, valorizando seus pontos de vista e auxiliando com o saber científico.

A observação participante ocorria as quarta-feira às 13:50 a 14:40 horas e as sexta-feira 16:30 as 17:20, na turma 13.10, em dupla com uma colega que também estava ali como pibidiana, e as quintas-feiras ocorria a reunião de planejamento das atividades a serem trabalhadas durante as aulas, onde o professor supervisor orientava como seriam as aulas, que conteúdos seriam discutidos e possibilidades de como trabalhar a temática, além de ouvir as propostas dos pibidianos para debater, tratar do conteúdo em sala.

Durante as aulas observávamos como o professor explicava o conteúdo e auxiliávamos com falas de acordo a temática da aula. Os alunos vinham nos perguntar sobre o conteúdo, ou contar situações que estavam vinculadas a temática da aula, o que demonstrava interesse e escuta deles da explicação do professor. Na sala quando as explicações eram feitas, o professor supervisor fazia perguntas para trazer os estudantes ao debate, desta forma ocorria uma troca interessante de experiências e saberes entre os alunos, pibidianos e o professor supervisor.

## 3. Aplicação da Sequência Didática:

A pesquisa foi desenvolvida durante o 3º bimestre letivo, ao longo de três semanas, um total de 5 horas aula, aproveitando o momento em que o conteúdo de Geografia Política esteve sendo trabalhado pelo professor regente. A sequência didática seguiu as etapas abaixo:

- Planejamento e estudo do jogo: A pesquisadora planejou a proposta do jogo baseada nos conteúdos de Geografia Política previstos para o bimestre. O planejamento ocorria

durante reuniões com o supervisor e com colegas pibidianos, e em outros momentos somente com a dupla da pesquisadora, que atuava na mesma turma, nesses momentos, discutíamos qual seria o jogo que abordaria o conteúdo de Geografia Política exposto e debatido com os estudantes de forma onde auxilia-se a aprendizagem. A partir dessas discussões o jogo Gaia se tornou o mais próximo do que se buscava para tratar de Geografia Política de forma dinâmica e interativa. O jogo Gaia já havia sido utilizado pela pesquisadora em seu projeto de estágio, e trabalhava a dinâmica de gestão e relação de alguns países fictícios, onde cada estudante deveria gerir e cuidar das relações e recursos de seus respectivos países, para esses não deixassem de existir.

- Acompanhamento das aulas: A pesquisadora acompanhou as aulas do professor regente, para articular o conteúdo com a proposta lúdica. O jogo não poderia ser somente um momento de descontração durante a aula, mas sim um material que ajudasse a aprendizagem dos estudantes, para isso foi necessário observar as aulas do professor supervisor com um olhar levado as possibilidades de trabalho com o tema.

- Atividade de levantamento do conhecimento prévio dos alunos: Antes da aplicação do jogo, foi realizada uma atividade para levantamento do conhecimento prévio dos alunos sobre os conteúdos de Geografia Política, com o objetivo de identificar o ponto de partida dos estudantes em relação aos temas trabalhados. Foi realizada com os estudantes uma roda de discussão, para identificar seu conhecimento acerca do conteúdo a ser trabalhado. Durante as discussões foram feitas perguntas norteadoras para facilitar a participação dos estudantes.

- Apresentação do jogo e participação dos alunos: O jogo foi apresentado à turma, e a pesquisadora explicou as regras e como jogar, e os estudantes foram convidados a participar das conversas para sanar dúvidas. Neste momento o interesse dos estudantes voltou-se para o que seria aquele jogo, e se realmente era interessante jogar. O jogo Gaia pode ser utilizado para trabalhar as relações e a gestão de um território, seu objetivo é fazer com que os jogadores pensem em estratégias para superar situações para assim sobreviverem em chegarem ao centro do tabuleiro. Desta forma eles tomam ações para diversas situações, que ocorrem devido as decisões feitas pelo próprio jogador ou por seus adversários. É durante este processo que as relações entre os jogadores influenciam, já que devido a decisão de um jogador pode ser beneficiado os demais ou prejudicar os demais para assim terem menos concorrência, o que nem sempre é a melhor decisão dependendo da estratégia que se escolhe, já que um país pode auxiliar o outro através de diálogos entre os jogadores.

- Aplicação prática: O jogo Gaia foi aplicado com a turma, promovendo a interação entre os estudantes e a revisão dos conteúdos de Geografia Política. A turma foi dividida em dois grupos, cada grupo com um tabuleiro do jogo, onde puderam jogar com o auxílio da pesquisadora e sua colega pibidiana, sobre as regras pois como nunca haviam jogado apareciam com certa frequência, isso não impediu que eles jogassem de forma que pudessem atingir o objetivo esperado pela pesquisadora, já que em momento algum foi dado sugestões sobre que estratégia deveriam seguir, que escolhas deveriam fazer. Desta forma a sala se tornou um lugar agitado, mas não como bagunça e sim com risos, perguntas e discussões sobre estratégias e diálogos para conseguirem chegar ao centro de Gaia.

Esperou-se, então, promover a interação entre os estudantes e a revisão dos conteúdos de Geografia Política. A coleta de dados foi feita por meio de observações diretas do comportamento, da participação e das falas dos alunos durante as aulas e a prática do jogo. Após a prática do jogo ter sido realizada foi feita uma atividade com os estudantes, com perguntas abertas, para assim avaliar a percepção dos estudantes quanto a eficácia do jogo para a aprendizagem dos conteúdos de Geografia Política.

A análise dos dados foi feita de forma qualitativa, baseada na interpretação dos comportamentos observados e na análise das respostas da atividade. Foi realizada uma comparação entre os registros prévios, as atividades durante o jogo e as reflexões posteriores, buscando identificar possíveis mudanças na forma como os alunos compreendem, no engajamento e na apropriação dos conceitos da Geografia Política. A proposta se baseia na perspectiva de metodologias ativas e o ensino tradicional caminham de forma que se complementam, tornando o aprendizado mais dinâmico, interativo e próximo da realidade dos estudantes.

O jogo, nesse contexto, é visto como uma ferramenta didática capaz de estimular o pensamento crítico e a participação dos alunos, promovendo uma relação mais concreta com o território e os temas da Geografia política.

#### 4. CONTRIBUIÇÕES DO JOGO GEOGRAFICO PARA A APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA POLÍTICA

Durante a pesquisa desenvolvida no Colégio Estadual Guilherme Dourado, partiu-se da suposição de que os jogos poderiam atuar como recursos didáticos capazes de promover uma aprendizagem significativa, permitindo que o estudante aprendesse de maneira prazerosa e participativa. Essa proposta buscou tornar mais dinâmico o estudo de conteúdos tradicionalmente tratados de forma teórica, como a Geografia Política, sem prejudicar os objetivos de aprendizagem esperados.

Durante o PIBID, as atividades foram desenvolvidas em duplas, distribuídas por turmas, facilitando o acompanhamento do processo de ensino e aprendizagem e possibilitando a adaptação dos horários ao do professor supervisor. O Colégio Estadual Guilherme Dourado organiza seu trabalho pedagógico com base na Matriz de Recomposição das Ciências Humanas do Ensino Médio, elaborada pela Secretaria de Educação do Estado do Tocantins. Esse documento detalha as habilidades da BNCC e as distribui em objetos de conhecimento, que servem de referência para o planejamento dos professores e a elaboração dos planos de aula.

Quadro 2: Divisão das habilidades por disciplina presente na Matriz de Recomposição do Tocantins.

Ensino Médio		1ª Série	
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas			
Categoria: Tempo e Espaço			
Habilidade	Descritor	Objetos de Conhecimento	
(EM13CHS101) Analisar e comparar <b>diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas</b> e processos e eventos <b>históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.</b>	<b>Língua Portuguesa:</b> <b>D1</b> – Localizar informações explícitas em um texto. <b>D6</b> – Identificar o tema de um texto. <b>D14</b> – Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato.	<b>→ GEOGRAFIA:</b> Espaço Geográfico – O espaço geográfico e os processos de interação entre natureza e a sociedade; as constantes mudanças no espaço geográfico. <b>→ FILOSOFIA:</b> A origem da Filosofia, períodos e os campos de investigação; principais períodos da História da Filosofia; Tales de Mileto, Pitágoras, Anaximandro, Anaxímenes, Heráclito, Parmênides.	

		<p>→ <b>HISTÓRIA:</b> A produção do conhecimento histórico e a origem dos povos do Oriente Médio, Ásia, Europa, América e reinos e impérios da África.</p> <p>→ <b>SOCIOLOGIA:</b> Relação indivíduo-sociedade. Processo de socialização; relações sociais e instituições sociais. O conhecimento sociológico e os métodos científicos.</p>
--	--	---

Fonte: Elaborado para a pesquisa, 2025.

É a partir dessa divisão das habilidades que os docentes elaboram seus planos de aula e como será trabalhado o que a habilidade pede.

A pesquisa se iniciou com o levantamento de referenciais teóricos que dialogassem com a proposta de utilizar jogos geográficos como instrumento de aprendizagem da Geografia Política, voltada à turma do 1º ano do Ensino Médio. O professor supervisor demonstrava interesse em metodologias mais dinâmicas e interativas, isso destacou a relevância da proposta. A partir disso, planejou-se uma sequência didática mediada por um jogo que abordasse conceitos de Geografia Política. Após analisar as possibilidades, escolhemos o jogo *Gaia*, por sua capacidade de articular conceitos de território e poder, além de potencializar o ensino sobre a gestão de recursos de forma lúdica e participativa. Este jogo já era conhecido pela pesquisadora deste a realização da disciplina de *Estágio Supervisionado em Geografia II*, realizado no decorrer da graduação, por isso, a pesquisadora propôs a utilização do jogo para os estudantes, acreditando que sua dinâmica interativa e competitiva poderia facilitar a compreensão de conteúdos complexos, promover a participação ativa e transformar a aprendizagem em uma experiência mais significativa e engajadora. Na imagem 1, é possível observar uma das reuniões de planejamento das ações do PIBID com os estudantes do 1º ano, realizada juntamente com o professor supervisor.

Imagem 1: Planejamento da sequência didática



Fonte: Arquivo pessoal (2025)

Durante a observação inicial da turma, notou-se que muitos estudantes consideravam o conteúdo da Geografia Política distante de sua realidade. No entanto, na aula seguinte, ao ser apresentada a proposta de aprendizagem a partir de um jogo, percebeu-se uma mudança significativa de postura, no qual os estudantes demonstraram curiosidade, entusiasmo e maior participação. Essa reação evidenciou o potencial dos jogos geográficos como instrumentos capazes de dinamizar a aprendizagem, facilitar a compreensão dos conteúdos e promover o envolvimento dos estudantes. A interação entre os participantes e o conteúdo mostrou-se essencial para a construção ativa do conhecimento e para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa. Seguiu-se, a partir da observação, uma atividade na forma de roda de debate junto aos estudantes, com perguntas que nortearam a discussão. A partir das respostas notou-se a pouca profundidade do conhecimento dos estudantes sobre o conteúdo e sua dificuldade em relacionar com sua vivência os quais nem sequer percebiam-se como sujeitos políticos. Na imagem 2 é possível verificar uma aula expositiva para discutir e explicar conceitos da Geografia Política.

Imagem 2: Explicação e debate referente a Geografia Política



Fonte: Arquivo pessoal (2025)

Antes do início da atividade, foram explicadas as regras e os objetivos do jogo *Gaia*, destacando sua relação direta com os conteúdos de Geografia Política. O jogo foi apresentado como uma representação do mundo, na qual cada jogador administra um território (país) e precisa tomar decisões políticas, econômicas e ambientais para se manter no tabuleiro. Essa dinâmica permite que o estudante se reconheça como sujeito político, atuando e interagindo com os demais por meio de estratégias, alianças e negociações, de forma semelhante às relações de poder e disputa territorial que ocorrem na realidade.

No jogo *Gaia* os participantes precisam tomar decisões o tempo todo, nas quais cada ação do jogador impacta não apenas o próprio país, mas também os demais participantes e a saúde do planeta representado no tabuleiro. Essa dinâmica instiga o pensamento estratégico e o diálogo entre os alunos, que precisam negociar, cooperar ou competir conforme as situações apresentadas. Essas interações representam, de forma lúdica, as dinâmicas características da Geografia Política, como a gestão de recursos, as relações de poder e os acordos internacionais.

*Gaia em Jogo* é um jogo educativo criado por pesquisadores e técnicos do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE), com a finalidade de auxiliar na compreensão de conceitos relacionados à Terra, como mudanças ambientais globais, sociedade e recursos naturais. De acordo com Assis et al. (2024), “*Gaia em Jogo* é um jogo de tabuleiro, cujo intuito é ampliar na sociedade a discussão e a reflexão sobre alternativas de desenvolvimento humano e ambiental”. Nessa perspectiva, o jogo evidencia que as ações humanas impactam diretamente a forma como vivemos em sociedade e nossa relação com o planeta, uma vez que, segundo os autores, “o *Gaia em Jogo* foi concebido como um jogo de tabuleiro que simula as várias regiões

geográficas do planeta e os vários elementos necessários à continuidade da vida humana na Terra” (ASSIS et al., 2024).

O jogo *Gaia* é um jogo de tabuleiro educativo que simula o planeta Terra, no qual cada participante assume o papel de um país responsável por administrar seus próprios recursos e manter o equilíbrio global do planeta. O objetivo principal é chegar ao centro do tabuleiro, representando a conquista da estabilidade política e ambiental, o que só é possível quando o jogador mantém pelo menos uma ficha de cada tipo de recurso necessário.

Durante o jogo, os participantes precisam criar estratégias e tomar decisões que afetam não apenas o próprio jogador, mas também os demais envolvidos. Assis et al. (2024) apontam que “cada participante precisa tomar decisões sobre os caminhos a percorrer e as práticas a adotar nas diversas situações apresentadas a ele durante o jogo, além de sofrer as consequências de decisões de outros participantes”, destacando que “a dualidade existente entre colaboração e competição entre os participantes pode ser determinante na sobrevivência”. Ao vivenciar situações de decisão e experimentar suas consequências diretas e indiretas, o jogo promove reflexão individual e coletiva, além de contribuir para o debate de questões presentes nas práticas cotidianas da sociedade e para a construção de opinião e senso crítico (ASSIS et al., 2024).

Durante a partida, os jogadores avançam pelo tabuleiro e realizam ações determinadas pelas casas em que caem. Essas casas podem representar planos, eventos ou recursos.

- As **casas de plano** exigem que o jogador escolha entre diferentes decisões políticas ou econômicas, cada uma com consequências distintas para si e para os demais.
- As **casas de evento** trazem situações que ocorrem independentemente da vontade do jogador, podendo gerar benefícios ou prejuízos coletivos.
- Já as **casas de recurso** determinam ganhos ou perdas materiais que influenciam diretamente a continuidade do jogador no tabuleiro.

O jogo também possui um marcador que representa a “saúde do planeta Gaia”, variando entre os níveis verde, amarelo e vermelho. As escolhas dos jogadores podem afetar esse equilíbrio ambiental global, tornando a gestão dos países mais complexa à medida que o planeta se degrada.

Essa dinâmica favorece o desenvolvimento de estratégias, a tomada de decisões, o diálogo e a negociação entre os participantes, elementos característicos da Geografia Política, que permite ao estudante vivenciar, de forma criativa, as relações de poder e de interdependência entre territórios.

Na aula seguinte partimos para a prática, onde os alunos tornaram a sala espaço de prática a partir do jogo. Assim que iniciamos o jogo um dos jogadores do grupo que eu auxiliava com as regras, fez uma movimentação buscando ganhar o jogo eliminando possíveis ganhadores, mas também mantendo alguns aliados dentro do jogo, para que esses pudessem o ajudar caso necessário em rodadas futuras. Em uma das rodadas, foi observado um momento de negociação entre os jogadores: um participante, ao perder seus recursos, buscou acordos com colegas para permanecer na partida. A tentativa de diálogo, ainda que nem sempre bem-sucedida, revelou o exercício de ações políticas, como a mediação e a tomada de decisões. As imagens 3 e 4 mostram os estudantes durante a aplicação do jogo.

Imagem 3: Os estudantes jogando durante a aula.



Fonte: Arquivo pessoal (2025)

É durante as diferentes escolhas dos jogadores, onde um país acaba sendo afetado pela escolha dos outros participantes, que ocorre o diálogo entre países, a partir disso os estudantes resolveram conflitos e fizeram acordos para tornar possível sua permanência no jogo. Castro (2021) fala da mediação por sujeitos políticos, durante as mediações e acordos dentro de cada rodada os estudantes passam a trabalhar a Geografia Política, buscando formas de acordos e diálogo com outros países, para assim não serem retirados do jogo.

O jogo utilizado, dessa forma, demonstrou como os estudantes podem se tornar sujeitos conhecedores do seu objeto de estudo, possibilitando a compreensão de relações políticas e estimulando o pensamento crítico. Além disso, promove um aprendizado mais dinâmico, que favorece o desenvolvimento dos estudantes e, quando utilizado adequadamente, desperta nos estudantes interesse pelo conhecimento, tornando o processo de aprendizagem prazeroso, mesmo diante de conteúdos considerados pelos estudantes como difíceis.

Imagem 4: Estudantes debatendo sobre as relações entre os territórios



Fonte: Arquivo pessoal (2025)

Na aula seguinte, foi realizada uma atividade composta por três questões, (entre elas: Por que podemos dizer que as queimadas no MATOPIBA não são apenas um problema ambiental, mas também político? e de que forma a Geografia Política pode ajudar a entender os conflitos no MATOPIBA?) que tratavam diretamente dos conteúdos trabalhados nas aulas anteriores da sequência didática e durante a prática com o jogo. As respostas dos estudantes apresentaram algumas variações, mas, em geral, estavam de acordo ao aprendizado esperado, demonstrando a efetividade do uso dos jogos na compreensão dos conteúdos de Geografia Política. Além disso, evidenciaram que os estudantes se reconhecem como sujeitos políticos, capazes de discutir e debater temáticas relacionadas a Geografia Política.

A partir das respostas das atividades, foram observadas falas como: *“Envolve decisões de interesse econômico de grandes produtores e do governo, afetando as comunidades locais; a partir da Geografia Política podemos analisar como o poder, o território e os interesses*

*econômicos desses produtores se relacionam.*” Durante a atividade, uma estudante acrescentou: *“Essas relações entre alguns grupos sociais, como produtores e o Estado, influenciam a ocupação do território.”* Outro estudante afirmou: *“A expansão agrícola no MATOPIBA também está relacionada às disputas por terra, aos interesses do agronegócio e às decisões do poder público, indo além do aspecto ambiental. A Geografia Política ajuda a entender esses conflitos ao mostrar como poder, território e interesses econômicos geram disputas por terra e revelam o papel do Estado como intermediador nessas relações.”*

Nas discussões sobre a temática, outro estudante comentou: *“O Estado deveria ser o mediador nesses conflitos territoriais, mas ele está mais para observador que pende para o lado dos grandes proprietários de terra, quando não deveria.”* Também apareceram respostas como: *“O Estado parece não se importar com os pequenos proprietários de terra, nem com o meio ambiente...”* e *“A Geografia Política mostra como o poder e os interesses econômicos organizam o território, explicando os conflitos entre produtores e comunidades.”*

Imagem 4: Estudantes dialogando sobre o conteúdo durante a sequência didática



Fonte: Arquivo pessoal (2025)

As falas dos estudantes demonstraram sua compreensão mais profunda das relações entre território, poder e conflitos, características da Geografia Política. Na resolução das questões os estudantes demonstraram compreender que as transformações no território são também resultado de decisões políticas. Desta forma tornou-se possível aos estudantes reforçar o papel da Geografia Política na análise de como o poder é exercido sobre o território e de que forma ações políticas influenciam na vivência política dos sujeitos. Dessa forma a atividade demonstrou a eficácia do jogo como recurso pedagógico, e que os estudantes passaram a se reconhecer como sujeitos políticos, aptos a discutir criticamente as dinâmicas territoriais.

Portanto, a aplicação do jogo contribuiu para transformar o espaço da sala de aula em um ambiente de aprendizagem ativa e participativa para estudantes e professores. A metodologia desenvolvida favoreceu o engajamento e a compreensão de conceitos complexos que fazem parte da Geografia Política, como território, poder e gestão de recursos, provocando nos estudantes atitudes que envolveram a reflexão e o pensamento crítico. Assim, se confirma o potencial dos jogos geográficos como instrumentos eficazes na promoção de uma aprendizagem significativa e no fortalecimento da formação de sujeitos críticos.

## 5. CONSIDERAÇÕES

A presente pesquisa teve como objetivo investigar o potencial dos jogos geográficos como estratégia pedagógica para o ensino-aprendizagem de Geografia Política entre estudantes do ensino médio, durante as ações desenvolvidas pelo PIBID Geo. No decorrer do estudo procurou-se entender de que forma uma metodologia ativa, centrada na utilização de jogos, poderia contribuir para a compreensão dos estudantes, estimulando sua participação, pensamento crítico e tornar a aprendizagem mais prazerosa.

Os resultados obtidos demonstraram que o jogo se mostrou um recurso didático capaz de favorecer a compreensão de conceitos complexos, como território, poder e gestão de recursos. A sequência didática permitiu a observação dos avanços dos estudantes na participação oral, na argumentação e na capacidade de estabelecer relações entre os conteúdos teóricos e situações práticas, como foi durante as partidas do jogo. Também foi identificadas mudanças na dinâmica da sala de aula, que se tornou um espaço mais interativo, aberto a construção coletiva do conhecimento e a colaboração entre estudantes, pibidianos e professor.

Além disso, foi demonstrado que o uso de metodologias ativas, como jogos geográficos pode contribuir para aproximar os estudantes do conteúdo, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo. Contudo, reconhece-se que a aplicação do jogo ocorreu em um recorte específico, limitando uma generalização mais ampla. Recomenda-se que em pesquisas futuras sejam ampliados o número de turmas, podendo assim ser explorados outros tipos de jogos e aprofundando a análise da aprendizagem dos estudantes.

Conclui-se que, esta pesquisa reforça a importância do PIBID como política pública para a formação de docentes, pois proporciona vivências dentro do ambiente escolar essenciais para a construção da prática docente, permitindo ao licenciando experimentar, refletir e aprimorar estratégias e metodologias que valorizem a participação ativa dos estudantes. Assim, percebe-se que o jogo geográfico é uma ferramenta metodológica promissora, para o ensino de Geografia Política, podendo contribuir significativamente para formar sujeitos críticos e capazes de compreender quão complexas são as relações de poder dentro do território.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, Tainá Oliveira et al. **Gaia em Jogo**. São José dos Campos: Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE), 2024.

AZEVEDO, Daniel Abreu de. **Práticas pedagógicas**: resgatando e expandindo a geografia política no ensino médio. Giramundo (Rio de Janeiro), v. 3, n. 6, p. 99-105, jul./dez. 2016.

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia escolar**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino e História de Ciências da Terra) – Instituto de Geociências, Universidade Estadual de Campinas, Programa de Pós-Graduação em Ensino e História de Ciências da Terra, Campinas, 2013. Disponível em: <https://www.repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/913638>. Acesso em: 24 de mar. 2025.

CALLAI, H. C. O estudo do lugar como possibilidade de construção da identidade e pertencimento. A questão social no novo milênio. **VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais**. Setembro, 2004.

CAPES, **Pibid - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência**. [2014] 2024. Disponível em: [Pibid - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência — CAPES](#). Acesso em: 30 ago. 2025.

CASTELLAR, Sonia.; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning (Coleção ideias em ação / coordenadora Anna Maria Pessoa de Carvalho), 2010.

CASTROGIOVANNI, Antonio. C.; CALLAI, Helena e KAERCHER, Nestor. A. **Ensino de Geografia-práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2002.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **O Ensino de Geografia na Escola**. Campinas: Papirus, 2ª Reimpressão, 2013.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Pensar pela Geografia**: ensino e relevância social. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019. 232p.

CASTRO, Iná Elias de. **Geografia política**: o que é afinal e para que serve. Espaço & Geografia, v. 24, n. 2, p. 1–26, jul./dez. 2021.

FREITAS, Anniele Sarah Ferreira de. **Formar professores-pesquisadores numa escola de bacharéis**: a cultura do PIBID de Geografia da UNICAMP. 2016. Dissertação (Mestrado em Geografia – Área de Análise Ambiental e Dinâmica Territorial) – Instituto de Geociências, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016. Disponível em: <https://observatoriogeohistoria.net.br/geografia-2/formar-professores-pesquisadores-numa-escola-de-bachareis-a-cultura-do-pibid-de-geografia-da-unicamp/>. Acesso em: 18 ago. 2025.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIROTTO, Eduardo Donizeti. Dos PCNs à BNCC: o ensino de geografia sob o domínio neoliberal. *GEO UERJ*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 30, p. 419-439, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/23781>. Acesso em: 10 mai. 2025.

LOPES, Alice Casimiro. Itinerários formativos na BNCC do Ensino Médio: identificações docentes e projetos de vida juvenis. **Retratos da Escola**, Brasília, v. 13, n. 25, p. 59-75, jan./maio. 2019. Disponível em: <http://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/963/pdf>. Acesso em: 10 mai. 2025

LOPES, Osvaldo Rodrigues. **Jogo “ciclo das rochas”**: um recurso lúdico para o ensino de geociências. f. 2007. Dissertação (Mestrado em Ensino e História de Ciências da Terra) – Instituto de Geociências, Universidade Estadual de Campinas, Programa de Pós-Graduação em Ensino e História de Ciências da Terra, Campinas, 2007. Disponível em: <https://www.repositorio.unicamp.br/Busca/Download?codigoArquivo=500857>. Acesso em: 10 mai. 2025.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. *In*: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (orgs.). **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. p. 15-33.

PINTO, Louislane Araujo; SILVA, Roberto Antero da; MENDES, Mauricio Ferreira. Contribuições do pibid-geografia para a formação inicial de professores e os desafios no ensino de cartografia. **Revista Ensino de Geografia**, Recife, v. 3, n. 1, p. 1-17, 2020. DOI: <https://doi.org/10.38187/regeo2020.v3n1id244697>. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/ensinodegeografia/article/view/244697>. Acesso em: 30 ago. 2025.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib e PAGANELLI, Tomoko Iyda e CACETE, Núria Hanglei. **Para ensinar e aprender geografia**. 4 ed. São Paulo, SP: Cortez, 2009.

STRAFORINI, Rafael. **Ensinar geografia: o desafio da totalidade-mundo nas séries iniciais**. 2ª edição. São Paulo: Annablume, 2008.

TOCANTINS. Superintendência de Educação Básica. **Matriz de Recomposição das Aprendizagens**. Palmas, 2025.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa como ensinar**. Tradução: Ernani F. da F. Rosa. Reimpressão 2010. Porto Alegre: Artmed, 1998.