Revista Brasileira de Educação em Geografia
www.revistaedugeo.com.br
ISSN 2236-3904

GEOGRAFIAS DA BAHIA EM JOGO:
uma abordagem lúdica na Educação Básica

Adelvan Ferreira Santos
adelvangeo@gmail.com

Mestre em Estudos Territoriais pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2731-4515

Aisllan Damacena Souza da Silva
aisllan.geo@gmail.com

Doutorando em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

ORCID: https://orcid.org/0009-0007-4239-3243

RESUMO

No contexto educacional, especialmente nas aulas de Geografia, os jogos podem ser ferramentas que favorecem a mediação do conhecimento no processo de ensino e aprendizagem de conceitos geográficos. Assim, objetivamos destacar as contribuições da elaboração e do uso de jogos geográficos na Educação Básica vinculado à Pedagogia de Projetos. Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e reflexiva, configurando-se como um relato de experiência desenvolvido no contexto educacional abordando como a linguagem dos jogos contribuiu para o fortalecimento de aprendizagens acerca do eixo temático "Bahia, Cultura e Identidade" mediante a elaboração e o uso do jogo Explorando a Bahia, idealizado por estudantes do 8° ano do Ensino Fundamental II e participantes do projeto "Nordeste, ou você ama, ou você não conhece" desenvolvido na Talk Education, localizada no município de Mata de São João, na Região Metropolitana de Salvador/BA. Os resultados evidenciam que o desenvolvimento das atividades com o jogo, associado a outras metodologias de ensino, permitiram que os estudantes conhecessem e compreendessem as diferentes regiões do estado da Bahia, suas características físicas, humanas e culturais, contribuindo para uma visão mais abrangente e integrada da realidade baiana. Por meio do jogo, os alunos puderam vivenciar uma experiência educativa imersiva e dinâmica, que os estimularam a explorar a diversidade cultural, geográfica e histórica do estado supramencionado.

PALAVRAS-CHAVE

Ensino Fundamental; Recursos didáticos; Pedagogia por projetos; Conceitos geográficos.

BAHIA'S GEOGRAPHIES IN PLAY:
a playful approach to Basic Education

ABSTRACT

In the educational context, particularly in geography classes, games can serve as tools that facilitate the mediation of knowledge in the teaching and learning of geographical concepts. Thus, we aim to highlight the contributions of the development and use of geography games in K-12 education within the framework of project-based pedagogy. This study is characterized as qualitative research, descriptive and reflective in nature, taking the form of an experiential account developed within the educational context. It examines how the language of games contributed to strengthening learning around the thematic axis "Bahia, Culture, and Identity" through the development and use of the game "Exploring Bahia," conceived by 8th-grade students in the second stage of elementary school and participants in the project "Northeast: Either You Love It, or You Don't Know It," developed at Talk Education, located in the municipality of Mata de São João, in the Metropolitan Region of Salvador, Bahia. The results show that the use of the game, combined with other teaching methods, enabled students to learn about and understand the different regions of the state of Bahia, as well as their physical, demographic, and cultural characteristics, contributing to a more comprehensive and integrated view of life in Bahia. Through the game, students were able to engage in an immersive and dynamic educational experience that encouraged them to explore the cultural, geographic, and historical diversity of the aforementioned state.

KEYWORDS

Elementary School; Teaching resources; Project-based learning; Geographic concepts.

GEOGRAFÍAS DE BAHÍA EN JUEGO:
un enfoque lúdico en la Educación Básica

RESUMEN

En el contexto educativo, especialmente en las clases de Geografía, los juegos pueden ser herramientas que favorecen la mediación del conocimiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje de conceptos geográficos. Por ello, nuestro objetivo es destacar las aportaciones que supone la elaboración y el uso de juegos geográficos en la Educación Básica, en relación con la pedagogía de proyectos. Este estudio se caracteriza por ser una investigación de enfoque cualitativo, de naturaleza descriptiva y reflexiva, que se configura como un relato de experiencia desarrollado en el contexto educativo y aborda cómo el lenguaje de los juegos contribuyó al fortalecimiento del aprendizaje en torno al eje temático Bahía, Cultura e Identidad» mediante la elaboración y el uso del juego Explorando Bahía, ideado por alumnos de 8.º curso de Educación Secundaria I y participantes en el proyecto «Nordeste, o lo amas o no lo conoces», desarrollado en Talk Education, situada en el municipio de Mata de São João, en la Región Metropolitana de Salvador/BA. Los resultados ponen de manifiesto que el desarrollo de las actividades con el juego, combinado con otras metodologías de enseñanza, permitió a los alumnos conocer y comprender las diferentes regiones del estado de Bahía, así como sus características físicas, humanas y culturales, lo que contribuyó a una

visión más amplia e integrada de la realidad bahiana. A través del juego, los alumnos pudieron vivir una experiencia educativa inmersiva y dinámica, que les estimuló a explorar la diversidad cultural, geográfica e histórica del estado mencionado.

PALABRAS CLAVE

Educación primaria; Recursos didácticos; Pedagogía por proyectos; Conceptos geográficos.

Introdução

Os jogos, de acordo com Breda (2018), têm sido parte integrante das culturas desde os tempos remotos. Esses artefatos culturais trazem consigo uma linguagem lúdica que promove o fascínio em desafiar a si e aos outros em um espaço e tempo no qual as regras definem os limites do que pode e do que não é permitido no contexto da partida.

No contexto educacional, especificamente nas aulas de Geografia, esses recursos podem ser poderosos facilitadores da aprendizagem significativa de temas e de conceitos geográficos presentes nos currículos escolares. Com base nesses princípios, o objetivo deste estudo é destacar as contribuições da elaboração e do uso de jogos geográficos na Educação Básica vinculado à Pedagogia de Projetos. Já os objetivos específicos são analisar como a elaboração e a utilização do jogo didático *Explorando a Bahia* contribuíram para a compreensão dos conceitos geográficos relacionados ao eixo temático "Bahia, Cultura e Identidade" e; investigar de que forma a linguagem lúdica dos jogos, associada à Pedagogia de Projetos, favoreceu o engajamento e o processo de aprendizagem dos estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental II.

Como afirmado por Sacramento (2017), elaborar recursos educacionais permite planejar formas de intervir e de facilitar atividades que promovam uma postura reflexiva através da elaboração de jogos para contextualizar os conteúdos da Geografia escolar. Portanto, é importante destacar que a elaboração e o uso desses dispositivos didáticos-pedagógicos ampliam os conhecimentos por meio de uma metodologia ativa, favorecendo a aprendizagem de temas e de conceitos geográficos na Educação Básica.

Este estudo foi realizado por meio da elaboração e do uso do jogo *Explorando a Bahia*, desenvolvido por estudantes do 8º ano, do Ensino Fundamental II, da instituição de ensino *Talk Education*, localizada na Praia do Forte, no município de Mata de São João/BA, situado a 82 quilômetros da capital baiana.

Esta pesquisa qualitativa trata-se de um relato de experiência, no qual se dedica a promover o debate sobre a linguagem dos jogos no ensino de Geografia na Educação

Básica. Nesse contexto, apresenta as contribuições do jogo *Explorando a Bahia* vinculado ao projeto "*Nordeste, ou você ama, ou você não conhece*" promovido pela instituição de ensino supramencionada, bem como o seu destaque no *13º Encontro de Jovens Cientistas,* organizado pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em outubro de 2023, nas dependências dessa instituição.

As identidades da Bahia são vastas e enriquecidas pela influência de culturas africanas, indígenas e europeias que moldaram as suas músicas, as danças, a culinária e as festividades. O Carnaval, em Salvador, a Romaria, em Bom Jesus da Lapa e a Festa da Boa Morte, em Cachoeira, no Recôncavo, são alguns exemplos da diversidade cultural desse estado localizado na região nordeste do Brasil. Essa mistura de influências culturais contribui para a riqueza e vitalidade das identidades baianas.

Diante desse cenário, o jogo foi desenvolvido com o escopo de promover a compreensão da Geografia cultural desse estado tão rico em diversidade, indo além da Região Metropolitana de Salvador que, geralmente, é mais destacada nas redes de comunicação e de informação. O jogo explora diversas regiões, como o Extremo Oeste Baiano, o Vale do São Francisco, o Centro-Norte Baiano, o Nordeste Baiano, o Centro-Sul Baiano e o Sul Baiano, ampliando a compreensão das subjetividades culturais de cada local.

Além dessa introdução, o texto apresenta reflexões teóricas sobre o uso de diferentes linguagens no ensino de Geografia, com ênfase nos jogos geográficos, cerne deste estudo. Também são discutidos os resultados e as reflexões da elaboração, uso do jogo no contexto da Pedagogia de Projetos desenvolvidos na instituição de ensino mencionada, além da apresentação desse dispositivo didático-pedagógico no *13º Encontro de Jovens Cientistas*. Posteriormente, serão tecidas algumas considerações finais.

A linguagem dos jogos no ensino de Geografia

O ensino de Geografia na Educação Básica requer, cada vez mais, aulas dinâmicas e atraentes que deem conta das subjetividades dos sujeitos aprendentes, levando em consideração as facilidades, as aptidões e as principais motivações, assim como as limitações dos alunos. Esse componente presente nos currículos escolares tem como um dos seus objetivos formar cidadãos e cidadãs críticas(os) e conscientes das

transformações do espaço geográfico em que habitam por meio da relação sociedade e natureza.

Para tal tarefa, é importante a diversificação metodológica em sala de aula, ampliando o leque de possibilidades para ensinar e aprender temas e conceitos geográficos. Nesse sentido, "[...] atualmente, é difícil imaginar uma aula de Geografia sem mapas, documentos, fotografias e também jogos" (Castellar *et al*., 2011, p. 44), em um esforço de expandir a leitura de mundo que nos circunda por meio do uso das diversas linguagens.

Sob o ponto de vista de Castrogiovanni (2011, p. 63), "[...] o estudo da linguagem e da comunicação é indispensável para a compreensão do multidimensionalismo que envolve o processo educacional, e mais ainda a educação geográfica". O aprofundamento das análises, a elaboração e o uso das diferentes linguagens não trazem receitas prontas e acabadas, seu aperfeiçoamento requer tentativas, erros e acertos que promovam uma educação crítica e reflexiva, especialmente, em momento de crises políticas e curriculares com a visível redução da carga horária da Geografia escolar.

O esforço metodológico de ampliação do uso de diferentes formas de ensinar e aprender Geografia faz parte de um empenho em fechar lacunas nas aprendizagens dos sujeitos, visto que "[...] vivemos num mundo confuso e confusamente percebido" (Santos, 2001, p. 9). Desse modo, na concepção de Pinto, Portugal e Oliveira (2016, p. 52) "[...] a diversificação de linguagens na Geografia Escolar significa pensar, antes de tudo, em como trabalhar as diversas temáticas da Geografia, de modo criativo, reflexivo e de acordo com as diferentes dimensões escalares", em diferentes contextos.

O jogo é um tipo de linguagem, muitas vezes carregado de elementos imagéticos, capaz de atrair a atenção dos estudantes para a abordagem de diferentes temáticas geográficas, possibilitando diversificar o ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos tornando as aulas atrativas, aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida deles (Santos *et al*., 2022).

Os jogos estão presentes historicamente nas diferentes culturas, são marcados por disputas entre adversários em busca de galgar o êxito da vitória em um tempo e espaço definidos por regras que se assemelham com as relações em sociedade. São entusiasmantes "[...] porque não combinam com marasmo, pois é sinônimo de ação; é desafiante e mobilizador da curiosidade que, por sua vez, é uma das principais

características dos ambientes motivantes" (Miranda, 2002, p. 28) sobretudo se disponibilizados na Educação Básica.

Tê-los no ensino de Geografia possibilita a ampliação de saberes por meio da elaboração de estratégias para vencer o jogo ao passo que processos cognitivos são acionados de maneira a promover a expansão da aprendizagem dos temas e dos conceitos geográficos dispostos nas peças desses dispositivos didático-pedagógicos.

Os jogos têm em seu simulacro um tipo de linguagem carregada de aspectos da realidade, mas também do "faz de conta", do lúdico, sendo o que "[...] atrai e estimula/instiga. Adaptando-o para a sala de aula, o lúdico é o que convida a maior participação dos estudantes, por causar certa curiosidade em descobrir algo, como algum conhecimento que esteja encoberto" (Chalita, 2015, p. 146) pronto para ser descortinado.

De acordo com Luckesi (2000, p. 27), "[...] o que caracteriza uma atividade lúdica é a 'plenitude da experiência' que ela propicia a quem a pratica. É uma atividade onde o sujeito entrega-se a experiência sem restrições de qualquer tipo", promovendo momentos dinâmicos em meio às atividades que desencadeiam um sentimento de satisfação plena sem objeções, podendo exercer a sua livre demonstração de criatividade.

Corroborando com tais afirmativas, Macedo, Petty e Passos (2005, p. 18) expõem que "[...] o espírito lúdico refere-se a uma relação da criança ou do adulto com uma tarefa, atividade ou pessoa pelo prazer funcional que desperta. A motivação é intrínseca; é desafiador fazer ou estar. Vale a pena repetir". Independentemente da faixa etária ou da modalidade escolar, os jogos possibilitam a socialização e a assimilação de saberes referentes aos conteúdos pré-estabelecidos nos currículos escolares, como também aos conteúdos atitudinais, sendo esses valores, normas, condutas, entre outros, de forma lúdica.

O "[...] o jogo se apresenta como um simulacro da vida em grupo, que naturalmente precisa ser aprendida" (Miranda, 2002, p. 24), estabelecendo limites e respeito ao outro, em uma representação da realidade "[...] onde são estabelecidas restrições para o bom convívio e, se usados em educação, pode amadurecer valores éticos, trabalho em equipe, respeito às diferenças e à narrativa do outro (Santos; Nunes; Oliveira, 2022, p. 10).

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), uma situação de jogo qualquer sempre apresenta o material, as regras e o objetivo como informações para todos que dela irão participar. No entanto, as estratégias e os meios definidos pelos jogadores para

realizarem suas ações ao jogar os diferenciam e, desse modo, quem consegue pensar melhores jogadas, trabalhar com hipóteses, levar em consideração suas possibilidades e as do adversário, coordenando-as simultaneamente, tem mais condições para vencer.

Entre erros e acertos tais dispositivos didático-pedagógicos estimulam a aprendizagem, porque "[...] os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço que se vive" (Castellar *et al*., 2011, p. 44), não é apenas o jogo pelo jogo, e sim os objetivos da aprendizagem que devem prevalecer, uma vez que os recursos por si só não dão conta dessa tarefa, pois há a necessidade de contextualizar o que precisa ser aprendido.

Ademais, é na ação dos jogadores no contexto das jogadas que emergem os temas e os conceitos geográficos presentes nas cartas, nos tabuleiros, entre outras peças desses recursos. "[...] no processo de aprendizagem em Geografia o jogo é parte dele, mas é importante que, ao jogar, o aluno se aproprie dos conteúdos que estão sendo trabalhados" (Castellar *et al*., 2011, p. 51) tratando-se de um espaço de aprendizagem.

Dessa maneira, Callai (2011), enfatiza a necessidade de planejamento em qualquer ação pedagógica, sendo crucial definir objetivos e estratégias claras para que o papel social da educação não seja negligenciado. Isso é particularmente relevante para a educação geográfica, que se propõe a auxiliar os estudantes a compreender a realidade. Essa compreensão deve ocorrer através da análise geográfica e pela verificação de como as ações da sociedade se materializam e se concretizam no espaço.

Portanto, Callai (2011, p. 131) aponta que "[...] a educação geográfica se caracteriza então, pela intenção de tornar significativos os conteúdos para a compreensão da espacialidade e, isso pode acontecer através da análise geográfica, que exige o desenvolvimento de raciocínios espaciais". Isso é possível por meio da diversificação das linguagens no processo de ensino e aprendizagem, em especial, a linguagem dos jogos a qual nos dedicamos em apresentar as suas potencialidades neste escrito.

Breda (2018, p. 27) nos diz que "[...] aliar as potencialidades dos jogos com os objetivos da Geografia Escolar pode ser uma opção metodológica para o desenvolvimento de habilidades necessárias e de conceitos fundamentais da aprendizagem geográfica", levando em consideração que os jogos imitam a vida em uma microescala definida por regras em um espaço e tempo que distinguem da vida comum, mas que apresenta contextos da realidade.

Em síntese, Breda (2018), aponta que a utilização de jogos como um recurso didático no processo de ensino e aprendizagem é altamente atraente, visto que consegue

despertar a curiosidade e instigar o desejo de aprender de maneira prazerosa. Quando combinado com outras ferramentas, como aulas expositivas, trabalhos de campo e leituras, o jogo se apresenta como uma alternativa valiosa.

A linguagem dos jogos permite que o aluno, seguindo regras e métodos, construa seu próprio conhecimento e faça descobertas, além de dinamizar o ambiente da sala de aula, uma vez que o jogo é, em sua essência, uma atividade motivada pelo prazer, além de mediar conteúdo e desenvolver habilidades, o jogo atua como um importante instrumento de socialização, fomentando o trabalho com valores essenciais, como moral, respeito às regras e ao próximo.

Esses dispositivos didático-pedagógicos podem ser utilizados como recursos complementares nas aulas de Geografia na Educação Básica, contrapondo-se ao predomínio de práticas expositivas que, em geral, se apoiam exclusivamente no livro didático.

Os jogos possibilitam que os estudantes sejam ativos no processo de ensino e aprendizagem, isto é, participativos, partindo da compreensão acerca de temas, de conteúdos e de conceitos presentes no currículo escolar, dialogando com o seu cotidiano.

É importante que os professores sejam autores dos seus jogos de maneira que tais recursos tenham características do contexto e do lugar em que a unidade escolar está inserida. Essa tarefa, que não é tão simples, promove a pesquisa sobre o que ensinar e como ensinar em um processo de escolarização nas diferentes modalidades de ensino (Santos, 2023). Os jogos podem ser utilizados no início de uma sequência didática, assim como posterior à unidade como meio de revisão de conteúdos.

Outra alternativa é proporcionar ao aluno o lugar de protagonista na elaboração dos jogos que serão utilizados em sala de aula. Isso acontece por meio de uma metodologia participativa que desafia os discentes a pensar em perguntas, respostas, regras, e principalmente fundamentados nos componentes definidores de cada tema que está em discussão em sala de aula. Dessa forma, é possível promover a criatividade, a socialização, o pensamento crítico em um ambiente que há a convergência de ideias pré-concebidas com novas informações geográficas por meio da aprendizagem, e, consequentemente, disponibilizadas nos componentes do jogo.

São inúmeras as possibilidades de elaboração desses dispositivos didático-pedagógicos na Educação Básica, a exemplo do jogo *Explorando a Bahia,* que veremos na seção a seguir, produzido por estudantes de uma escola privada na Região Metropolitana de Salvador/BA, no qual se buscaram esforços para proporcionar aos

jogadores uma experiência educativa e divertida que os conduzisse a conhecer as diferentes regiões e culturas que compõem o estado da Bahia, assim, promovendo o aprendizado sobre a rica diversidades cultural, geográfica e histórica desse estado.

O jogo *Explorando a Bahia* no contexto da Pedagogia de Projetos

Na contemporaneidade, uma das finalidades do ensino da Geografia é desenvolver estratégias para pensar geograficamente (Cavalcanti, 2002). Isso implica promover um ensino mais atrativo, que articule conceitos e reflita sobre as relações entre o ser humano e a natureza, e suas implicações na sociedade. É fundamental que os alunos compreendam não apenas os aspectos físicos e naturais do espaço geográfico, mas também as dinâmicas sociais, culturais, econômicas e políticas que o permeiam.

Dessa forma, o ensino de Geografia não se restringe a meras descrições de lugares e fenômenos, como também objetiva proporcionar aos estudantes ferramentas para interpretar e compreender o mundo ao seu redor de maneira crítica e reflexiva. Nesse contexto, a experiência pedagógica torna-se essencial para estimular o interesse dos alunos e oportunizar uma aprendizagem que contribua para a formação e atuação cidadã.

A instituição de ensino *Talk School* tem uma sólida trajetória de 20 anos, atendendo alunos desde os Anos Iniciais até os Anos Finais do Ensino Fundamental. A escola é composta por dois núcleos de ensino distintos: a *Talk Global School*, uma escola bilíngue que oferece Ensino Infantil e Fundamental, e a *Talk English Course*, que oferta um curso de língua inglesa voltado para pessoas de todas as idades. Em ambos os formatos, a *Talk* viabiliza a mediação do conhecimento aos seus estudantes, mas também promove o desenvolvimento da autoconfiança por intermédio da Pedagogia de Projetos.

À luz de Prado (2005), a Pedagogia de Projetos compreende a aprendizagem como um movimento ativo, no qual o aluno se envolve na produção, problematiza, investiga e tece conexões que mobilizam novas buscas, descobertas e (re)construções do conhecimento. Nessa perspectiva, desloca-se a centralidade da ação docente como transmissora de conteúdos, abrindo espaço para a constituição de situações formativas em que o aprender emerge das interações e significações produzidas ao longo do percurso. Ao professor, nesse cenário, cabe o exercício da mediação intencional, criando condições para que o estudante atribua sentido ao que aprende, a partir das conexões que constrói nas experiências vivenciadas.

Nessa direção, a pedagogia por projetos, conforme destacam Terossi e Santana (2011), não se restringe à construção de conceitos, mas também favorece o desenvolvimento de dimensões formativas relacionadas a valores, atitudes e modos de agir no mundo. Trata-se, portanto, de uma abordagem que integra diferentes dimensões do aprender, articulando aspectos cognitivos e formativos no processo educativo.

A esse respeito, Valente (2000) destaca que, no desenvolvimento de projetos, o professor pode mobilizar distintos tipos de conhecimentos, imbricados em três dimensões fundamentais: procedimentos e estratégias de resolução de problemas, conceitos disciplinares e estratégias, e conceitos sobre o próprio aprendizado.

Portanto, ao explorar a Pedagogia de Projetos, percebemos que estamos introduzindo um método de trabalho e uma concepção de aprendizagem, na qual o foco reside na construção conjunta do conhecimento. Essa abordagem pedagógica incentiva a participação ativa dos alunos, estimulando-os a investigar, colaborar e criar soluções para problemas reais ou desafios propostos. Ao invés de apenas receberem informações passivamente, os alunos se envolvem em atividades práticas e significativas, desenvolvendo habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, trabalho em equipe e comunicação.

Assim, nessa perspectiva, os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental foram desafiados a ir além, mobilizando-se na resolução de problemas por meio da criação de propostas lúdicas e inovadoras voltadas ao ambiente escolar. Ao serem instigados a construir essas respostas, ampliaram não apenas a criatividade e o pensamento crítico, mas também sua capacidade de agir de forma propositiva diante das situações apresentadas.

Nesse percurso, desenvolveram competências fundamentais, como o trabalho em equipe, a comunicação eficaz de ideias e o enfrentamento de situações desafiadoras com autonomia e resiliência. Tais aprendizagens contribuem para sua formação integral, preparando-os para diferentes contextos da vida acadêmica e profissional, além de potencializarem sua atuação crítica e participativa na sociedade.

Foi nesse contexto que a turma elaborou o jogo *Explorando a Bahia*, evidenciando não apenas o domínio dos conteúdos trabalhados em sala de aula, mas também a capacidade de os mobilizar de forma prática e inovadora.

No segundo trimestre letivo de 2023, os alunos foram convidados a refletir sobre a região Nordeste por meio do projeto intitulado *"Nordeste: ou você ama, ou você não conhece"*. A cada turma foi proposto o estudo de uma unidade federativa da região, cabendo ao 8º ano o aprofundamento acerca da Bahia. Sob a orientação do professor de

Geografia, foi estruturado um itinerário investigativo que envolveu a turma em todas as etapas, desde a formulação de uma questão-problema até a construção de respostas fundamentadas sobre o território em análise.

Nesse momento inicial, foi organizado um banco de dados com textos acadêmicos, resenhas, artigos de fontes confiáveis e vídeos sobre a Bahia. A proposta foi baseada no entendimento da turma sobre o estado da Bahia, suas nuances, perspectivas regionais, econômicas, históricas, culturais, turísticas, dentre outras. Essa etapa consistiu no levantamento bibliográfico, o qual desempenhou um papel fundamental na pesquisa acadêmica, proporcionando a base teórica necessária para a construção e o embasamento de um estudo (Lakatos; Marconi, 2019).

Durante quatro semanas, os estudantes foram orientados a realizar, individualmente, a leitura de textos relacionados à temática do projeto, seguida da elaboração de fichamentos com os principais tópicos e ideias. Esses registros contemplavam informações gerais da obra, como título, data, fonte e autoria, além de espaços destinados ao levantamento de conhecimentos prévios, anotações sobre aprendizagens construídas, curiosidades e a organização de um glossário com termos desconhecidos e seus respectivos significados.

Após esse momento de imersão teórica, a turma foi desafiada a identificar um problema social, bem como suas consequências. Na sequência, deveriam propor uma solução, apresentando uma ideia capaz de enfrentar ou minimizar a questão levantada, conforme destacado no Quadro 1. Tanto o problema quanto a proposta elaborada foram apresentados na "Feira de Inovações Nordestinas"[1] da Talk, para apreciação da comunidade escolar.

[1] A "Feira de Inovações Nordestinas" consistiu em um evento pedagógico promovido pela instituição, no qual os estudantes socializam projetos, pesquisas e propostas desenvolvidas ao longo do período letivo, articulando conhecimentos escolares a demandas sociais e culturais a respeito da Região Nordeste do Brasil, com participação da comunidade escolar.

Quadro 1: Síntese do problema identificado e da proposta de intervenção elaboradas pela turma do 8º ano da *Talk School*, a respeito do estado da Bahia

Problema	Em nossas leituras, percebemos que as culturas na Bahia vão muito além de Salvador e que, embora a capital tenha um papel importante no cenário baiano e a nível nacional e internacional, cada região da Bahia possui suas próprias características culturais, distintas, no entanto, pouco exploradas pelos meios de comunicação e informação, e pouco estudada nos espaços escolares. Dessa maneira, como podemos promover o conhecimento sobre as múltiplas culturas espalhadas no Estado da Bahia?
Solução	Através da criação do Jogo *Explorando a Bahia*.
Objetivo	Proporcionar aos jogadores uma experiência educativa e divertida que os levem a conhecer as diferentes regiões e culturas que compõem o estado da Bahia, assim, promovendo o aprendizado sobre a rica diversidade cultural, geográfica e histórica do estado baiano, incentivando-os a explorar, aprender e apreciar as particularidades de cada região, não os restringindo apenas a capital.

Fonte: Organizado pelos autores (2024).

Com a solução definida, outras atividades foram desenvolvidas de modo a permitir que os estudantes vivenciassem experiências que favorecessem o amadurecimento da proposta. Essas ações adicionais visavam proporcionar oportunidades práticas de mobilizar e aprimorar suas ideias em contato com o objeto de estudo, para além dos muros da escola.

a) Aula de campo no Recôncavo Baiano:

Em seu estudo, Silva (2023) destaca que aulas de campo são atividades de extrema importância, pois proporcionam aos alunos o desenvolvimento de diversas habilidades essenciais. Ao participarem dessas experiências, os estudantes têm a oportunidade de observar e analisar os lugares e as paisagens de forma direta, o que enriquece sua compreensão acerca dos conceitos estudados em sala de aula. Além disso, as aulas de campo permitem aos alunos uma vivência prática dos conteúdos abordados, aproximando o conhecimento teórico da realidade concreta, o que contribui significativamente para o aprendizado dos alunos, tornando o ensino da Geografia mais significativo e contextualizado.

Portanto, na intenção de compreender a diversidade da Bahia, os estudantes foram imersos em uma aula de campo na região do Recôncavo Baiano, buscando compreender as dinâmicas locais e culturais das cidades históricas de Cachoeira e São

Félix. Ambas desempenham papéis significativos na história da Bahia, apresentando uma rica tapeçaria cultural que reflete as influências africanas, indígenas e europeias. Durante a experiência, os estudantes puderam explorar a arquitetura colonial, participar de atividades culturais e interagir com os moradores locais.

Essa vivência proporcionou aos estudantes uma compreensão mais profunda da diversidade e complexidade da Bahia, ampliando seus horizontes culturais, tecendo comparações com a capital e recriando novos sentidos em seu imaginário que foi anteriormente apresentado no problema da pesquisa. No pós-campo, foram realizadas discussões e reflexões em sala de aula, nas quais os estudantes apresentaram um diário de registro com fotografias, informações e impressões úteis para a elaboração do jogo *Explorando a Bahia*.

b) Palestra com professor especialista em jogos na sala de aula:

A palestra com um professor especialista em jogos geográficos foi uma oportunidade interessante para os estudantes explorarem novas abordagens de elaboração e uso deste recurso. Na ocasião, houve uma troca de experiências relevantes sobre a importância dos jogos como ferramentas educacionais, destacando como estes dispositivos didático-pedagógicos podem promover a aprendizagem de forma lúdica e dinâmica, ao passo que colabora e estimula o pensamento crítico por meio de temas e conceitos estudados em sala de aula.

Os estudantes também aprenderam sobre os princípios do *design* de jogos e como eles podem ser aplicados para criar experiências de aprendizado envolventes. Foram compartilhadas dicas, trocas do que já estava sendo feito, conteúdo das cartas e regras do jogo. A partir dessas etapas, os estudantes seguiram para a finalização do jogo. Portanto, a seguir, serão evidenciados os resultados produzidos por meio da elaboração do *Explorando a Bahia*, objeto de estudo e possível solução para ampliar o conhecimento acerca das múltiplas culturas baianas.

Jogadas formativas: elaboração e uso do jogo

De acordo com Sacramento (2017), existem diferentes materiais didáticos à disposição para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, desde os convencionais, como livros, atlas e mapas, até recursos menos explorados, como os jogos. Essa

variedade de recursos permite aos professores e professoras a diversificação de suas estratégias de ensino, tornando as aulas mais dinâmicas, participativas e envolventes para os alunos.

Na concepção de Santos (2023), a integração de jogos no ensino de Geografia, enquanto metodologia ativa, oferece uma perspectiva lúdica que envolve os alunos de maneira participativa, promovendo a aprendizagem sobre os fenômenos que os circundam. Essa proposta não apenas torna o processo de ensino mais dinâmico, como também contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais à formação dos estudantes.

Com isso, na perspectiva de compreender a diversidade cultural da Bahia, marcados por múltiplas influências históricas, geográficas, refletidas em suas diversas regiões, foi elaborado o jogo *Explorando a Bahia* (Figura 1). Esse recurso visa garantir que discussões sobre essa temática sejam realizadas na escola, principalmente desconstruindo a ideia de uma cultura hegemônica - a cultura da Região Metropolitana de Salvador - amplamente divulgada pelos meios de comunicação. O jogo permite que os alunos explorem diferentes facetas da Bahia, desde seus aspectos naturais até sua rica diversidade cultural, incentivando uma compreensão mais profunda e inclusiva da região.

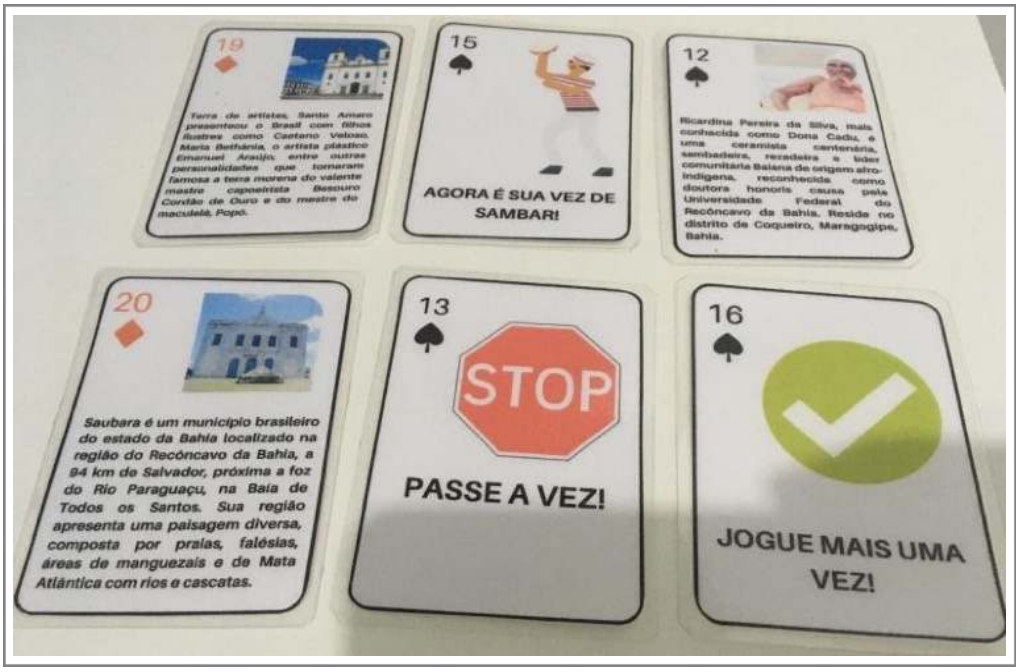
No jogo *Explorando a Bahia,* os participantes (no máximo 5 por partida) deverão fazer uma viagem pelas regiões baianas, conhecendo um pouco sobre elas, bem como suas inserções na cultura e na Geografia. O tabuleiro contém recursos gráficos que lembram sinalizações de trânsito e os pinos dos jogadores são representados por carrinhos. Esse jogo é composto por 1 tabuleiro de 28 casas, 1 dado, 5 pinos dos jogadores e 30 cartas, sendo 20 cartas (Figura 2) de curiosidades e 10 cartas de comandos diversos, pegadinhas e prendas sobre a proposta do jogo, como cantar músicas e responder perguntas.

Figura 1: Layout do jogo *Explorando a Bahia*, 2023



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Figura 2: Algumas das cartas do jogo Explorando a Bahia, 2023



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Os jogadores devem lançar o dado e avançar o número de casas correspondente. Ao cair em uma casa com o símbolo do baralho, é necessário retirar uma carta e realizar a leitura em voz alta da informação ou do desafio proposto. Caso a peça pare em uma casa de comando, o participante deve seguir a orientação indicada no tabuleiro, que pode envolver perder uma rodada, retroceder casas ou retornar ao início. Vence aquele que alcançar primeiro a linha de chegada.

No que se refere às discussões que fundamentam a proposta do jogo, Castro (2014, p. 77) problematiza a noção de identidade baiana ao questionar: "[...] pode-se falar em identidade baiana? Como dimensionar analiticamente uma macro identidade para uma unidade federada maior que muitos países europeus?". Tais reflexões evidenciam a complexidade de se pensar uma identidade única para o estado, marcado por ampla diversidade cultural. Essa pluralidade se expressa nas festas, nas danças, nas variações linguísticas e nas diferentes formas de viver e significar o espaço em cada localidade.

Considerando a grande extensão territorial do estado, é possível perceber a Bahia como um conjunto de múltiplas realidades. Há uma sensação recorrente de que o extremo sul constitui um "mundo" à parte, enquanto as regiões oeste e norte configuram outras dinâmicas socioculturais. Essa percepção é relevante, pois destaca os limites de uma leitura homogênea da chamada "baianidade".

Nesse sentido, ao buscar tais referências em cidades como Porto Seguro, o visitante pode não reconhecer os elementos frequentemente associados à imagem construída do estado. As diferenças em relação a Salvador, por exemplo, são significativas. Embora a experiência turística nesse importante polo brasileiro possa ser positiva pela apreciação das paisagens, ela pode também gerar certa frustração diante das expectativas de encontrar a Bahia cantada, literaturizada e poetizada por artistas amplamente difundidos desde a década de 1930 (Castro, 2014).

Essa reflexão nos convida a considerar a Bahia não como um polo homogêneo, mas como um mosaico de culturas, tradições e identidades diversas. Essa perspectiva amplia nossa compreensão sobre a complexidade do conceito de região e nos incentiva a valorizar e respeitar as diferentes manifestações culturais que contribuem para a riqueza e a diversidade do estado. Portanto, ao desenvolver o jogo *Explorando a Bahia* (Figura 3), buscou-se considerar essa multiplicidade de identidades e vivências, proporcionando aos jogadores uma experiência que corroborasse para a reflexão a respeito da riqueza cultural e histórica da Bahia em suas diversas nuances.

Figura 3: Estudantes jogando e apresentando o jogo para a comunidade escolar no Projeto *Nordeste, ou você ama, ou você não conhece*, 2023



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

No contexto do uso do jogo, os participantes são incentivados a refletir sobre as diferenças e semelhanças entre as regiões exploradas, discutindo como esses elementos contribuem para a compreensão da identidade baiana em sua totalidade. Em sala de aula, a mediação do professor torna-se fundamental para que os objetivos de aprendizagem sejam mantidos, bem como para a condução de estratégias didáticas que ampliem o debate sobre o tema e valorizem a construção coletiva do conhecimento por meio da reflexão em grupo, possibilitando que os estudantes compartilhem suas experiências.

Com a elaboração do jogo *Explorando a Bahia,* foi possível visualizar que a identidade regional da Bahia é uma mistura única de culturas, tradições, festas, lutas e expressões artísticas, que contribuem para um rico acervo cultural que continua a evoluir e se adaptar ao longo do tempo. A Bahia é um exemplo de como a diversidade pode enriquecer uma região e como a preservação das tradições pode ser uma forma de honrar o passado enquanto se olha para o futuro.

O jogo *"Explorando a Bahia"* recebeu o Prêmio Jovem na Ciência, concedido pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em reconhecimento à sua contribuição significativa no contexto educacional e à sua capacidade de envolver e educar jovens e crianças de forma significativa. Esse prêmio foi concedido no 13º Encontro de Jovens Cientistas, um evento de destaque na área da Ciência, no qual diversos projetos desenvolvidos por estudantes da Educação Básica foram avaliados e reconhecidos por sua originalidade, criatividade e impacto na comunidade escolar.

A premiação do jogo *Explorando a Bahia* destaca não apenas a qualidade do trabalho realizado pelos estudantes, mas também a importância do tema abordado e a relevância do jogo como uma ferramenta educacional inovadora no ensino de Geografia. Tal reconhecimento reforça o compromisso com a excelência educacional e incentiva o desenvolvimento contínuo de iniciativas que promovam a aprendizagem significativa e o engajamento dos alunos.

Fim do jogo: algumas considerações

A partir da experiência compartilhada neste artigo, evidencia-se o potencial da Geografia em atuar a serviço da comunidade, especialmente quando orientada por uma perspectiva centrada na aprendizagem por projetos, na resolução de problemas e na construção do pensamento geográfico. Nesse sentido, destaca-se a relevância de metodologias que promovem a autonomia dos estudantes na produção do conhecimento, bem como do movimento *maker*[2] na criação de estratégias pedagógicas que valorizam temas do cotidiano. Portanto, chegando ao fim deste texto, pautam-se algumas reflexões pontuais:

- Integrar o tema da identidade baiana na sala de aula, juntamente com o jogo "Explorando a Bahia", pode ser uma abordagem pedagógica rica e envolvente. Primeiramente, os alunos podem ser introduzidos ao conceito de identidade regional por meio de discussões em sala de aula, utilizando recursos visuais, como fotografias e vídeos, para explorar a diversidade cultural, histórica e geográfica da Bahia;

[2] O movimento *maker* refere-se a uma abordagem educacional baseada no "aprender fazendo", que valoriza a experimentação, a criatividade e a construção de artefatos como parte do processo de aprendizagem. Inspirado na cultura do *do it yourself* (faça você mesmo), esse movimento promove o protagonismo dos estudantes, incentivando a resolução de problemas, o trabalho colaborativo e a articulação entre teoria e prática em diferentes contextos educacionais.

- Ao contextualizar os conceitos da Geografia no jogo, os alunos passam a relacionar o que é trabalhado em sala de aula com paisagens, lugares e dinâmicas reais do território baiano. Isso favorece uma compreensão mais aprofundada e significativa, na medida em que possibilita visualizar e vivenciar, ainda que de forma mediada, as informações construídas no processo de aprendizagem;
- A produção de materiais didáticos abre espaço para a construção de estratégias voltadas à mediação pedagógica, estimulando uma postura reflexiva por meio da elaboração de jogos. Além disso, contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais à leitura e interpretação de fatos e dinâmicas que se manifestam na sociedade e no espaço vivido pelos estudantes (Sacramento, 2017);
- O jogo *Explorando a Bahia* estimula o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração entre os alunos, à medida que enfrentam desafios e tomam decisões dentro do contexto do jogo. Os sujeitos aprendentes são incentivados a investigar, analisar e interpretar informações geográficas, desenvolvendo habilidades essenciais para a compreensão e interpretação do mundo ao seu redor;
- O jogo promove uma conexão emocional com o ambiente e a cultura da Bahia, incentivando os alunos a desenvolverem um senso de identidade e pertencimento com o estado. Isso é fundamental para promover uma educação mais significativa e engajadora, preparando os alunos para serem cidadãos conscientes e atuantes em sua comunidade e no mundo.

Espera-se que este estudo inspire professores e professoras da disciplina Geografia a explorarem, assim como fizemos na Bahia, as potencialidades da Geografia presentes nos estados onde atuam. O objetivo é descobrir e compartilhar histórias, manifestações culturais, conhecimentos locais, paisagens e diferentes formas de atuação dos diversos grupos sociais. É fundamental utilizar os conceitos geográficos como guias nesse processo, levando os estudantes a refletirem sobre sua própria identidade e origem, respondendo ao questionamento: “Quem somos?”.

Por isso, ao refletirmos sobre nossa prática educativa, buscamos não apenas transmitir conhecimento, mas também inspirar nossos alunos a refletirem sobre o impacto que desejam causar no mundo. Queremos encorajá-los a considerar quais marcas desejam deixar na sociedade e como podem contribuir de forma positiva para o meio em que vivem. Essa abordagem visa não apenas formar alunos competentes

academicamente, como também cidadãos conscientes e engajados, capazes de transformar o mundo ao seu redor (Kaercher, 2016).

Referências

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.

CALLAI, Helena Copetti. A geografia escolar - e os conteúdos da geografia. **Revista Virtual. Geografía, Cultura y Educación**, Bogotá, n. 1, p. 128-139, fev., 2011. Disponível em: https://doi.org/10.17227/Anekumene.2011.num1.7097. Acesso em: 16 abr. 2026.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. *et al.* **Ensino de geografia e história**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

CASTRO, Jânio Roque Barros de. A questão da identidade cultural e as abordagens sobre a Bahia e a baianidade. *In:* SILVA, Onildo Araújo da; SANTOS, Edinusia Moreira Carneiro; NETO COELHO, Agripino (org.). **Identidade, território e resistência**. Rio de Janeiro: Consequência, 2014. p 73-94.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. Espaço geográfico escola e os seus arredores: descobertas e aprendizagens. *In*: CALLAI, Helena Copetti (org.). **Educação geográfica**: reflexão e prática. Ijuí: Unijuí, 2011. p. 61-74.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia e práticas de ensino.** Goiânia: Alternativa, 2002.

CHALITA, Ana Lucia. Ensinando geografia através do lúdico: uma proposta de atividade significativa. *In*: SACRAMENTO Ana Claudia Ramos *et al.* (org.). **Ensino de geografia**: produção do espaço e processos formativos. Rio de Janeiro: Consequência, 2015. p. 143-169.

KAERCHER, Nestor André. Das coisas que diz o autor Nestor, que saberá quem as lê, se as ler com atenção: Porto Alegre dos meus amores e dos meus homens. *In*: PORTUGAL, Jussara Fraga; OLIVEIRA, Simone Santos; RIBEIRO, Solange Lucas. (org.). **Formação e docência em geografia:** narrativas, saberes e práticas. Salvador: EDUFBA 2016. p. 307-320.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 2019.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados da consciência e ludicidade. *In*: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludopedagogia**: educação e ludicidade. Salvador: UFBA, 2000, v. 1. p. 83-102.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MIRANDA, Simão de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas,** Brasília, v. 8, n. 14, jan./jun., 2002. Disponível em: https://doi.org/10.26512/lc.v8i14.2989. Acesso em: 8 jan. 2024.

PINTO, Bismarque Lopes; PORTUGAL, Jussara Fraga; OLIVEIRA, Simone Santos de. O *Google Earth* e a maquete em sala de aula: geografia escolar e aprendizagens geográficas. *In*: PORTUGAL, Jussara Fraga; OLIVEIRA; Simone Santos de; MEIRELES, Mariana Martins de; SOUZA, Hanilton Ribeiro (org.). **Geografia na sala de aula**: linguagens, conceitos e temas. Curitiba: CRV, 2016. p. 49-69.

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. *In*: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel (org.). **Integração das tecnologias na educação**. Brasília: Ministério da Educação SEED, 2005. Disponível em: https://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_1/Eixo1-Texto18.pdf. Acesso em: 16 abr. 2026.

SACRAMENTO, Ana Cláudia Ramos. A produção dos jogos na formação docente: material didático no ensino de geografia. *In*: PORTUGAL, Jussara Fraga. (org.) **Educação geográfica**: temas contemporâneos. Salvador: EDUFBA, 2017. p. 221-233.

SANTOS, Adelvan Ferreira. **Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos**: abordagens do conceito de lugar na EJA.2023. 161 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Territoriais) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais, Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2023. Disponível em: https://saberaberto.uneb.br/items/36f41311-2f74-4795-a3f0-4f2c57e249bf. Acesso em: 16 abr. 2026.

SANTOS, Adelvan Ferreira; NUNES, Marcone Denys dos Reis; OLIVEIRA, Simone Santos. Carta na manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 12, n. 22, p. 5-24, jan./dez., 2022. Disponível em: https://doi.org/10.46789/edugeo.v12i22.1047. Acesso em: 8 jan. 2024.

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

SILVA, Aisllan Damacena Souza da. **Cidade cultura e ensino de geografia:** proposições para abordagens das dimensões culturais de Cachoeira - Ba nos espaços educacionais. 2023. 203 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Territoriais) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais, Departamento de Ciências e da Terra, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2023. Disponível em: https://saberaberto.uneb.br/items/4af8c367-fde8-4a83-bb48-c60629702e8d. Acesso em: 17 abr. 2026.

TEROSSI, Marcos José; SANTANA, Luiz Carlos. Pedagogia de projetos: uma alternativa viável para a educação ambiental? **Educação**: Teoria e Prática, Rio Claro, v. 21, n. 37, p. 135-154, jul./set., 2011. Disponível em: https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/3755. Acesso em: 17 abr. 2026.

VALENTE, José Armando. Formação de professores: diferentes abordagens pedagógicas. *In*: VALENTE, José Armando (org.) **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAM PNIED, 2000. p. 99-115.

Recebido em 6 de novembro de 2025.

Aceito para publicação em 23 de abril de 2026.