



CAPÍTULO 15

JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE ORIENTAÇÃO E LOCALIZAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2661925140715>

Marcela Vieira Pereira Mafra

Professora do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade do Estado do Amazonas (UEA) Coordenadora do Subprojeto PIBID de Geografia/UEA/CAPES

INTRODUÇÃO

A compreensão de noções espaciais como localização, orientação e ponto de referência é fundamental para o desenvolvimento da alfabetização cartográfica. Essas habilidades são essenciais para a leitura e interpretação de produtos cartográficos, além de serem aplicadas no cotidiano dos estudantes, tanto para a mobilidade em seu espaço vivido quanto para a compreensão de lugares ainda não visitados (PISSINATI e ARCHELA, 2007).

No contexto do estágio supervisionado em Geografia e do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), foram identificadas dificuldades recorrentes dos alunos em assimilar os conceitos de orientação espacial, como identificação dos pontos cardeais e colaterais, leitura de coordenadas geográficas e compreensão relacional entre diferentes localizações.

Essas dificuldades identificadas, durante o estágio e o PIBID, não são exclusividade dessas escolas, têm sido observadas em outras escolas de diversos locais do país (OLIVEIRA e WANKLER, 2008; LOCH e FUCKNER, 2005; ABREU e CARNEIRO, 2006; PASSINATI e ARCHELA, 2007; CARVALHO, 2014; SILVA, 2022).

Diante dessa problemática, este trabalho objetiva relatar a experiência com sequências didáticas que utilizam jogos pedagógicos como estratégia de ensino-aprendizagem desses conteúdo. Além de tornar o ambiente mais lúdico, os jogos favoreceram a interação entre os alunos, a aprendizagem colaborativa e a identificação mais rápida das dúvidas.

Este material é direcionado a professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental e do 6º ano, reunindo atividades introdutórias voltadas ao desenvolvimento das noções espaciais fundamentais. As propostas aqui apresentadas foram testadas em sala de aula, algumas delas já conhecidas e referenciadas na literatura didática. Ao longo do tempo, sua aplicação recorrente demonstrou sua efetividade, o que motivou a sistematização e divulgação dessas práticas, não com o intuito de apresentar ideias inéditas, mas de compartilhar estratégias consolidadas que podem contribuir com o trabalho de outros docentes.

METODOLOGIA

As atividades foram desenvolvidas em escolas públicas da cidade de Manaus ao longo dos últimos dez anos, no âmbito do subprojeto PIBID de Geografia e da disciplina Estágio Supervisionado. Foram aplicadas com turmas do 6º ano do Ensino Fundamental.

Os jogos didáticos foram adaptados aos recursos disponíveis em cada escola, utilizando materiais de baixo custo e fácil reprodução. Por se tratar de propostas aplicadas de forma recorrente, sua efetividade foi comprovada na prática e reforçada por registros em diários de campo, fotografias e falas espontâneas dos estudantes, os quais serviram como base para a avaliação qualitativa da aprendizagem.

JOGO TABULEIRO ORIENTADO: PONTOS CARDEAIS

Este jogo foi originalmente desenvolvido por Corrêa (1999) para ser jogado online. Posteriormente, Schiel (2009) realizou uma adaptação utilizando uma estrutura em forma de ovo. A versão que passei a utilizar mantém a lógica e os princípios dessas propostas, sendo modificada apenas quanto aos materiais empregados: tanto o tabuleiro quanto as cartas foram impressos em papel A4 e plastificados, viabilizando o uso em sala de aula por meio de cartas físicas.

O jogo tem como objetivo o desenvolvimento da orientação espacial por meio da manipulação de um tabuleiro numerado e de cartas contendo instruções de deslocamento. Durante sua execução, os alunos aplicam noções espaciais fundamentais, como os pontos cardeais (norte, sul, leste e oeste) e colaterais, sendo estimulados a pensar espacialmente a partir de deslocamentos dirigidos.

A orientação espacial é mediada pela utilização da rosa-dos-ventos, instrumento gráfico que indica as direções principais da superfície terrestre. Os pontos cardeais são definidos da seguinte forma:

- Leste (L) – também denominado nascente ou oriente, é, em termos gerais, o ponto do horizonte onde o Sol nasce;

- Oeste (O) – ou poente/ocidente, corresponde ao ponto do horizonte onde o Sol se põe;
- Norte (N) – chamado também de setentrional ou boreal, é o ponto situado perpendicularmente ao eixo Leste-Oeste, no sentido superior da rosa-dos-ventos;
- Sul (S) – conhecido como meridional ou austral, situa-se no sentido oposto ao Norte.

A esses, somam-se os pontos colaterais (nordeste, sudeste, noroeste e sudoeste) e os subcolaterais (nor-nordeste, nor-noroeste, sul-sudeste, sul-sudoeste, lés-nordeste, lés-sudeste, oés-noroeste e oés-sudoeste), oferecendo maior precisão na representação das direções.

Para a definição das direções cardeais, a bússola é o instrumento mais comumente utilizado. Contudo, na ausência de instrumentos, é possível recorrer a referências naturais, como o Sol, a Lua ou estrelas específicas, conforme o hemisfério em que se localiza o observado.

Procedimentos para construção do jogo

O jogo foi aplicado de forma coletiva (na lousa) e em grupos menores, com mediação dos colegas e uso de gabarito. Inicialmente é necessário construir um tabuleiro, contendo 30 casas, dispostas em 5 linhas e 6 colunas, conforme demonstrado na figura 01. Em seguida, elaborar 30 cartas com a indicação dos trajetos, orientados pelos pontos cardeais e colaterais, sugerindo como se deslocar no tabuleiro (figura 02 e 03). É necessário que as cartas contenham o mesmo número de instruções e que sejam do mesmo tamanho. Ao elaborar as cartas o professor pode utilizar as outras denominações dos pontos cardeais, tais como setentrional, boreal, meridional, austral, oriental e ocidental, bem como utilizar as siglas N, S, L e O.

Para ampliação do conteúdo é indicado elaboração de cartas que contenham percursos orientados com as posições intermediárias aos pontos cardeais, ou seja, os pontos colaterais: nordeste, noroeste, sudeste e sudoeste e suas respectivas siglas.

Os trajetos das cartas do jogo com a definição do ponto de partida, do percurso percorrido e do ponto de chegada, podem ser construídas pelo professor ou pelo aluno, a depender do objetivo como qual a atividade será realizada, como atividade diagnóstica ou como atividade de verificação de aprendizagem.



Figura 01–Modelo do Tabuleiro Orientado

Fonte: Elaborado pela autora

Após a construção das cartas é necessário fazer um gabarito com as respostas dos percursos indicados nas cartas. Esse gabarito fica em posse do mediador do jogo, que irá confirmar se a casa indicada como ponto final do percurso é a correta.

1. Partindo da casa 05, ande:

2 casas para o sul;
1 casa para o leste;
1 casa para o norte.

No qual casa você chegou?

Figura 02 – Modelo de carta com pontos cardeais

Fonte: Elaborada pela autora a partir do modelo de Corrêa (1999)

2. Partindo da casa 10, ande:

2 casas para o oriente;
1 casa para o S;
2 casas para o sudoeste

Em qual casa você chegou?

Figura 03 – Modelo de Carta com ponto colateral

Fonte: Elaborada pela autora a partir do modelo de Corrêa (1999)

Como qualquer jogo, após sua construção é preciso testá-lo antes de ser utilizado em sala de aula; Para testar as regras, verificar qualquer percurso errado nas cartas, mensurar o tempo necessário para sua finalização, entre outros aspectos.

Procedimentos para jogar

Para desenvolver a atividade com esse jogo, o professor pode proceder de duas maneiras:

1. Jogando com a turma toda: divide-se a turma em dois grupos (A e B) e é fixado ou desenhado o tabuleiro orientado na lousa. E em seguida, um representante de cada turma deve retirar uma carta e indicar a casa que deve chegar após deslocar-se conforme a instrução recebida. É importante, que o restante da turma aguarde a resposta em silêncio, caso contrário, a equipe perde um ponto. Ganha a equipe que mais pontuar.

2. Jogo em grupos: a turma é dividida em grupo de 6 (seis) componentes, cada grupo recebe 01 tabuleiro, 30 cartas e 01 gabarito e é dividido em 2 (dois) grupos menores. Um aluno é escolhido para ser o mediador e ficará responsável por verificar se a resposta dada pelos demais está correta, pois estará de posse do gabarito. As cartas ficarão dispostas empilhadas uma sobre as outras. Um aluno retira a primeira carta e responde ao que é questionado, o mediador confirma a resposta e anota o ponto, segue-se esse mesmo procedimento até que as cartas acabem. Vence o jogo o grupo que obtiver mais acertos.

Os alunos inicialmente confundiam os sentidos cardeais, mas, com o uso do tabuleiro, houve significativa melhora na associação espacial. A interação entre colegas foi essencial para a correção de erros.

JOGO BATALHA NAVAL

Inspirado no clássico jogo de estratégia, este recurso lúdico foi utilizado para trabalhar a leitura de coordenadas em tabelas (linhas e colunas), aproximando a lógica da localização com paralelos e meridianos. A batalha Naval é um jogo de estratégia que estimula a memória, favorece a socialização, possui baixa complexidade e conta com o fator sorte.

O jogo é composto por duas tabelas divididas em quadrados menores. As linhas são identificadas por números e as colunas por letras. Antes de iniciar o jogo, os jogadores devem pintar na tabela o número correspondente a cada tipo de embarcação, de maneira contínua e em linha reta, a quantidade de vezes indicada na folha (1 porta-avião, 2 couraçados, 2 submarinos e 2 hidroaviões. As embarcações do jogador são registradas no quadro de defesa (Figura 04).



BATALHA GEOGRÁFICA

- Os dois jogadores/grupos devem na grade de defesa pintar os quadrinhos correspondentes aos equipamentos de guerra, seguindo os modelos e as quantidades contidas no canto direito desta folha;
- O jogador que iniciar o jogo indica a posição, por exemplo 2A (linha 2, coluna A); O adversário observa na sua grade e diz se o tiro foi na água ou se pegou em algum transporte seu. Caso tenha pegado dirá: **tiro no meu hidroavião**. Logo, o jogador que acertou o tiro, poderá indicar outra posição de modo que todo o transporte seja afundado. Ao errar o tiro, passa a vez;
- Na grade de ataque , o jogador/grupo deve marcar em todas as posições que indicar para tentar descobrir os equipamentos de transportes. Assim, ficará mais fácil deduzir onde estão seus alvos;
- Ganhá que afundar todos os equipamentos de transporte do adversário.

Porta-avião										
Couraçado										
Couraçado										
Submarino										
Submarino										
Hidroavião										
Hidroavião										

ATAQUE										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
8										
10										

DEFESA										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
8										
10										

Para jogar de duplas

Figura 04 – Batalha Naval

Fonte: Elaborado pela autora

O objetivo da batalha naval é que os jogadores adivinhem os quadrados do tabuleiro em que estão as embarcações do adversário para afundá-las.

Essa atividade é importante, pois a partir dela é possível o professor associar essa relação de linha e coluna na busca da identificação de um ponto aos paralelos e meridianos para determinação das coordenadas geográficas.

Deste modo, como salienta Pissinatti e Archela (2007), ao compreender o que são os paralelos e os meridianos, essas linhas imaginárias que formam a rede geográfica e que nos ajudam a localizar fenômenos sobre a superfície da Terra, o estudante terá base para compreender a latitude e a longitude, as quais exigem cálculos matemáticos mais complexos.

E assim, o professor vai conduzindo uma sequência didática que utiliza os saberes existentes na estrutura cognitiva do aluno para mostrar novos saberes, construindo associações que promovem a construção e consolidação de novos conhecimentos.

O jogo despertou entusiasmo, mesmo entre os alunos com maior dificuldade. Tornou-se ponte para posterior introdução de latitude e longitude.

Procedimentos para jogar

Os dois jogadores ou dois grupos devem na grade de defesa pintar os quadradinhos correspondentes aos equipamentos de guerra, seguindo os modelos e as quantidades contidas no canto direito da folha que recebem. Na figura 05, na tabela superior, o desenho das embarcações do grupo está pintado de laranja. A tabela inferior, será preenchida após indicarem os quadrados que acham em que estão as embarcações dos adversários, o objetivo é que saibam os quadrados que já foram indicados.



Figura 05 - Jogo Batalha Naval

Fonte: Acervo pessoal. Nota: O material foi utilizado em curso de formação de professores e está plastificado com papel contact, o que permite sua reutilização. As informações inseridas nas cartelas podem ser apagadas, viabilizando o uso contínuo em diferentes atividades formativas.

O jogador que iniciar o jogo indica a posição, por exemplo 2A (linha 2, coluna A); O adversário observa na sua grade e diz se o tiro foi na água ou se pegou em algum transporte seu. Caso tenha pegado dirá: tiro no meu hidroavião. Logo, o jogador que acertou o tiro, poderá indicar outra posição de modo que todo o transporte seja afundado. Ao errar o tiro, passa a vez;

Na grade de ataque, o jogador/grupo deve marcar em todas as posições que indicar para tentar descobrir os equipamentos de transportes. Assim, ficará mais fácil deduzir onde estão seus alvos. Ganha que afundar todos os equipamentos de transporte do adversário.

JOGO TABULEIRO ORIENTADO: COORDENADAS GEOGRÁFICAS

A partir da adaptação do jogo elaborado por Corrêa (1999), foi desenvolvido por essa mesma autora o jogo de coordenadas geográficas, mantendo a lógica original de localizar pontos no tabuleiro com base nos deslocamentos indicados nas cartas. Nesta nova proposta, no entanto, há um aprofundamento conceitual, uma vez que o jogo passa a abordar diretamente conteúdos como paralelos, meridianos, latitude, longitude, hemisférios e coordenadas geográficas. Ressalta-se que este material não foi criado por mim, mas incorporado à prática pedagógica por seu potencial didático e pela contribuição significativa da autora à alfabetização cartográfica.

As cartas apresentam deslocamentos em graus, aproximando os estudantes da lógica da rede geográfica e permitindo que compreendam que cada ponto na superfície terrestre possui uma localização única. Esse sistema de localização é formado por linhas imaginárias traçadas nos sentidos norte-sul (meridianos) e leste-oeste (paralelos), cujas medidas em graus correspondem, respectivamente, à longitude e à latitude. As latitudes variam de 0° a 90° norte ou sul em relação à linha do Equador, enquanto as longitudes vão de 0° a 180°, leste ou oeste, em relação ao meridiano de Greenwich. Dessa forma, o jogo busca proporcionar aos alunos a compreensão de que cada lugar no mundo pode ser localizado com precisão por meio das coordenadas geográficas.

Procedimentos para construção do jogo

No exemplo apresentado na figura 06, o tabuleiro foi construído com paralelos e meridianos, equidistantes a cada 30°.

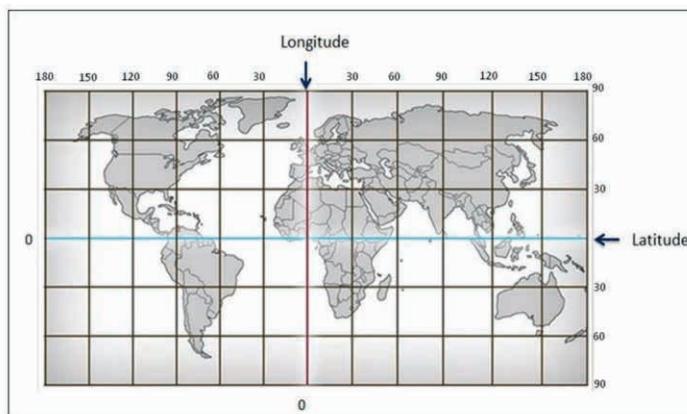


Figura 06 – Modelo Tabuleiro Orientado: Coordenadas Geográficas

Foram confeccionadas 30 cartas, com trajetos a serem percorridos utilizando as latitudes e longitudes indicadas como ponto de referência para encontrar a coordenada geográfica, ou seja, o destino desejado, como é mostrado nas figuras 07 e 08. Como parte das peças do jogo, foi elaborado um gabarito, a ser utilizado pelo professor quando o jogo for jogado em conjunto pela turma, para isso o tabuleiro deve ser grande o suficiente para ser visualizado por todos. O gabarito também poderá ser utilizado por um aluno, o mediador, quando o jogo for desenvolvido em grupos pequenos na sala de aula, mas, para isso é necessário que o professor confeccione quantidade de jogos suficientes para grupos de 6 componentes no máximo (figura 09 e 10).

Este jogo proporciona uma familiaridade melhor dos alunos com as coordenadas geográficas que permitem a localização de qualquer ponto na superfície terrestre.

1. Partindo da Latitude 60°N e Longitude de 90°W, ande:



Em qual coordenada você chegou?

2. Partindo da Latitude 30°S e Longitude de 150°W , ande:



Em qual coordenada você chegou?

Figura 07 – Modelo de carta 1 indicando a coordenada geográfica

Fonte: Elaborada pela autora

Figura 08 – Exemplo de carta 2 indicando a coordenada geográfica

Fonte: Elaborada pela autora

Procedimentos para jogar

Para jogar deve-se seguir os mesmos procedimentos do jogo anterior, descritos no item 3.2.

TABULEIRO ORIENTADO: Pontos Cardeais GABARITO	
Numero da Carta	Resposta
Carta 01	12
Carta 02	28
Carta 03	13
Carta 04	30
Carta 05	01
Carta 06	7
Carta 07	22
Carta 08	15
Carta 09	20
Carta 10	05

Fig. 09 – Modelo Gabarito – Tabuleiro Ponto Cardeais

Fonte: Elaborada pela autora

TABULEIRO ORIENTADO: Coordenadas Geográficas GABARITO	
Numero da Carta	Resposta
Carta 01	30° S e 0°
Carta 02	60°N e 180°W
Carta 03	60°S e 30°W
Carta 04	90°N e 120°W
Carta 05	90°N e 150°E
Carta 06	30°S e 30°E
Carta 07	0° e 60° E
Carta 08	60°N e 60°W
Carta 09	90°S e 30°E
Carta 10	30°N e 120°W

Fig. 10 – Modelo Gabarito – Tabuleiro Coordenadas Geográficas

Fonte: Elaborada pela autora

Apesar da complexidade, o jogo facilitou a compreensão das coordenadas. Os erros mais comuns estavam relacionados à direção dos deslocamentos, o que foi superado com a repetição da atividade.

JOGO DESCOBRINDO O BRASIL: STOP ORIENTADO!

Consiste em uma atividade em grupo para revisar a localização dos estados brasileiros a partir de perguntas com referências espaciais. Utiliza pontos cardeais e colaterais.

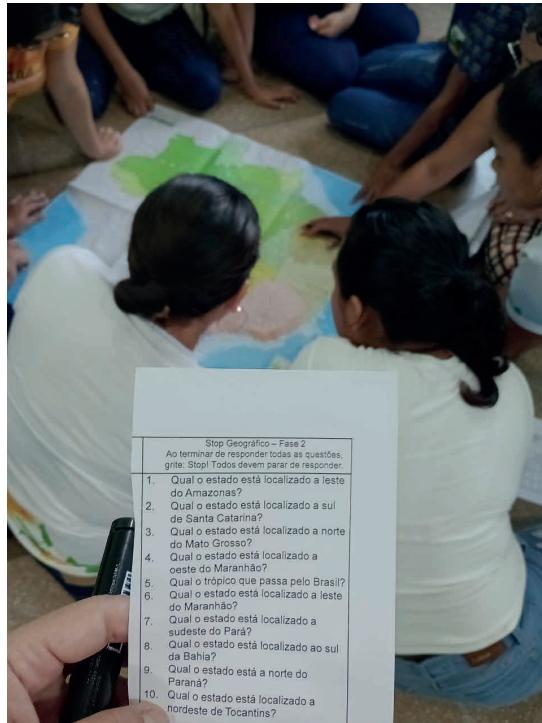


Figura 11 – Alunos jogando o stop

Fonte: Arquivo Pessoal

Este jogo tem o objetivo fazer com que o aluno identifique a localização dos estados brasileiros, os estados que fazem fronteiras, utilizar os pontos cardeais para posicionar um estado em relação ao outro. É uma ótima oportunidade de trabalhar os principais elementos de um mapa, principais paralelos que cortam o território brasileiro, oceano que banha o país, entre outros aspectos que o professor julgar importante. Nesta atividade o aluno revisa o conteúdo orientação trabalhado no tabuleiro orientado.

Procedimentos para jogar

A turma é dividida em 04 grupos, cada grupo recebe um mapa político do Brasil e uma cartela com perguntas sobre os estados do Brasil. É a mesma cartela para todas as equipes (figura 11). Na figura 12, há exemplo de cartelas diferentes, podendo o professor trabalhar 4 rodadas, oportunizando assim, aqueles grupos que tiveram um baixo aproveitamento em uma rodada a recuperarem-se em outra rodada.

A cada rodada, a equipe que primeiro terminar, grita: Stop! Todos param a atividade, após a correção pela professora, se tudo estiver certo, a equipe ganha o ponto, se estiver errado, a equipe perde ponto e todas as demais pontuam.

Atividade semelhante pode ser realizada usando-se o Mapa Mundo Político e construindo cartelas com perguntas sobre ele.

<p>Stop Geográfico – Fase 1 Ao terminar de responder todas as questões, grite: Stop! Todos devem parar de responder.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qual o estado está localizado a oeste do Pará? 2. Qual o estado está localizado a sul de Tocantins? 3. Qual o estado está localizado a leste do Maranhão? 4. Qual o oceano está localizado a leste do Brasil? 5. Qual o estado está localizado a leste do Amazonas? 6. Qual o estado está localizado a oeste do Pará? 7. Qual o estado está localizado a norte do Mato Grosso? 8. Qual o estado está localizado a sul de Tocantins? 9. Qual o estado está localizado a oeste do Maranhão? 10. Qual o oceano está localizado a sul do Brasil? 	<p>Stop Geográfico – Fase 2 Ao terminar de responder todas as questões, grite: Stop! Todos devem parar de responder.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qual o estado está localizado a leste do Amazonas? 2. Qual o estado está localizado a sul de Santa Catarina? 3. Qual o estado está localizado a norte do Mato Grosso? 4. Qual o estado está localizado a oeste do Maranhão? 5. Qual o trópico que passa pelo Brasil? 6. Qual o estado está localizado a leste do Maranhão? 7. Qual o estado está localizado a sudeste do Pará? 8. Qual o estado está localizado ao sul da Bahia? 9. Qual o estado está a norte do Paraná? 10. Qual o estado está localizado a nordeste de Tocantins?
<p>Stop Geográfico – Fase 3 Ao terminar de responder todas as questões, grite: Stop! Todos devem parar de responder.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quais os estados brasileiros são “cortados” pelo Trópico de Capricórnio? 2. Qual o estado está localizado ao sul do Mato Grosso? 3. Qual o estado está localizado ao sul do Amapá? 4. Qual o estado está localizado a oeste do Ceará? 5. Qual o estado está localizado a sudoeste do Amazonas? 6. Qual o estado está localizado a leste de Goiás? 7. Qual o estado está localizado a sul de SP? 8. A linha do Equador passa por quais estados brasileiros? 9. Qual o estado está localizado a sudeste do Pará? 10. Qual o estado está localizado ao sul do MT? 	<p>Stop Geográfico – Fase 4 Ao terminar de responder todas as questões, grite: Stop! Todos devem parar de responder.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qual o estado está localizado ao sul do PA? 2. Quais os três estados mais ao sul do Brasil? 3. Qual estado está localizado ao norte de AL? 4. Qual o estado está localizado a oeste de GO? 5. Qual o estado está localizado ao sul de RR? 6. Qual o estado está localizado ao sul de SP? 7. Qual estado está ao norte da PB? 8. Qual o estado está localizado a oeste do RN? 9. Qual estado está ao norte de RO? 10. Qual o estado está localizado a oeste de MG?

Figura 12 – Cartelas para serem usados no jogo Stop Geográfico!

A atividade promoveu revisão divertida e colaborativa. O uso do mapa impresso permitiu reforçar a leitura de escala e legenda.

EXPLORANDO A REGIÃO NORTE

Entre os conteúdos fundamentais do componente curricular de Geografia, destacam-se a identificação dos estados brasileiros, a leitura e interpretação de mapas, bem como o desenvolvimento de noções espaciais como localização, direção e vizinhança. A proposta apresentada a seguir dá continuidade à estratégia de utilização de jogos didáticos como recurso para o ensino da cartografia escolar, especialmente no que se refere à orientação espacial.

Embora este jogo compartilhe semelhanças com a atividade anterior — voltada à localização dos estados brasileiros a partir dos pontos cardeais —, ele se diferencia ao focalizar especificamente a Região Norte do Brasil e ao adotar uma dinâmica distinta de aplicação. Trata-se de um jogo de cartas geográficas, concebido como estratégia lúdica, participativa e cooperativa, que valoriza a mediação pedagógica

como elemento central na transformação do conteúdo em um jogo de aprendizagem. Assim, o que caracteriza essa prática como jogo educativo não é apenas a estrutura do material, mas principalmente a forma como o professor organiza, conduz e propõe a interação dos alunos com o conteúdo.

A atividade teve como objetivos pedagógicos identificar e localizar os sete estados da Região Norte no mapa do Brasil, desenvolver habilidades de orientação com base nos pontos cardeais e colaterais, aplicar noções de vizinhança e posição geográfica, além de estimular o raciocínio geográfico e a aprendizagem cooperativa entre os alunos. Os conteúdos abordados incluíram os estados da Região Norte, fronteiras estaduais e países vizinhos, pontos cardeais e colaterais, linhas imaginárias e localização relativa (quadro 01).

Tipo	Objetivo do tipo de carta	Exemplo de Pergunta
Localização direta	Identificação de estados da Região Norte a partir de uma orientação simples.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qual estado da Região Norte está mais ao norte do Brasil? 2. Quais estados da Região Norte fazem divisa com o Amazonas e com o Mato Grosso? 3. Amapá está localizado a leste ou norte do Pará? 4. Quais os dois estados da Região Norte banhados pelo Oceano Atlântico? 5. Qual estado está entre Roraima e Rondônia? 6. Estado localizado a sudeste do Pará?
Direção relativa	Exige conhecimento dos pontos cardeais e colaterais entre os estados.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se você está no Acre e segue para o norte, qual estado você encontra? 2. Partindo do Pará em direção ao norte, qual estado está mais próximo? 3. Se você estiver em Rondônia e caminhar para o noroeste, onde chegará? 4. Se você sair do Amapá e seguir para o oeste, entrará em qual estado? 5. Viajando do Amazonas para o sul, em qual estado você poderá entrar? 6. Se você sair de Rondônia e for para o leste, qual estado encontrará?
Deslocamento em etapas	Requer raciocínio em cadeia com mais de uma orientação.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comece no Acre, vá para o norte e depois para o leste. Em qual estado você está? 2. Saindo de Rondônia, siga para o norte e depois para o nordeste. Qual estado alcançou? 3. Comece no Pará, vá ao oeste, depois ao norte. Em que estado terminou? 4. Saia de Tocantins, suba ao norte e depois vá para o oeste. Onde está agora? 5. Comece em Roraima, vá ao sul e depois para o leste. Em qual estado você estará? 6. Saia do Amapá, vá para o sudoeste e depois para o oeste. Onde terminou?

Fronteiras internacionais	Identificar os países vizinhos que fazem fronteira com estados da região norte	<ol style="list-style-type: none"> Quais estados da Região Norte fazem fronteira com o Peru? Qual estado da Região Norte faz fronteira com três países? Qual estado da Região Norte faz fronteira com a Guiana Francesa? Quais estados da Região Norte fazem fronteira com a Venezuela? Roraima faz fronteira com quais países? O estado do Acre faz fronteira com quais países?
Cartas Desafio	Incentivam o uso de múltiplos saberes e oferecem bônus ou penalidade.	<p>O grupo ganha +3 pontos se acertar e perde 1 ponto se errar.</p> <ol style="list-style-type: none"> Diga o nome de estado da Região Norte, que não seja Amazonas, a capital dele e um estado vizinho ao sul. Nome de um dos 4 estados da Região Norte cortado pela Linha do Equador. Saindo da capital Porto Velho para Palmas, indo exclusivamente, pelos estados da região norte, passamos por qual/quais estados? Qual é o nome da capital do estado que está a noroeste de Tocantins? Qual é o único estado da região norte que não possui ligação terrestre com os demais estados. A única forma de chegar ao estado é através de balsa ou voando. Cite um estado da Região Norte que faz fronteira com estados das regiões Centro-Oeste, Nordeste e Norte

Quadro 01 – Tipos de cartas

Compreender a localização dos estados brasileiros e suas fronteiras é fundamental para o desenvolvimento da consciência espacial dos estudantes, favorecendo a interpretação de mapas, a compreensão da organização territorial e das relações entre as regiões, além de contribuir para uma leitura crítica e contextualizada do espaço.

Procedimentos para a construção do jogo

A proposta da atividade exigiu alguns materiais simples, porém essenciais para a dinâmica do jogo. Foi utilizado um mapa político do Brasil, preferencialmente impresso em tamanho grande ou projetado digitalmente, para facilitar a visualização pelos participantes. Além disso, foram elaboradas cartas impressas com perguntas relacionadas aos conteúdos geográficos abordados, como localização de estados, pontos cardeais e noções de vizinhança (figura 13). Cada equipe utilizou marcadores (como peões de jogo, botões ou fichas) para indicar suas respostas diretamente

sobre o mapa. Também foram disponibilizadas fichas de pontuação, de uso opcional, com o objetivo de facilitar o controle visual da pontuação das equipes. Por fim, foi elaborado um gabarito com as respostas corretas, destinado exclusivamente ao aluno mediador, responsável pela conferência das respostas e pelo registro da pontuação.

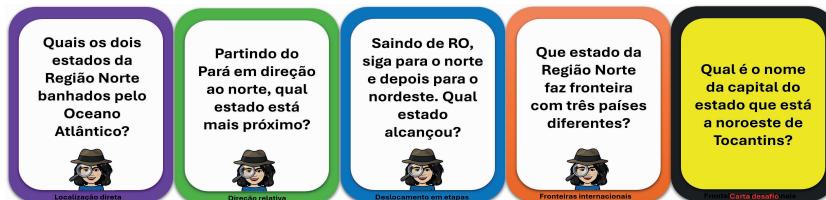


Figura 13 – Modelo de cartas

Fonte: elaborada pela autora

Procedimentos para jogar

A atividade foi conduzida por meio de uma sequência estruturada em três momentos: organização inicial, desenvolvimento do jogo e encerramento.

No momento inicial, o mapa foi exposto em local visível, com destaque para a Região Norte. As cartas foram embaralhadas e organizadas em uma pilha voltada para baixo. Os participantes foram divididos em duas equipes com três alunos cada e foi escolhido um mediador, que não participou das rodadas, ficando encarregado do gabarito e da ficha de pontuação. A equipe que iniciaria o jogo foi definida por sorteio ou acordo entre os grupos.

Durante o desenvolvimento do jogo, um participante da equipe da vez retirava a primeira carta da pilha e realizava a leitura em voz alta. Após discutirem a pergunta, os membros da equipe posicionavam o marcador sobre o estado que julgavam ser a resposta correta. O mediador, então, conferia a resposta no gabarito e atribuía a pontuação correspondente. Caso a resposta estivesse correta, a equipe marcava 1 ponto; se incorreta, não marcava ponto. Contudo, se a carta retirada fosse uma “carta-desafio”, o sistema de pontuação era diferenciado: o acerto valia 3 pontos e o erro resultava em perda de 1 ponto. A carta utilizada era separada do monte e o jogo prosseguia alternando entre as equipes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As sequências didáticas desenvolvidas com jogos pedagógicos demonstraram-se eficazes na introdução e no reforço dos conteúdos de orientação e localização no ensino de Geografia. A ludicidade presente nas atividades favoreceu o engajamento dos estudantes, estimulando a participação ativa, a cooperação entre os pares e a consolidação de aprendizagens iniciais por meio da experiência prática.

Jogos como o Tabuleiro Orientado, a Batalha Naval Geográfica, o Stop Geográfico e o uso de coordenadas contribuíram para aproximar os alunos de conceitos como pontos cardeais e colaterais, latitude, longitude e coordenadas geográficas. Essas estratégias permitiram explorar os saberes prévios dos alunos e estabelecer pontes entre o conhecimento cotidiano e o científico.

Contudo, é essencial compreender que essas atividades devem compor um percurso pedagógico mais amplo. Conforme destacam Souza e Katuta (2001), as noções, habilidades e conceitos de orientação e localização fazem parte de um conjunto articulado de saberes necessários para que o aluno desenvolva uma leitura geográfica significativa da realidade. A leitura cartográfica, nesse sentido, é um processo complexo, que demanda mediação constante, aprofundamento conceitual e a utilização de múltiplas linguagens.

Assim, os jogos devem servir como porta de entrada para explorações mais sistemáticas e reflexivas, despertando o interesse dos estudantes e criando um ambiente favorável à aprendizagem. A partir deles, o professor pode propor atividades mais sistemáticas, como a análise de mapas topográficos, a leitura de imagens de satélite, o uso de geotecnologias ou a realização de atividades de campo. Somente assim será possível avançar da motivação inicial para uma compreensão crítica e ampliada do espaço geográfico.

REFERÊNCIAS

- CORRÊA, Sonia Maria Mafassoli. **Cartobrincando:** estudo das noções básicas sobre cartografia através de jogos. Revista do Professor, Porto Alegre, 1999. 155 (57): 25-30, jan/ mar.
- FAGIONATO - RUFFINO, S.; SANTOS, S. A. M. ; SALVADOR, A. Cartografia. In: Dietrich Schiel; Angelina Sofia Orlandi. (Org.). **Ensino de ciências por investigação**. São Carlos: Compacta-Gráfica e Editora LTDA-ME, 2009, v. , p. 13-28

LOCH, Ruth Emilia Nogueira. FUCKNER, Marcus André. Panorama do ensino de Cartografia em Santa Catarina: os saberes e as dificuldades dos professores de Geografia. **Geosul**, v.20, n.40, 2005.

OLIVEIRA, A.K.P; WANKLER, F. L. **Alfabetização Cartográfica na escola: uma leitura feita através dos mapas**. Revista Acta Geográfica, ANO II, N°4, JUL./DEZ. DE 2008. p.55-65.

OLIVEIRA, Ana Keyla Pereira de; WANKLER, Fábio Luiz. **A alfabetização cartográfica na escola:** uma leitura feita através dos mapas. Revista Acta Geográfica, Ano II, n. 4, p. 55 - 65, jul./dez, 2008. Disponível em: file:///C:/Users/Micro/AppData/Local/Temp/192-1384 -1-

PB.pdf. Acesso em: 05 de abril de 2023.

PISSINATI, M. C.; ARCHELA, R. S. **Fundamentos da alfabetização cartográfica no ensino de geografia.** Revista de Geografia - v. 16, n. 1, jan./jun. 2007 – Universidade Estadual de Londrina, Departamento de Geociências

SCHIEL, D. ; XAVIER, A. S. O. ; SANTOS, S. A. M. ; CASTRO, A. C. ; Ruffino S F. **Ensino de Ciências por Investigação.** São Carlos: Compacta Gráfica e Editora, 2009. v. 1. 160p .

SILVA, Carlos Batista da. **Análise da evolução do processo de aprendizagem – pontos cardeais.** Revista desenvolvimento intelectual. Ed. 20, V.20. n.20, 2022.

SOUZA, José Gilberto de; KATUTA, Ângela Massumi. **Geografia e conhecimentos cartográficos:** A cartografia no movimento de renovação da geografia brasileira e a importância do uso de mapas. São Paulo: Editora UNESP, 2001.