



## **Jogo de tabuleiro educativo como recurso pedagógico: A ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem em Geografia.**

**Dulce Maria Santos Santana**

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - [dulcesantana2342@gmail.com](mailto:dulcesantana2342@gmail.com)

**Weslei Silva Lima**

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - [Limaweslei22@gmail.com](mailto:Limaweslei22@gmail.com)

**Erly Sampaio de Oliveira**

Docente Supervisora do Pibid de Geografia - [erlyso@gmail.com](mailto:erlyso@gmail.com)

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Adriana David Ferreira Gusmão**

Coordenadora de Área do PIBID de Geografia da UESB – [adrianadavid@uesb.edu.br](mailto:adrianadavid@uesb.edu.br)

### **Resumo**

A presente experiência pedagógica foi realizada com turmas do 9º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipalizada Fernando Spínola, localizada em Vitória da Conquista (BA). O objetivo central da atividade foi oferecer aos alunos uma abordagem não-convencional e interativa para revisar conteúdos abordados durante o segundo trimestre letivo, promovendo, ao mesmo tempo, engajamento e participação ativa. A atividade consistiu na criação e aplicação de um jogo de tabuleiro com o tema “Os caminhos europeus”, estruturado com casas multicoloridas e cartas correspondentes às cores do tabuleiro. As cartas apresentavam perguntas e desafios relacionados aos aspectos físicos, econômicos, políticos e culturais da Europa. A dinâmica foi realizada em grupos, nos quais os estudantes precisaram responder coletivamente às questões e cumprir desafios previamente trabalhados em sala de aula. O tabuleiro e o dado gigante foram utilizados para valorizar a ludicidade, conforme discutido por Luckesi (2005), incentivando a participação ativa dos alunos. Durante a execução da atividade, observou-se engajamento, cooperação e entusiasmo, bem como mobilização da memorização e associação de ideias. A proposta mostrou-se eficaz para a fixação de conceitos e fatos histórico-geográficos relacionados ao continente europeu. Além do desenvolvimento de competências cognitivas, os estudantes também adquiriram habilidades socioemocionais, como cooperação, tomada de decisões coletivas e autonomia intelectual. A atividade evidenciou que práticas pedagógicas baseadas em jogos educativos são uma estratégia viável para diversificação do processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma educação mais participativa e colaborativa. Essa experiência reforça a importância de diversificar as práticas pedagógicas, oferecendo oportunidades de aprendizagem significativas e dinâmicas. A aplicação de jogos educativos representa não apenas uma estratégia de fixação de conteúdos, mas também um espaço de interação social, desenvolvimento de habilidades socioemocionais e fortalecimento da autonomia dos estudantes.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia; Jogos Educativos; Ensino e Aprendizagem.