

Geografia em Jogo: Os Jogos de Mesa como Linguagem, Metodologia e Ferramentas para o Ensino

Geography in Play: Board Games as a Language, a Methodology, and Accessible Resources for Education

Caroline Costa Prado¹

Universidade Federal de Goiás – UFG
Instituto de Estudos Socioambientais – IESA
Goiânia – GO – Brasil
carolinecosta.prado@gmail.com

Resumo. Introdução: Os jogos materiais, compreendidos como jogos de mesa, como tabuleiros, cartas e RPGs, têm sido incorporados ao ensino como estratégias que articulam cognição, afeto e ação na construção do pensamento geográfico. Para além de recursos didáticos, constituem sistemas simbólicos que mediam a leitura crítica do espaço vivido. **Objetivo:** Analisar o potencial pedagógico dos jogos de mesa no ensino de Geografia a partir de sua criação na formação docente, considerando-os como linguagem, metodologia e ferramenta. **Metodologia:** A pesquisa articula fundamentação teórica e investigação empírica, de abordagem qualitativa e participativa, desenvolvida com professoras da rede pública de Goiânia, fundamentada na perspectiva da práxis pedagógica, envolvendo a criação, experimentação e aplicação de jogos baseados em conceitos geográficos. **Resultados:** Evidenciam que os jogos favorecem o raciocínio espacial e o pensamento geográfico, ampliam a compreensão do espaço vivido e contribuem para a formação docente, o engajamento dos estudantes e a ressignificação das práticas pedagógicas. **Palavras-chave:** Jogos de Mesa; Ensino; Metodologia; Geografia; Linguagem.

Abstract. Introduction: Material games, understood as non-digital tabletop games such as board games, card games, and RPGs, have been incorporated into education as strategies that articulate cognition, affect, and action in the construction of geographical thinking. Beyond didactic resources, they constitute symbolic systems that mediate the critical reading of lived space. **Objective:** To analyze the pedagogical potential of tabletop games in Geography education, considering their articulation as language, methodology, and tool. **Methodology:** The research articulates theoretical foundation and empirical investigation, adopting a qualitative and participatory approach, developed with teachers from the public school system in Goiânia, involving the creation and application of games based on the

¹ Formada em Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Goiás (UFG), no Instituto de Estudos Socioambientais (IESA), em 2021, possui mestrado acadêmico em Geografia, com foco em ensino-aprendizagem na área (2025). Integra o Núcleo de Estudos e Pesquisas em Geografia, Ensino e Ambiente (NúcleoGEA). Pesquisa jogos materiais (analógicos) voltados para o ensino e explorando suas potencialidades pedagógicas. Faz parte da liderança da Associação de Criadores de Jogos de Goiás (GAMEGO) e lidera o GJM-GO (Grupo de Criadores de Jogos Materiais de Goiás) no ano de 2026.

place-territory concept. Results: The findings show that tabletop games foster spatial reasoning and geographical thinking, enhance the understanding of lived space, and contribute to teacher education, student engagement, and the re-signification of pedagogical practices.

Keywords: *Tabletop Games; Teaching; Methodology; Geography; Language.*

1. INTRODUÇÃO

Ensinar Geografia na contemporaneidade implica enfrentar o desafio de superar práticas pedagógicas ainda marcadas pela fragmentação dos conteúdos, pela centralidade da exposição verbal e pela dissociação entre conhecimento teórico e experiência vivida.

Em um contexto no qual os estudantes produzem e vivenciam o espaço cotidianamente, mas nem sempre dispõem de instrumentos conceituais para interpretá-lo criticamente, torna-se necessário repensar metodologias que articulem teoria e prática, linguagem e ação, reflexão e experiência. Nesse horizonte, os jogos materiais, compreendidos como jogos de mesa, tais como tabuleiros, cartas e RPGs, emergem como uma possibilidade pedagógica potente para o ensino de Geografia.

Mais do que recursos acessórios ou estratégias pontuais de motivação, os jogos materiais são concebidos, neste estudo, como práticas pedagógicas intencionais, capazes de mediar a formação do pensamento geográfico. Essa perspectiva parte do entendimento de que o jogo, quando orientado por objetivos formativos e fundamentos teóricos consistentes, articula cognição, afeto e ação, mobilizando operações mentais próprias do raciocínio, como localizar, comparar, relacionar, analisar escalas e interpretar conexões espaciais. Nesse sentido, o jogo não substitui o ensino, mas reorganiza a forma como o conhecimento é produzido, apropriado e ressignificado pelos estudantes, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa.

A necessidade de renovação das práticas pedagógicas torna-se ainda mais evidente no campo da Geografia, uma vez que a disciplina se dedica à interpretação do espaço como realidade viva, histórica e conflitiva. Como destaca Callai (2010), ensinar Geografia significa possibilitar ao estudante compreender o espaço em que vive e interpretar criticamente as relações sociais que o produzem. Dessa forma, o ensino não pode se restringir à memorização de conteúdos, mas deve favorecer a construção de uma leitura crítica do mundo. Nessa mesma direção, Cavalcanti (2019; 2024) afirma que o método de ensino não pode ser dissociado do conteúdo, sendo a aprendizagem geográfica resultado de mediações que envolvem diferentes linguagens, práticas e formas de representação.

É nesse contexto que o jogo material se apresenta como uma possibilidade concreta de aproximar o conhecimento escolar das práticas espaciais cotidianas, favorecendo uma aprendizagem ativa, crítica e contextualizada. No entanto, essa potencialidade só se efetiva quando se ultrapassam concepções reducionistas que tratam o jogo apenas como entretenimento. A literatura educacional aponta que o jogo pode operar em diferentes dimensões no ensino, como ferramenta, ao apoiar a fixação de conteúdos, como metodologia, ao estruturar o processo de ensino-aprendizagem, e como linguagem, ao produzir sentidos e formas próprias de interpretação da realidade.

Essa compreensão orienta o presente estudo, que tem como objetivo analisar o potencial pedagógico dos jogos de mesa no ensino de Geografia, articulando essas três dimensões. A investigação articula fundamentação teórica e pesquisa empírica

desenvolvida no contexto da formação continuada de professoras da rede pública de ensino de Goiânia, com foco na criação de jogos voltados ao Ensino Fundamental. Parte-se do pressuposto de que o jogo, quando construído a partir da realidade vivida pelos estudantes, pode favorecer o desenvolvimento do pensamento geográfico, entendido como a capacidade de interpretar, relacionar e explicar o espaço a partir de suas múltiplas dimensões [Cavalcanti, 2019; Castellar; Paula, 2020].

Além disso, esta proposta dialoga com a compreensão do espaço como construção social, dinâmica e relacional. Para Santos (2001), o espaço é simultaneamente produto e condição das relações sociais, sendo constituído por múltiplos processos históricos e sociais. Já Massey (2008) reforça a ideia de que o espaço é relacional e marcado por disputas, fluxos e interações. Nesse sentido, o conceito par lugar território assume centralidade, pois permite articular o espaço vivido dos estudantes às dinâmicas sociais, culturais e políticas que o constituem.

Ao assumir os jogos materiais como linguagem pedagógica, esta pesquisa propõe deslocar o estudante de uma posição passiva para uma atuação ativa na construção do conhecimento, promovendo experiências que articulam narrativa, representação e ação. Assim, busca-se evidenciar que os jogos de mesa, quando compreendidos de forma crítica e intencional, ampliam as possibilidades de ensinar e aprender Geografia, contribuindo para a formação de sujeitos capazes de ler, interpretar e problematizar o espaço vivido.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Ensino de Geografia e pensamento geográfico

O ensino de Geografia tem como finalidade central contribuir para a formação de sujeitos capazes de interpretar criticamente o espaço em que vivem, compreendendo as relações sociais, econômicas, culturais e políticas que o constituem. Nesse sentido, Callai (2010) destaca que ensinar Geografia não se limita à transmissão de conteúdos, mas implica possibilitar ao estudante compreender o espaço vivido e estabelecer relações entre sua realidade cotidiana e os conhecimentos escolares.

Essa perspectiva exige a superação de práticas pedagógicas baseadas na memorização e na descrição de fenômenos isolados, avançando para abordagens que promovam a análise, a interpretação e a problematização do espaço geográfico. Cavalcanti (2019) reforça que o objetivo da Geografia escolar é o desenvolvimento do pensamento geográfico, entendido como a capacidade de interpretar, relacionar e explicar fenômenos espaciais a partir de diferentes escalas e representações.

O pensamento geográfico envolve a mobilização de conceitos estruturantes da disciplina, como lugar, território, paisagem e região, bem como o domínio de habilidades como localizar, comparar, analisar e interpretar relações espaciais. Para Castellar e Paula (2020), esse pensamento se articula ao pensamento espacial, que compreende tanto dimensões conceituais quanto procedimentais, permitindo ao sujeito representar, analisar e atribuir significado ao espaço.

Além disso, a compreensão do espaço geográfico como construção social amplia as possibilidades de análise no ensino. Santos (2001) afirma que o espaço é resultado das ações humanas ao longo do tempo, sendo simultaneamente produto e condição das relações sociais. Já Massey (2008) enfatiza o caráter relacional e dinâmico do espaço, marcado por múltiplas interações, fluxos e disputas. Dessa forma, ensinar Geografia

implica possibilitar ao estudante compreender o espaço como processo, e não como realidade estática.

Nessa perspectiva, o ensino de Geografia deve promover a articulação entre teoria e prática, permitindo que os estudantes relacionem os conteúdos escolares ao seu cotidiano. Essa articulação favorece a construção de um conhecimento significativo, contribuindo para o desenvolvimento de sujeitos críticos e capazes de atuar sobre a realidade.

2.2 Jogos de mesa como ferramenta

Os jogos de mesa, quando inseridos no contexto educacional, podem atuar como ferramentas pedagógicas que favorecem a aprendizagem ao articular ação e reflexão. Diferentemente de abordagens tradicionais, nas quais o estudante assume um papel passivo, o jogo exige participação ativa, tomada de decisão e envolvimento direto com o conteúdo.

Nesse sentido, os jogos permitem revisar conteúdos, consolidar aprendizagens e desenvolver habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, análise e resolução de problemas. Grando (2000) destaca que o desafio presente nos jogos estimula o esforço intelectual dos estudantes, levando-os à formulação de hipóteses e à construção de estratégias. A cada jogada, novas situações emergem, exigindo análise e tomada de decisão, o que contribui para o desenvolvimento do pensamento.

No ensino de Geografia, os jogos de mesa contribuem para a compreensão das relações sociedade–natureza, das dinâmicas espaciais e das diferentes escalas de análise. Ao representar fenômenos geográficos em tabuleiros, cartas ou narrativas, os jogos permitem que os estudantes visualizem e interajam com conceitos abstratos, tornando-os mais concretos e compreensíveis.

Além disso, os jogos favorecem a interação social e a aprendizagem colaborativa. Ao jogar, os estudantes compartilham estratégias, discutem possibilidades e constroem soluções coletivamente. Esse processo amplia as formas de aprendizagem e fortalece a construção do conhecimento de maneira participativa.

Dessa forma, enquanto ferramenta, o jogo de mesa atua como suporte ao ensino, auxiliando na fixação e na retomada de conteúdos, ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais fundamentais para a aprendizagem geográfica.

2.3 Jogos de mesa como linguagem

Para além de sua função instrumental, os jogos de mesa podem ser compreendidos como linguagem, uma vez que constituem sistemas simbólicos capazes de produzir sentido e representar a realidade. Nesse contexto, o jogo organiza signos, regras, narrativas e interações que estruturam formas específicas de comunicação e interpretação do mundo.

Huizinga (2000) aponta que o jogo é uma dimensão fundamental da cultura, possuindo regras próprias, limites espaciais e temporais e um sistema simbólico que organiza a experiência dos participantes. Ao jogar, o sujeito não apenas participa de uma atividade, mas também se insere em um universo de significados que orienta suas ações e interpretações.

No ensino de Geografia, essa dimensão é particularmente relevante, pois o jogo pode representar territórios, fluxos, redes, relações de poder e dinâmicas espaciais. Ao interagir com essas representações, o estudante mobiliza processos cognitivos e sociais que contribuem para a construção do pensamento geográfico.

A linguagem dos jogos permite, ainda, a articulação entre significado e sentido, conforme discutido por Vygotsky (2000). Enquanto o significado refere-se à dimensão social e compartilhada dos conceitos, o sentido está relacionado à experiência individual do sujeito. Ao representar o espaço vivido dos estudantes, os jogos ampliam a possibilidade de construção de sentidos, tornando o conhecimento mais significativo.

Além disso, os jogos possibilitam a construção de narrativas que articulam diferentes escalas espaciais, conectando o local ao global. Essa característica permite que os estudantes compreendam as relações entre diferentes territórios e fenômenos, ampliando sua capacidade de análise e interpretação.

Assim, os jogos de mesa, enquanto linguagem, não apenas comunicam conteúdos, mas produzem formas de pensar e interpretar o espaço, contribuindo para a formação do pensamento geográfico.

2.4 Jogos de mesa como metodologia

Quando estruturados como metodologia, os jogos de mesa organizam o processo de ensino-aprendizagem por meio de desafios, regras e situações-problema. Nesse contexto, o jogo deixa de ser apenas um recurso pontual e passa a constituir a base da organização didática, orientando as ações pedagógicas e as experiências de aprendizagem.

Salen e Zimmerman (2012) destacam que os jogos são estruturados a partir de sistemas de regras, objetivos e conflitos que mobilizam os participantes. O conflito, entendido como enfrentamento de desafios, é um elemento central para o engajamento, pois estimula a busca por soluções e a tomada de decisões. No contexto educacional, esse conflito se traduz em situações-problema que favorecem a aprendizagem ativa.

A utilização dos jogos como metodologia está diretamente relacionada à perspectiva da práxis, conforme discutido por Vázquez (1968), na qual teoria e prática se articulam de forma indissociável. O jogo, nesse sentido, possibilita a vivência de conceitos por meio da ação, permitindo que os estudantes experimentem, reflitam e ressignifiquem o conhecimento.

Além disso, a aprendizagem mediada pelos jogos dialoga com a perspectiva sociocultural de Vygotsky (1996), ao enfatizar a importância da interação social e da mediação docente no processo de aprendizagem. A Zona de Desenvolvimento Proximal evidencia que o conhecimento se constrói por meio da interação, sendo o professor responsável por orientar e potencializar esse processo.

A metodologia baseada em jogos também favorece o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, uma vez que eles assumem papel ativo na construção do conhecimento. Ao tomar decisões, elaborar estratégias e refletir sobre suas ações, os estudantes tornam-se protagonistas do processo de aprendizagem.

Entretanto, para que essa metodologia seja efetiva, é fundamental que haja intencionalidade pedagógica. O professor deve planejar o jogo considerando os objetivos de aprendizagem, os conteúdos a serem trabalhados e as características dos

estudantes. Dessa forma, o jogo se torna uma prática orientada, capaz de promover aprendizagens significativas.

Assim, os jogos de mesa, quando compreendidos como metodologia, organizam o ensino de forma dinâmica, participativa e reflexiva, contribuindo para a construção do conhecimento geográfico e para o desenvolvimento de sujeitos críticos.

3. METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida no contexto da formação continuada de professoras da rede pública de ensino de Goiânia, tendo como foco a criação de jogos de mesa voltados ao Ensino Fundamental. Adotou-se uma abordagem qualitativa, de caráter participativo, na qual a produção de conhecimento se deu por meio da articulação entre teoria e prática pedagógica. Nesse sentido, a investigação compreende a formação continuada como um processo coletivo de reflexão e ressignificação das práticas docentes, conforme discutido por Candau (1996), no qual os professores atuam como sujeitos ativos na construção de saberes.

A criação dos jogos foi concebida como um espaço formativo, no qual o desenvolvimento de metodologias lúdicas possibilita o diálogo, a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento. As interações emergiram das próprias etapas do processo, das regras estabelecidas e das dificuldades enfrentadas durante a elaboração dos jogos, configurando um ambiente colaborativo de aprendizagem. Nesse contexto, as professoras participantes contribuíram com seus conhecimentos pedagógicos e com suas experiências no cotidiano escolar, estruturando propostas alinhadas à realidade dos estudantes.

Os jogos desenvolvidos foram organizados a partir do conceito par lugar território, buscando representar o cotidiano escolar e as experiências vividas pelos alunos. As propostas incorporaram problemáticas presentes no espaço da escola, conflitos socioespaciais e situações que estimulam a análise e a resolução de problemas, transformando o jogo em uma representação simbólica e crítica do espaço vivido. Essa abordagem reforça a compreensão de que o conhecimento geográfico se constrói a partir da relação entre teoria e prática, conforme defendido por Cavalcanti (2019).

Para orientar o processo de criação, foram considerados princípios fundamentais das metodologias lúdicas, tais como a definição de objetivos claros, a promoção da participação ativa, a valorização da experiência prática, a interação e colaboração entre os participantes, a reflexão sobre o processo, a adequação dos materiais didáticos, a avaliação contínua e a flexibilidade das propostas. Esses elementos contribuíram para a construção de experiências pedagógicas dinâmicas e contextualizadas, favorecendo o envolvimento dos participantes.

A elaboração dos jogos também considerou o nível de desenvolvimento cognitivo dos estudantes, dialogando com a perspectiva de Vygotsky (1996), especialmente no que se refere à Zona de Desenvolvimento Proximal. As propostas buscaram equilibrar desafios e possibilidades de aprendizagem, garantindo que as atividades fossem desafiadoras, mas acessíveis, promovendo o avanço cognitivo por meio da mediação pedagógica.

Outro aspecto central foi a incorporação do conflito como elemento estruturante dos jogos. Conforme discutido por Salen e Zimmerman (2012), o conflito é essencial

para o engajamento dos jogadores, pois mobiliza a busca por soluções, estratégias e tomadas de decisão. No contexto educacional, esse conflito se configura como enfrentamento de situações-problema, estimulando o raciocínio, a colaboração e a construção do conhecimento.

A estrutura dos jogos considerou ainda elementos fundamentais como objetivos, regras, mecânicas, componentes e temática, conforme discutido por Salen e Zimmerman (2012). Esses elementos foram organizados de forma a garantir coerência entre a proposta pedagógica, o conteúdo geográfico e o público-alvo. A adaptação dos jogos às realidades das turmas permitiu maior aproximação com o cotidiano dos estudantes, favorecendo a construção de significados.

Nesse processo, evidenciou-se que o desenvolvimento dos jogos potencializa a construção de sentidos, conforme a distinção proposta por Vygotsky (2000) entre significado e sentido. Ao representar espaços conhecidos pelos estudantes, os jogos ampliam a possibilidade de atribuição de sentido ao conhecimento geográfico, conectando dimensões cognitivas, culturais e subjetivas.

Além disso, a flexibilidade dos jogos de mesa permitiu a incorporação de elementos locais, refletindo as dinâmicas socioespaciais das escolas e comunidades de Goiânia. Essa característica reforça o potencial dos jogos como linguagem pedagógica situada, capaz de articular conteúdos escolares às experiências vividas pelos estudantes.

Dessa forma, os resultados evidenciam que o jogo de mesa, quando desenvolvido a partir de intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica, ultrapassa a condição de recurso didático, consolidando-se como linguagem de ensino. Sua utilização no contexto escolar contribui para o desenvolvimento do pensamento geográfico, para a participação ativa dos estudantes e para a construção de aprendizagens significativas.

4. RESULTADOS

Os resultados da pesquisa evidenciam que a inserção da linguagem dos jogos de mesa no ensino de Geografia, especialmente quando vinculada à formação continuada de professoras, possibilita a construção de práticas pedagógicas mais significativas, contextualizadas e participativas.

O processo investigativo desenvolvido durante o mestrado, organizado em seis momentos, permitiu compreender desde as concepções iniciais das professoras sobre o uso de jogos até a aplicação e análise das propostas desenvolvidas em sala de aula. Inicialmente, observou-se que, embora as docentes reconhecessem o potencial dos jogos, havia insegurança quanto à sua utilização, sobretudo no que diz respeito à criação de jogos próprios e à mediação pedagógica dessa linguagem.

As entrevistas revelaram que as professoras já utilizavam, de forma recorrente, estratégias que valorizam o cotidiano dos estudantes, especialmente na abordagem dos conceitos de lugar e território. A Professora A, por exemplo, destacou a importância de partir da realidade vivida pelos alunos, utilizando referências como a região de comércio atacadista próxima a escola, para facilitar a compreensão dos conteúdos. Essa prática demonstra que, mesmo antes da inserção dos jogos, já havia uma preocupação em articular o conhecimento geográfico ao espaço vivido.

Entretanto, os resultados indicam que a incorporação da linguagem dos jogos ampliou significativamente a articulação entre os conteúdos geográficos e a realidade

vivida pelos estudantes. Durante o processo de construção dos jogos, as professoras passaram a considerar de forma mais sistemática o recorte espacial do cotidiano dos alunos, selecionando trajetos, lugares e problemáticas diretamente relacionados às suas experiências. No caso da Escola Estadual A, o jogo foi estruturado a partir do trajeto casa–escola, incorporando diferentes setores urbanos e lugares significativos, como centros comerciais, espaços públicos e instituições locais, articulados ao conteúdo de globalização previsto para a turma.

Na Escola Estadual B, o jogo foi desenvolvido a partir do Parque Macambira, uma ampla área de preservação ambiental, e de seu entorno, abordando questões ambientais, sociais e territoriais vivenciadas pelos estudantes. Essa escolha evidenciou a importância de tomar o espaço vivido como referência para a construção do conhecimento geográfico, possibilitando que os alunos reconhecessem, analisassem e problematizassem o ambiente em que estão inseridos.

Outro resultado relevante foi o aumento do engajamento dos estudantes. Durante as observações em sala, percebeu-se que os alunos demonstraram maior interesse pelas atividades quando estas envolviam a construção ou aplicação de jogos. Mesmo estudantes que inicialmente apresentavam dificuldades de concentração participaram ativamente das propostas, contribuindo com ideias, estratégias e soluções para os desafios apresentados.

Além disso, os jogos favoreceram a interação entre os estudantes, promovendo o trabalho em grupo, a negociação de decisões e a resolução coletiva de problemas. Esse aspecto foi especialmente evidente nas dinâmicas que envolviam cartas, desafios e situações-problema, nas quais os alunos precisavam discutir e elaborar respostas em conjunto.

A pesquisa também evidenciou que o processo de criação dos jogos foi tão significativo quanto sua aplicação. Ao desenvolver os jogos, as professoras refletiram sobre os conteúdos, as metodologias e as formas de mediação, ampliando sua compreensão sobre o ensino de Geografia. Esse processo contribuiu para a resignificação de suas práticas pedagógicas, aproximando teoria e prática.

Por fim, os resultados indicam que os jogos de mesa, quando desenvolvidos a partir de intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica, potencializam a construção do pensamento geográfico, permitindo aos estudantes interpretar o espaço, reconhecer relações sociais e compreender dinâmicas territoriais de forma mais crítica e contextualizada.

5. DISCUSSÃO

Os resultados obtidos permitem discutir o papel dos jogos de mesa no ensino de Geografia a partir de três dimensões centrais: linguagem, metodologia e ferramenta, conforme proposto na fundamentação teórica.

Inicialmente, observa-se que a construção dos jogos a partir do cotidiano dos estudantes reforça a perspectiva de Callai (2010), ao evidenciar que o ensino de Geografia deve partir do espaço vivido para promover aprendizagens significativas. Ao incorporar trajetos, lugares e problemáticas reais nos jogos, as professoras possibilitaram que os estudantes se reconhecessem no conteúdo, fortalecendo o vínculo entre conhecimento escolar e experiência cotidiana.

Essa articulação também dialoga com Cavalcanti (2019), ao evidenciar o desenvolvimento do pensamento geográfico. Os jogos permitiram que os estudantes mobilizassem habilidades como análise espacial, interpretação de fenômenos e compreensão de relações em diferentes escalas. Ao responder perguntas, tomar decisões e interagir com o tabuleiro, os alunos não apenas reproduziram conteúdos, mas construíram formas de pensar geograficamente.

Além disso, os resultados confirmam a compreensão dos jogos como linguagem, uma vez que estes organizaram sistemas simbólicos que representavam o espaço geográfico. Conforme discutido por Huizinga (2000) e Vygotsky (2000), a linguagem não se limita à comunicação verbal, mas envolve a produção de sentidos. Nesse contexto, os jogos permitiram que os estudantes interpretassem e ressignificassem o espaço, articulando significado e sentido a partir de suas experiências.

A dimensão metodológica dos jogos também se mostrou relevante. Ao estruturar o ensino por meio de desafios, regras e situações-problema, os jogos promoveram uma aprendizagem ativa, conforme defendido por Vygotsky (1996). A interação entre os estudantes e a mediação docente possibilitaram a construção coletiva do conhecimento, evidenciando a importância da Zona de Desenvolvimento Proximal no processo de aprendizagem.

Outro aspecto importante se refere ao papel do conflito nos jogos, conforme discutido por Salen e Zimmerman (2012). Os desafios propostos nas atividades estimularam o raciocínio, a tomada de decisão e a colaboração entre os estudantes. Diferentemente de conflitos interpessoais, esses desafios se configuraram como situações-problema que favoreceram a aprendizagem.

No entanto, a pesquisa também evidenciou limitações. As professoras relataram dificuldades relacionadas ao tempo disponível em sala de aula, à carga de trabalho e à falta de familiaridade com a criação de jogos. Esses aspectos confirmam a análise de Ibernón (2010), ao destacar que as transformações educacionais exigem mudanças nas práticas docentes e nos processos de formação.

Dessa forma, a discussão aponta que o uso de jogos no ensino de Geografia não depende apenas de sua aplicação, mas de condições estruturais, formativas e institucionais que possibilitem sua implementação de forma consistente.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou analisar o potencial pedagógico dos jogos de mesa no ensino de Geografia, compreendendo-os como linguagem, metodologia e ferramenta de ensino. Os resultados evidenciam que, quando desenvolvidos a partir de intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica, os jogos ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem, contribuindo para a formação do pensamento geográfico.

Destaca-se que o principal potencial dos jogos não está apenas em sua aplicação, mas em seu processo de criação. Ao desenvolver jogos baseados no cotidiano dos estudantes, as professoras conseguiram aproximar os conteúdos geográficos da realidade vivida, promovendo aprendizagens mais significativas e contextualizadas.

A pesquisa também evidencia a importância da formação continuada como espaço de reflexão e ressignificação das práticas docentes. O processo de construção dos jogos possibilitou que as professoras revisassem suas metodologias,

experimentassem novas abordagens e ampliassem sua compreensão sobre o ensino de Geografia.

Além disso, os jogos favoreceram o engajamento dos estudantes, a participação ativa, a interação social e a construção coletiva do conhecimento. Ao mobilizar diferentes habilidades cognitivas e sociais, os jogos contribuíram para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais dinâmica e crítica.

Entretanto, é importante reconhecer os desafios relacionados à implementação dessa abordagem, como a falta de tempo, a sobrecarga docente e a necessidade de formação específica para o uso de metodologias lúdicas. Esses fatores indicam a necessidade de políticas educacionais que valorizem a formação continuada e ofereçam condições adequadas para a inovação pedagógica.

Por fim, conclui-se que os jogos de mesa, quando compreendidos como linguagem pedagógica, constituem uma estratégia potente para o ensino de Geografia, possibilitando a articulação entre teoria e prática, entre conhecimento escolar e realidade vivida. Sua utilização contribui para a formação de sujeitos críticos, capazes de interpretar e intervir no espaço em que vivem.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Franciane Silva; OLIVEIRA, Patrícia Batista de; REIS, Deyse Almeida dos. “A importância dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem: revisão integrativa”. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 4, p. e41210414309, 2021. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i4.14309>.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do; BASTOS, Heloisa Helena Gomes. “O role-playing game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes e simultâneas.” *Ciência & Educação*, v. 17, n. 2, p. 373–387, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018.

CALLAI, Helena Copetti. “Geografia escolar: leitura do mundo e práticas pedagógicas”. In: CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella (org.). *Educação geográfica: teorias e práticas docentes*. São Paulo: Contexto, 2010.

CALLAI, Helena Copetti. “*A Geografia ensinada: os desafios de uma educação geográfica*”. Ijuí: Unijuí, 2013.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; DE PAULA, Isabela Rodrigues. O papel do pensamento espacial na construção do raciocínio geográfico. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, v. 10, p. 294–322, 2020.

CAVALCANTI, Lana de Souza. “*Ensinar e aprender Geografia: elementos para uma didática crítica*”. Campinas: Papirus, 2014.

CAVALCANTI, Lana de Souza. “Formação do pensamento geográfico para orientar práticas espaciais cotidianas”. In: CAVALCANTI, L. S. *Pensar pela Geografia: ensino e relevância social*. Goiânia: C&A Alfa Comunicações, 2019.

CANDAU, Vera Maria. “Formação continuada de professores: tendências atuais”. In: REALI, A.; MIZUKAMI, M. G. N. (org.). *Formação de professores: tendências atuais*. São Carlos: EdUFSCar, 1996.

FREIRE, Paulo. “*Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*”. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRANDO, Regina Célia. “*O jogo e a matemática no contexto da sala de aula*”. Campinas: Papirus, 1995.

HUIZINGA, Johan. “*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*”. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. “*Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*”. São Paulo: Cortez, 2011.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. “*Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*”. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, Milton. “*Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*”. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SANTOS, Milton. “*A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*”. São Paulo: EDUSP, 2006.

STRAFORINI, Rafael. “O ensino de Geografia como prática espacial de significação”. *Estudos Avançados*, v. 32, n. 93, p. 175–190, 2018.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. “*Filosofia da práxis*”. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

VYGOTSKI, Lev S. “*A formação social da mente*”. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S. “*Imaginação e criação na infância*”. São Paulo: Ática, 2009.