

GUERRA DOS BIOMAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA SALA DE AULA

Reinaldo Gabriel de Souza*

Keven Douglas Paca Gomes**

Janiscléia Maria Alves De Sousa***

Este trabalho pretende descrever um relato de experiência vivenciado pelos autores no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), do subprojeto PIBID Geografia IFB 2024-2026, na escola Centro de Ensino Fundamental 01 de Brasília. A experiência consiste na criação e aplicação de um jogo como ferramenta avaliativa, chamado Guerra dos Biomas. Neste trabalho, percorreremos os referenciais teóricos e os métodos adotados para a criação e utilização do jogo em sala de aula.

Primeiramente, a utilização de jogos didáticos como ferramentas mediadoras de atividades e avaliação vem se tornando presente nas salas de aula conforme as mudanças do mundo acontecem. Educadores defendem que a utilização de jogos didáticos em sala de aula auxilia no aprendizado, conciliam uma atividade que demandaria esforço em algo prazeroso ao se conectarem com um momento de lazer, e transformam a atividade em algo lúdico.

São diversas as formas que mediam o conhecimento. Piaget diz que o conhecimento é construído a partir que o ser humano se relaciona com o meio. Ele não vem nem do sujeito e nem o objeto, mas de uma interação de ambos

* Discente de Licenciatura em Geografia. Instituto Federal de Brasília. Correio eletrônico: reinaldo61993@estudante.ifb.edu.br

** Discente de Licenciatura em Geografia. Instituto Federal de Brasília. Correio eletrônico: keven62128@estudante.ifb.edu.br

*** Discente de Licenciatura em Geografia. Instituto Federal de Brasília. Correio eletrônico: janiscleia7282@estudante.ifb.edu.br

(Piaget, 1983 apud Garcia, 1998). Para a construção do conhecimento, Piaget destaca os conceitos de Assimilação, Acomodação e Adaptação. Em linhas gerais, a Assimilação é a interação do sujeito com o objeto com apenas com seu contato prévio. O estudante ao se deparar com algum assunto, ele assimila os itens com o que tem carregado previamente em sua bagagem, para então interagir com o objeto.

Quando o estudante acrescenta mais itens ao objeto, ele o altera, que seria a acomodação. O estudante nota que necessita de mais informações para entender tal objeto. Portanto, chegamos no estágio da adaptação, que é o equilíbrio da assimilação e acomodação. O ponto de equilíbrio chega-se na construção do conhecimento e auxilia no desenvolvimento cognitivo. (Piaget, 1983 apud Garcia, 1998).

Nesse sentido, Piaget diz que os jogos didáticos são ferramentas essenciais para o desenvolvimento cognitivo. Moraes e Soares (2023, p. 40) dizem que “jogo é visto por ele como um mecanismo de ampliação da função de assimilação (Piaget, 1978 apud Moraes e Soares, 2023).

Huzinga (2000) destaca a importância do lúdico presente nos jogos. A competição entre os humanos elevou o espírito de competitividade e interação humana – elementos essenciais para o desenvolvimento da história humana. Soares e Porto (2006, p. 56) conceituam lúdico como “fenômeno subjetivo que possibilita ao indivíduo se sentir inteiro, sem divisão entre o pensamento, a emoção e a ação”. O lúdico nos jogos, de acordo com Santos, Nunes e Oliveira (2022), através do despertar da imaginação e despertar cognitivo, coloca o estudante em situações de criar estratégias e superação de obstáculos.

Diante dos pressupostos, enxergamos a necessidade de utilizar jogos como atividades para os alunos. Pensamos em um jogo que possa ser utilizado para as aulas de Biomas, um conteúdo cobrado na Geografia Escolar nos anos finais e no Ensino Médio.

O motivo de escolha para que seja abordado em Biomas, é que a disciplina é comumente lecionada com práticas pedagógicas tradicionais. Coelho e Silva (2020) destaca que na disciplina de ciências, há muita

exposição de vocábulos científicos que não há alguma apropriação por parte dos alunos, por não verem pertencimento em suas realidades. Por mais que o autor esteja falando da disciplina de ciências, em seu artigo ele aborda a dificuldade de pertencimento dos alunos referente as aulas de biomas, cujo cenário que se enquadra na geografia.



Figura 1. **Tabuleiro do Guerra dos Biomas**
Fonte: autores (2025)..

Contudo, desenvolvemos um jogo que tem como objetivo estimular a competitividade e a diversão enquanto são expostos a questões sobre os biomas brasileiros. O denominamos de Guerra dos Biomas. Nele contém um tabuleiro 90x120cm (Figura 1) que é o mapa do Brasil dividido em regiões; 27 cartas de território – que são as unidades federativas do Brasil (Figura 2); cartas de conquista (Figura 3); cartas de objetivo (Figura 4) e exércitos. Com o mediador, é posto uma lista de perguntas e respostas junto com um

cronometro. Para representar os exércitos, utilizamos grãos de pipoca, feijão carioca e feijão preto, devido à falta monetária para confecção os exércitos.



Figura 2. Carta de Território – Exemplo: Amazonas
Fonte: autores (2025).

O jogo tem em sua inspiração o jogo “War”. É um jogo de estratégia criado pela empresa brasileira Grow, inspirado no jogo internacional Risk. Nele, os jogadores disputam o controle de territórios no mapa-múndi, utilizando exércitos e estratégias militares.

Para iniciar o jogo, é necessário que a sala se divida em três grupos políticos: Agricultura Familiar, Agronegócio, e Mercado Imobiliária. Pensamos também em mais grupos caso houvesse necessidade, como povos originários, ribeirinhos, expansão urbana, entre outros. A ideia é representar de forma lúdica as disputas pelo meio ambiente.

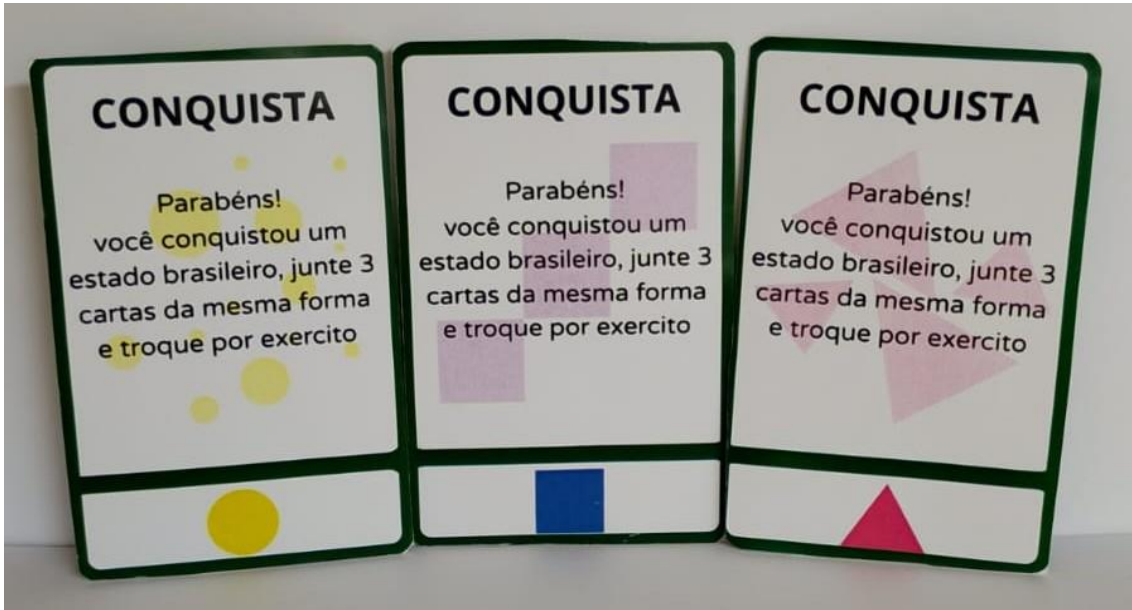


Figura 3. **Cartas de Conquista**
Fonte: autores (2025).



Figura 4. **Carta de Objetivo**
Fonte: autores (2025).

Com os três grupos divididos, é dado a cada grupo nove cartas de territórios, de forma aleatória. O grupo terá que colocar seus exércitos nos seus respectivos territórios – as unidades federativas. É cedido também uma carta de objetivo para cada grupo. O objetivo é que a equipe siga o que a carta designa. No final, a equipe que atingir o objetivo primeiro vence.

Após os acordos iniciais, o primeiro grupo terá 30 segundos para responder uma pergunta. Caso acerte, ele poderá colocar uma unidade de exército em um território limítrofe da equipe, e em seguida ganha uma carta de conquista. Ao atingir 3 cartas de conquista da mesma tipologia, a equipe poderá adicionar mais três exércitos em seus territórios.

Caso a equipe erre a resposta, o grupo seguinte poderá colocar um exército em um território da equipe anterior que errou a resposta, desde que seja limítrofe, e em seguida obter uma carta de conquista. O motivo é para que os estudantes pensem com seriedade na resposta, caso ao contrário, terá consequências para a equipe.

O jogo se encerra no tempo determinado do professor. No nosso cenário, nós encerramos o jogo no final da aula e em seguida anunciamos a equipe vencedora.

Uma observação a ser feita, é que há turmas que retiramos as cartas de objetivos, e colocamos outra regra que a equipe vencedora será a que mais tiver posse numérica de exércitos. A razão é que os estudantes não estavam seguindo as cartas de objetivo, portanto as retiramos.

Entretanto, em razão da retirada de seguir um objetivo e, portanto, a regra é acumular territórios, desencadeou em uma turma união de duas equipes adversárias em detrimento da outra. Vale ressaltar que nessa turma, havia duas equipes formadas apenas por meninos, e uma equipe apenas de meninas. Mesmo que a equipe de meninas acertasse todas as perguntas – e de fato aconteceu, a equipe saía em saldo negativo, já que toda rodada elas perdiam um exército para a equipe dos meninos.

Esse problema relatado está em movimento contrário das premissas básicas de um jogo de regras, como Piaget aponta. Primeiramente, o jogo de regras é:

[...] jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos (Piaget, 1978, p. 184-185 *apud* Moraes; Soares, 2023, p. 42).

A circunstância em destacar a conceituação de jogos de regras, é que ele tem como diferencial a competitividade como mediadora do aprendizado (Moraes; Soares, 2023). Todavia, essa aprendizagem apenas poderá ser construída se “haver diversão ou prazer se realizado de maneira coletiva ou com mais de um sujeito” (Soares, 2018, p. 242).

Evidenciamos que o jogo e a ludicidade permitem uma construção do conhecimento mais prazerosa, divertida e significativa na vida dos discentes. É importante que o professor esteja atento as desigualdades postas pelos jogadores, para não perpetuarem uma violência simbólica, como descrito no caso anterior.

Entretanto, a utilização do Guerra dos Biomas mostrou que estudantes engajados podem transformar a sala de aula em um lugar com pertencimento e constitutivo de significados. O jogo coloca os estudantes diante de dinâmicas sociais, onde se depara com “diferentes pontos de vista, o que poderá levá-lo aos conflitos cognitivos necessários para a equilibração majorante” (Moraes; Soares, 2023, p. 43).

O jogo apontou a necessidade do coletivo no processo da aprendizagem. Os estudantes e o professor se entrelaçam em uma teia de significados simbólicos que podem apenas ser tecidos socialmente. A construção do conhecimento se dá pelo interesse do novo, e o jogo encontra-se como processo de mediação essa relação.

Referências bibliográficas

COELHO, I. M. A.; SILVA, F. A. R. Elaboração e aplicação de RPG didático como proposta para o ensino de biomas brasileiros. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, Foz do Iguaçu, v. 4, n. 1, p. 49-62, jan.-jul., 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Fabio-Silva-50/publication/346570042_ELABORACAO_E_APLICACAO_DE_RPG_DIDATICO_COMO_PROPOSTA_PARA_O_ENSINO_DE_BIOMAS_BRASILEIROS/links/5fc7988745851568d1325c58/ELABORACAO-E-APLICACAO-DE-RPG-DIDATICO-COMO-PROPOSTA-PARA-O-ENSINO-DE-BIOMAS-BRASILEIROS.pdf. Acesso em: 14 mar. 2026.

GARCIA, Sonia Maria dos Santos. A Construção do Conhecimento segundo Jean Piaget. *Ensino em Re-vista*, v. 6, n. 1, p. 17-28, jul. 1997 / jun. 1998. Disponível em: <https://share.google/4yyqL9Ra6G0gtCcXc>. Acesso em: 08 mar. 2026.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MORAES, Fernando Aparecido de; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. A relação do Jogo Pedagógico com Jean Piaget. *Cadernos de Pesquisa*, São Luís, v. 30, n. 2, abr.-jun., 2023. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa>. Acesso em: 08 mar. 2026

SANTOS, Adelvan Ferreira; NUNES, Marcone Denys dos Reis; OLIVEIRA, Simone Santos de. Carta na manga: o uso de jogos na educação geográfica. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, v. 12, n. 22, p. 5-24, 2022. DOI: Disponível em: <http://doi.org/10.46789/edugeo.v12i22.1047>. Acesso em: 9 mar. 2026.

SOARES, I. M. F.; PORTO, B. de S. Se der a gente brinca: crenças das professoras sobre ludicidade e atividades lúdicas. *Revista FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, v. 15, n. 25, p. 55-77, jan.-jun, 2006.

SOARES, M. H. F. B. *Jogos e Atividades Lúdicas para o ensino de Química*. Goiânia: Kelps, 2013.