

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA EXPERIÊNCIA COM CLIMATOLOGIA ESCOLAR

DIDACTIC GAMES IN GEOGRAPHY TEACHING: AN EXPERIENCE WITH SCHOOL CLIMATOLOGY

JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA: UNA EXPERIENCIA CON LA CLIMATOLOGÍA ESCOLAR

João Leonir Mantovani¹
Rozineide Iraci Pereira da Silva²

RESUMO: Este artigo apresenta um relato de experiência sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, com foco na Climatologia escolar. A experiência foi desenvolvida em 2025, em uma escola municipal de Brusque, Santa Catarina, no âmbito do projeto “Clube dos Observadores do Tempo”, envolvendo 20 estudantes dos 7º e 8º anos do Ensino Fundamental. O estudo, de natureza qualitativa, baseou-se na observação participante e na análise reflexiva das atividades desenvolvidas ao longo do projeto. Inicialmente, os alunos participaram de diferentes práticas relacionadas à Climatologia escolar, como coleta de dados meteorológicos, construção de climogramas, elaboração de maquetes e entrevistas com profissionais da área. Como atividade final, os estudantes foram desafiados a elaborar jogos educativos para socializar os conhecimentos assimilados. Os resultados evidenciaram que a construção e aplicação dos jogos favoreceram o protagonismo estudantil, a criatividade, o trabalho em equipe e o engajamento nas atividades. Além disso, observou-se que o recurso lúdico contribuiu para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativo e envolvente. Conclui-se que os jogos podem constituir importantes ferramentas pedagógicas no ensino de Geografia, desde que utilizados com planejamento e mediação docente adequada.

1

Palavras-chave: Jogos Didáticos. Ensino de Geografia. Climatologia Escolar.

ABSTRACT: This article presents an experience report on the use of didactic games in Geography teaching, with a focus on school Climatology. The experience was developed in 2025 in a municipal school in Brusque, Santa Catarina, Brazil, within the project “Weather Observers Club,” involving 20 students from the 7th and 8th grades of elementary education. The study, of a qualitative nature, was based on participant observation and reflective analysis of the activities carried out throughout the project. Initially, students engaged in different practices related to climatology, such as meteorological data collection, construction of climographs, development of models, and interviews. As a final activity, students were challenged to design educational games to share the knowledge acquired. The results showed that the creation and application of games fostered student protagonism, creativity, teamwork, and engagement in activities. In addition, the playful resource contributed to making the teaching and learning process more meaningful and engaging. It is concluded that games can be important pedagogical tools in Geography teaching, provided they are used with proper planning and teacher mediation.

Keywords: Didactic games. Geography teaching. School Climatology.

¹Discente do curso de doutorado em Ciências da Educação na Christian Business School-CBS. Mestre em Ensino de Geografia pelo Instituto Federal Catarinense-IFC.

²Orientadora: Ph.D. Doutora em Ciências da Educação, Mestra em Ciências da Educação pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL, Psicopedagoga, Pedagoga, Analista do Comportamento Aplicada, Especialista em Escrita Acadêmica Avançada, Professora do Ensino Superior e professora orientadora da Christian Business School-CBS.

RESUMEN: Este artículo presenta un relato de experiencia sobre el uso de juegos didácticos en la enseñanza de la Geografía, con enfoque en la Climatología escolar. La experiencia se desarrolló en 2025 en una escuela municipal de Brusque, Santa Catarina, Brasil, en el marco del proyecto “Club de Observadores del Tiempo”, con la participación de 20 estudiantes de 7º y 8º grado de la Educación Primaria. El estudio, de carácter cualitativo, se basó en la observación participante y en el análisis reflexivo de las actividades desarrolladas a lo largo del proyecto. Inicialmente, los estudiantes participaron en diferentes prácticas relacionadas con la climatología, como la recolección de datos meteorológicos, la construcción de climogramas, la elaboración de maquetas y la realización de entrevistas. Como actividad final, los estudiantes fueron desafiados a elaborar juegos educativos para socializar los conocimientos adquiridos. Los resultados mostraron que la creación y aplicación de los juegos favoreció el protagonismo estudiantil, la creatividad, el trabajo en equipo y el compromiso con las actividades. Además, el recurso lúdico contribuyó a que el proceso de enseñanza y aprendizaje fuera más significativo y dinámico. Se concluye que los juegos pueden ser importantes herramientas pedagógicas en la enseñanza de la Geografía, siempre que sean utilizados con planificación adecuada y mediación docente.

Palabras clave: Juegos didácticos. Enseñanza de la Geografía. Climatología escolar.

INTRODUÇÃO

A busca por diferentes caminhos metodológicos para contribuir com o processo de ensino e aprendizagem tem sido amplamente discutida na área da Educação. Segundo Rivera (2012, p. 28), “a situação da geografia escolar é motivo de reflexão no âmbito educativo desde tempo recente”. Nessa perspectiva, intensificam-se as discussões e propostas de novos recursos e estratégias metodológicas voltadas ao aprimoramento do ensino.

Rivera (2012), afirma que é necessário enfrentar a formação disciplinar ainda marcada pela superficialidade e pelo caráter descritivo da Geografia escolar. Para o autor, também é indispensável repensar práticas pedagógicas que acabam contribuindo para a formação acrítica dos cidadãos no contexto do século XXI.

Nessa perspectiva, destaca-se a tentativa de propor novas possibilidades de aprendizagem no ensino de Geografia, como o uso de jogos enquanto recurso didático, que podem colaborar para a formação integral do estudante. Nesse processo, busca-se contemplar não apenas os aspectos cognitivos, mas também o desenvolvimento de outras habilidades, como as socioemocionais.

Segundo Jean Château (1987), o jogo ocupa um lugar fundamental na infância, pois esse período é decisivo para os processos de aprendizagem que influenciam a vida adulta. Nessa fase, a criança busca realizar-se por meio das atividades lúdicas, colocando-se em situações imaginárias que lhe proporcionam prazer.

Em seus estudos sobre jogos, o autor ressalta que, ao jogar, a criança passa a estruturar situações que se relacionam com a vida futura, mesmo sem ter consciência desse processo. Para ele, “o mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias” (Chateau, 1987, p. 22). Dessa forma, é por meio do jogo que esquemas importantes para a vida adulta, como o desenvolvimento da autonomia, começam a se constituir.

Segundo Tizuko Morchida Kishimoto (1999), os jogos eram tradicionalmente mal vistos e desvalorizados no contexto educacional. Com o tempo, pesquisas evidenciaram as contribuições dos jogos para o desenvolvimento infantil, o que passou a fundamentar e incentivar a utilização dessas práticas no processo de ensino-aprendizagem.

Em estudo anterior, já enfatizamos que o jogo educacional “é um recurso poderoso capaz de contribuir com o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes” (MANTOVANI, 2024, p. 87), evidenciando a importância do instrumento como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem.

Segundo Castellar e Vilhena (2010, p. 45), os jogos devem ser compreendidos como “procedimentos de aprendizagem que devem ser trabalhados em sala de aula, sob a perspectiva de dar significados aos conteúdos”. Em outras palavras, trata-se de criar no ambiente escolar condições que estimulem o aluno a aprender, atribuindo sentido aos conteúdos, tornando-os mais próximos de seu cotidiano e estabelecendo conexões entre teoria e prática.

Segundo Breda (2018), no Brasil, o uso de jogos voltados ao ensino de Geografia na educação básica ainda é recente. No entanto, na última década, pesquisas relacionadas à produção de jogos têm se destacado, incentivando a criação de materiais didáticos inovadores. Nesse contexto, todos os temas pertinentes à Geografia podem ser abordados sob a perspectiva lúdica. Ao estudar climatologia, o jogo torna-se um recurso capaz de estimular a curiosidade e o engajamento dos estudantes com a temática. O presente relato apresenta uma experiência de elaboração de um jogo como recurso didático com foco no ensino da Climatologia.

O presente artigo, relata uma experiência realizada no âmbito do projeto escolar intitulado “Observadores do Tempo”, desenvolvido em 2025, onde os alunos vivenciaram várias atividades voltadas ao estudo da Climatologia escolar, assimilando conceitos teóricos e práticos. Como forma de consolidar e compartilhar os conhecimentos adquiridos, eles transformaram essas aprendizagens em um jogo educativo, que passou a ser aplicado aos demais colegas da escola. Esse recurso lúdico não apenas tornou os conteúdos mais acessíveis e significativos, mas

também funcionou como instrumento de socialização, permitindo que os estudantes protagonistas do projeto disseminassem seu aprendizado de maneira interativa e colaborativa.

A Climatologia, voltada ao estudo da distribuição espacial dos elementos e fenômenos atmosféricos e sua evolução, se configura como uma ramificação tanto da Meteorologia quanto da Geografia. Ferreti (2012, p. 24), conceitua Climatologia como “o ramo da Geografia Física que estuda os fenômenos da atmosfera no contato com a superfície terrestre e a distribuição espacial desses fenômenos”. Este campo de estudo é fundamental para entender como os diferentes fenômenos interagem e afetam as diversas regiões do planeta, influenciando desde a formação de ecossistemas até as atividades humanas, como agricultura e urbanização.

A abordagem geográfica na climatologia é indispensável, segundo Mendonça e Danni-Oliveira (2007, p.15), “[...] pois ela se caracteriza em um campo do conhecimento no qual as relações entre a sociedade e a natureza configuram-se como pressupostos básicos para a compreensão de diferentes paisagens do Planeta e contribui para uma intervenção mais consciente na organização do espaço”. Nesse sentido, a climatologia escolar assume importante papel na Educação Básica ao possibilitar que os estudantes compreendam os fenômenos atmosféricos presentes em seu cotidiano, relacionando-os às dinâmicas sociais, ambientais e espaciais. Assim, o ensino de climatologia na escola vai além da memorização de conceitos, contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos e conscientes sobre as transformações do espaço geográfico e as questões ambientais contemporâneas.

4

Diante desse contexto, este relato surge da necessidade de apresentar novas abordagens para o ensino de Geografia, capazes de despertar o interesse dos alunos pelos estudos e estabelecer conexões com sua vida cotidiana. No projeto escolar, identificou-se o seguinte desafio: como os alunos participantes poderiam compartilhar os conhecimentos adquiridos ao longo das atividades? Para responder essa questão, foi desenvolvido um jogo educativo pelos próprios estudantes, que passou a funcionar como principal instrumento de socialização do aprendizado.

A importância deste relato reside em evidenciar como o uso de jogos pode contribuir no aprendizado de Geografia, tornando-o mais significativo, interativo e próximo da realidade dos estudantes. Portanto, essa abordagem demonstra o potencial dos recursos lúdicos para estimular a curiosidade, a autonomia e o engajamento dos alunos, mostrando que a aprendizagem pode ir além da memorização de conteúdos e também favorecer o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Nesse sentido, o relato foi escrito com o objetivo de compartilhar uma experiência prática que possa servir de referência para outros educadores interessados em inovar suas metodologias de ensino. Ele apresenta de forma concreta como a elaboração e utilização de jogos podem ser úteis na socialização dos conhecimentos, no caso específico, sobre a Climatologia escolar.

MÉTODOS

O presente estudo é oriundo de práticas desenvolvidas em sala de aula, realizadas em uma escola municipal de Brusque, Santa Catarina, ao longo do ano de 2025. As atividades ocorreram na sala multifuncional de projetos, no contraturno escolar, no âmbito do projeto intitulado “Clube dos Observadores do Tempo”, oferecido pela unidade escolar. Participaram voluntariamente do projeto 20 alunos dos 7º e 8º anos do Ensino Fundamental, que compõem a amostra deste trabalho.

O trabalho que ora se apresenta configura-se como um relato de experiência (RE), de natureza qualitativa, centrado nas atividades desenvolvidas e vivenciadas em sala de aula. Sobre esse método, Daltro e Faria (2019) destacam que o relato de experiência não deve ser compreendido apenas como uma narrativa pessoal das atividades realizadas, mas sim como uma produção acadêmica passível de reconhecimento científico. Para tanto, é necessário que apresente rigor, reflexão e fundamentação teórica, de modo que o pesquisador estabeleça relações entre a experiência prática e a teoria existente. Em outras palavras, não se trata apenas de relatar “o que aconteceu”, mas de interpretar e discutir os fatos à luz de conceitos e autores, transpondo as experiências desenvolvidas em sala de aula para conhecimento acadêmico.

Mussi, Flores e Almeida (2021) destacam que ao compreender o relato de experiência como uma forma de registrar vivências de maneira escrita, reconhece-se seu potencial para gerar conhecimentos em diferentes áreas, destacando a relevância de se promover a reflexão e o debate sobre os saberes produzidos.

Este relato de experiência (RE) baseia-se na observação participante e na análise qualitativa do processo de desenvolvimento das atividades propostas, com o objetivo de compreender de que maneira a elaboração e a aplicação de um jogo didático podem favorecer o compartilhamento do conhecimento sobre climatologia no contexto escolar.

As atividades descritas e analisadas neste estudo foram realizadas pelos alunos no contexto regular das aulas, integradas ao planejamento pedagógico do projeto, sem intenção

inicial de pesquisa. Portanto, este relato caracteriza-se como experiência docente reflexiva, com análise da prática pedagógica. Todos os dados foram tratados de forma anonimizada, garantindo a confidencialidade dos participantes e da instituição.

Para fundamentar o estudo, realizou-se uma revisão bibliográfica, bem como buscas em bases de dados virtuais, utilizando os descritores “jogos no ensino de geografia” e “relato de experiência”, com critérios de inclusão voltados para trabalhos publicados nos últimos dez anos, em língua portuguesa e que abordassem atividades pedagógicas em escolas de Educação Básicas. Foram excluídos estudos que não apresentassem aplicação prática no ambiente escolar.

Durante a experiência pedagógica desenvolvida em 2025, os estudantes participaram de forma ativa das atividades propostas pelo projeto, destacadas abaixo (QUADRO 1). O projeto tem como ponto de partida a estação meteorológica automática instalada na escola, utilizando seus dados como gatilho para atividades que se conectam diretamente ao cotidiano dos participantes, favorecendo a aproximação entre conceitos teóricos de Climatologia e experiências práticas vivenciadas pelos alunos.

Quadro 1: Atividades desenvolvidas pelos estudantes

Atividade	Objetivo
Criação de logotipo do projeto	Desenvolver a identidade visual do projeto, reforçando a relação entre a estação meteorológica e as atividades de observação do clima realizadas pelos estudantes.
Elaboração e testes de instrumentos meteorológicos	Permitir aos alunos compreender o funcionamento dos instrumentos meteorológicos e como eles complementam os dados coletados pela estação automática da escola.
Confeção de representações de nuvens utilizando algodão	Facilitar a visualização e compreensão dos diferentes tipos de nuvens observadas, relacionando-as com os dados registrados pela estação meteorológica.
Coleta e registro de dados meteorológicos em fichas específicas, com e sem o uso de instrumentos	Desenvolver habilidades de observação, registro e interpretação de dados climáticos, utilizando a estação meteorológica como referência prática e comparativa.
Construção de climogramas	Transformar os dados coletados pela estação meteorológica em representações gráficas, permitindo a análise de padrões de temperatura e precipitação ao longo do tempo.
Realização de entrevistas com meteorologistas	Ampliar a compreensão sobre as técnicas e a importância da medição meteorológica profissional, relacionando a prática escolar com o contexto científico.
Entrevista com blogueiro que faz observações do tempo	Identificar formas de divulgação e interpretação de dados meteorológicos na mídia, conectando a estação meteorológica da escola ao conhecimento público sobre o clima.
Elaboração de maquete representando massas de ar	Representar de forma visual e prática o movimento das massas de ar e seus efeitos sobre o clima, complementando os dados observados na estação meteorológica.

Saída a campo à Defesa Civil Estadual de Santa Catarina	Relacionar os dados coletados na estação meteorológica da escola com a gestão de riscos e prevenção de desastres naturais, compreendendo a aplicação prática da climatologia na comunidade.
---	---

Fonte: organizado pelo autor, 2026

Dessa forma, ao longo do período de implementação das atividades, os estudantes foram assimilando diversos conteúdos relacionados à Climatologia escolar. Como estratégia para compartilhar os conhecimentos adquiridos, a última atividade do projeto consistiu no desafio, realizado em grupos, de criar um jogo educativo. Para isso, receberam orientações do professor sobre como elaborá-lo de maneira didática, garantindo que, além de proporcionar momentos de entretenimento, o jogo também promovesse o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Para a elaboração do jogo, os alunos utilizaram seus próprios registros das aulas teóricas, assim como o material de apoio impresso disponibilizado ao longo do ano. Divididos em grupos, eles definiram estratégias de criação e selecionaram os materiais necessários para a confecção do jogo, recorrendo também a recursos digitais, como a plataforma Canva.

No presente relato de experiência, o acompanhamento da atividade foi realizado por meio de observação sistemática, permitindo ao professor analisar de forma contínua e qualitativa o desenvolvimento das propostas. Foram considerados elementos como empenho, engajamento e interações entre os alunos, com o intuito de compreender a dinâmica da participação e a construção das aprendizagens ao longo do processo pedagógico.

A observação participante baseia-se na ideia de que, conforme destacam Lüdke e André (2020, p. 30), ela permite ao pesquisador um contato direto e próximo com o fenômeno investigado, seja como método principal ou em combinação com outras técnicas de coleta. Nesse sentido, o registro das experiências possibilitou ao professor perceber diferentes formas de expressão dos alunos, incluindo gestos, falas, emoções, surpresas e frustrações, entendidas como indicadores significativos do processo de aprendizagem. Essas manifestações foram utilizadas como elementos analíticos, fornecendo evidências qualitativas sobre as contribuições pedagógicas da proposta implementada.

A análise das informações é de caráter qualitativo, baseada nos registros das observações sistemáticas realizadas pelo professor ao longo do desenvolvimento das atividades. Os dados coletados foram submetidos a interpretação reflexiva, permitindo identificar fatores como participação, engajamento, interações e aprendizagens dos alunos, bem como compreender de

que forma a elaboração e aplicação do jogo contribuíram para o compartilhamento e consolidação do conhecimento sobre Climatologia escolar.

Neste relato de experiência, aplicou-se o cuidado ético durante todo o desenvolvimento do trabalho. Manteve-se o nome da escola e dos alunos em anonimato, com o objetivo de preservar a identidade dos participantes e da instituição envolvida. Dessa forma, evitou-se qualquer possibilidade de identificação direta, assegurando o respeito à privacidade, à confidencialidade das informações e aos princípios éticos no desenvolvimento do estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados mostraram que a elaboração e aplicação do jogo estimularam o protagonismo dos participantes durante a atividade, ao mesmo tempo em que proporcionaram envolvimento e interesse para aqueles que jogaram. Observou-se que, ao criar o jogo, os alunos refletiram, propuseram ideias e tomaram decisões, o que favoreceu uma participação mais ativa no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, para consolidar os objetivos estabelecidos pelo professor ao introduzir o jogo em sala de aula, o planejamento docente deve servir como direcionamento para a prática pedagógica. Nessa direção, Klimek (2022, p.120) enfatiza que “ao lado da possibilidade de melhorar a motivação dos alunos em aprender, o professor precisa estar atento para que a introdução do jogo seja cuidadosamente planejada na promoção da aprendizagem dos conhecimentos conceituais e procedimentais necessários para a disciplina na série que se trabalha”. É dessa forma o jogo pode se tornar um potencial aliado do trabalho docente, contribuindo para abordagens diversificadas que busquem cativar a atenção dos estudantes e promover uma aprendizagem significativa.

Os alunos foram orientados a se organizarem em equipes, distribuindo entre os integrantes a responsabilidade pela elaboração dos diferentes elementos do jogo, como as regras, o tabuleiro, os peões e a elaboração das cartas com perguntas, desenvolvidas com o auxílio da plataforma Canva (Figura 1, A-B). A atividade demandou criatividade, participação ativa e responsabilidade, de modo a garantir a conclusão do jogo dentro dos objetivos propostos. Além disso, promoveu um ambiente colaborativo, no qual todos trabalharam em conjunto em busca de um objetivo comum: a finalização do jogo.

Figura 1: Mosaico do processo de criação dos jogos.

(A-B) Etapa de elaboração de cartas; (C-D) Etapa de criação de tabuleiros.



Fonte: do autor, 2025

Os jogos foram elaborados com o objetivo de compartilhar conhecimentos sobre tempo e clima, tendo como base um pedaço de papelão, no qual foi construída uma trilha que estruturou a dinâmica do jogo. Destaca-se que os alunos ilustraram os tabuleiros com desenhos relacionados à temática (Figura 1, C-D), tornando a atividade mais envolvente e favorecendo a imersão no conteúdo estudado. Dessa forma, buscou-se criar um ambiente visualmente atrativo, que estimulasse o interesse em jogar e, ao mesmo tempo, representasse de maneira clara e criativa os elementos do tema abordado.

A organização em grupos revelou-se uma estratégia eficiente. O trabalho coletivo possibilitou o compartilhamento de ideias, a troca de conhecimentos e a colaboração entre os integrantes. Os participantes construíram soluções de forma conjunta, o que fortaleceu a interação e promoveu um ambiente de cooperação. A experiência vem ao encontro das palavras de Klimek (2022, p. 120), quando afirma que nas aulas com utilização de jogos “[...] os alunos utilizam o pensamento lógico, trabalham ferramentas de inteligência, constroem habilidades motoras, domínio do espaço, e, principalmente, são sujeitos ativos, saindo da passividade”. Neste sentido, os resultados indicam que atividades desse tipo contribuem para o

desenvolvimento de habilidades relacionadas à criatividade, ao engajamento e ao trabalho em equipe, corroborando estudos que destacam a importância de metodologias participativas para a aprendizagem ativa.

Observou-se que, mesmo com a mesma temática, tempo e clima, os trabalhos desenvolvidos apresentaram experiências diferentes para aqueles que os produziram. As ideias que surgiram permitiram visualizar a criatividade dos participantes, bem como a originalidade das propostas e dos jogos elaborados.

Os alunos foram capazes de incorporar ao jogo os temas trabalhados ao longo do ano, demonstrando de forma prática e lúdica a aplicabilidade dos conteúdos estudados. Como pode ser observado nos tabuleiros (Figura 2), eles selecionaram imagens e elementos visuais que remetem diretamente aos assuntos abordados nas aulas, evidenciando a relação entre aprendizagem teórica e sua expressão artística. Dessa forma, destaca-se que essa integração entre conhecimento e representação lúdica reforça o engajamento dos participantes, permitindo que consolidem conceitos de maneira significativa e interativa.

Figura 2: Jogo didático elaborado pelos estudantes



Fonte: do autor, 2025

Durante a elaboração e a aplicação do jogo, observou-se que os participantes se empenharam com a atividade. Alguns chegaram a extrapolar momentos de convivência respeitosa, levantando o tom de voz, manifestando descontentamento com as jogadas dos

colegas ou discordando durante a construção do jogo. Esse comportamento é considerado natural em atividades com jogos didáticos, uma vez que eles reproduzem situações semelhantes às de jogos em geral, permitindo que aflorem as características comportamentais dos participantes, como competitividade, tomada de decisão e expressão de opiniões em caso de vitória ou derrota. Nesse contexto, corroborando com Breda (2018, p.28), “não é só a vitória do jogo que contribui para os aspectos emocionais da criança. O fracasso e o erro também são fatores importantes para a autoestima”. Assim, esses momentos, embora demandem mediação, contribuem para o desenvolvimento de habilidades sociais, de resolução de conflitos e de interação grupal.

É nesse contexto que o uso do jogo exige a presença do professor. A aplicação dessa atividade no ambiente escolar requer o monitoramento docente, de modo que os alunos compreendam que se trata de uma prática com finalidade didática, e não apenas de um passatempo. Tanto a elaboração quanto a execução do jogo necessitam da presença do professor para mediar situações, orientar o desenvolvimento da atividade e atender às demandas que surgem ao longo do processo, garantindo que os objetivos pedagógicos sejam efetivamente alcançados.

Portanto, a atuação e a mediação do professor durante as atividades envolvendo jogo, são indispensáveis. Da mesma maneira, o jogo não substitui o papel do professor, devendo ser compreendido como um recurso didático relevante quando empregado adequadamente no processo de ensino e aprendizagem. Nessa direção, Verri e Endlich (2009) destacam o papel do jogo como ferramenta auxiliar da prática docente ao afirmarem que:

Outro aspecto a ser esclarecido é o fato de que o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo. O jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor, instrumentalizando-o, no processo de ensino como um exercício de apreensão e fixação do conteúdo passado pelo professor, tornando, dessa forma, indispensável a presença e a orientação do professor na sala de aula (Verri e Endlich, 2009, p.68).

Em pesquisa anterior (MANTOVANI, 2024), consideramos que, em situações de jogo, o professor deixa de atuar apenas como transmissor de conhecimentos e passa a exercer o papel de mediador do processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, o docente incentiva e proporciona caminhos para que os alunos desenvolvam maior autonomia em suas aprendizagens. Assim, sua presença e orientação tornam-se essenciais, uma vez que o jogo funciona como uma ferramenta auxiliar capaz de tornar o processo de ensino mais dinâmico e envolvente.

Por fim, o uso de jogos pode contribuir significativamente para facilitar os processos de ensino e aprendizagem em Geografia, conforme evidenciado nesta experiência relatada. Desse modo, torna-se viável a realização de novas experiências envolvendo jogos e diferentes temáticas do conhecimento geográfico, ampliando as possibilidades de estudos e práticas no contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato de experiência possibilitou refletir sobre as contribuições do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, especialmente no contexto da Climatologia escolar. A experiência desenvolvida no projeto “Clube dos Observadores do Tempo” evidenciou que a elaboração e aplicação de jogos pelos próprios estudantes favoreceram não apenas a assimilação dos conteúdos trabalhados ao longo do ano, mas também o protagonismo discente, o trabalho colaborativo, a criatividade e o engajamento nas atividades propostas.

Os resultados observados demonstram que o jogo pode constituir-se como um importante recurso metodológico para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e próximo da realidade dos alunos. Ao transformar os conhecimentos adquiridos em uma atividade lúdica, os participantes tiveram a oportunidade de revisar conceitos, interpretar informações e compartilhar aprendizagens de maneira interativa, fortalecendo a relação entre teoria e prática no ensino de Geografia.

Além dos aspectos cognitivos, a experiência também evidenciou o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, comunicação, tomada de decisões e resolução de conflitos. Durante as atividades, os estudantes precisaram dialogar, negociar ideias e lidar com situações de frustração e competitividade, aspectos que fazem parte do contexto dos jogos e que podem contribuir para a formação integral dos sujeitos quando mediados pedagogicamente.

Nesse sentido, reafirma-se a importância da atuação do professor como mediador do processo de ensino e aprendizagem. O jogo, por si só, não garante a aprendizagem, sendo indispensável o planejamento docente, a orientação das atividades e a condução pedagógica capaz de atribuir sentido aos conteúdos trabalhados. Assim, o recurso lúdico deve ser compreendido como uma ferramenta auxiliar da prática pedagógica, utilizada de forma intencional e articulada aos objetivos educacionais.

Por fim, considera-se que experiências dessa natureza ampliam as possibilidades metodológicas para o ensino de Geografia na Educação Básica, contribuindo para práticas mais participativas e contextualizadas. Espera-se que este relato possa incentivar outros educadores a desenvolverem propostas semelhantes, explorando diferentes temáticas do conhecimento geográfico por meio de jogos e outras estratégias lúdicas, fortalecendo práticas pedagógicas inovadoras no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.
- BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.
- CALLAI, Helena Copetti. **A Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino?** Terra Livre, [S. l.], v. 1, n. 16, p. 133–152, 2001.
- CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **A geografia escolar e a cidade: ensaios sobre o ensino de geografia para a vida urbana cotidiana**. 3.ed. Campinas, SP: Papirus, 2010.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DALTRO, Mônica Ramos; FARIA, Anna Amélia de. **Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade**. Estudos e Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 223–237, 2019. DOI: 10.12957/epp.2019.43015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revispsi/article/view/43015>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- FERRETTI, Eliane Regina. **Geografia em ação: práticas em climatologia**. 2. ed. Curitiba, PR: Aymará, 2012.
- HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Ática, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8.ed. Cortez, 1999.
- KLIMEK, Rafael Luís Cecato. Como aprender Geografia com o uso de jogos e situações problema. In: PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2022. p. 117 – 123.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- LÜDKE, Maria; ANDRÉ, Maria Elizabeth de Azevedo. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 2020.

MANTOVANI, João Leonir. *Jogo como recurso didático no estudo da paisagem*. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional – ProfGEO) – Instituto Federal Catarinense, Campus Brusque, Brusque, 2024.

MENDONÇA, Francisco; DANNI-OLIVEIRA, Iara Maria. **Climatologia: noções básicas e climas do Brasil**. São Paulo: Oficina de Texto, 2007.

MUSSI, Ricardo Fraklin de Freitas; FLORES, Fabio Fernandes; ALMEIDA, Cláudio Bispo de. **Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico**. *Práxis Educacional*, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: Práxis Educacional. Acesso em: 25 mar. 2026.

RIVERA, José Armando Santiago. A geografia escolar no debate epistemológico e didático do mundo contemporâneo. In: CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; CAVALCANTI, Lana de Souza; CALLAI, Helena Copetti (orgs.). **Didática da Geografia: aportes teóricos e metodológicos**. São Paulo: Xamã, 2012. p. 27-44.

VERRI, Juliana. Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia**. In: Revista Percurso – NEMO. Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/8396>>. Acesso em: 06 nov. 2025.