



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS GEOGRÁFICAS
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

JOSÉ HENRIQUE DA SILVA BEZERRA

**O USO DO JOGO DE TABULEIRO WAR COMO
METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA:
REFLEXÕES SOBRE TERRITÓRIO E EUROCENTRISMO**

RECIFE

2025

JOSÉ HENRIQUE DA SILVA BEZERRA

**O USO DO JOGO DE TABULEIRO WAR COMO
METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA:
REFLEXÕES SOBRE TERRITÓRIO E EUROCENTRISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
em Geografia da Universidade Federal
de Pernambuco, como requisito parcial
para a obtenção do título de Licenciado
em Geografia.

Orientador: Prof. Me. Anthony de Padua
Azevedo Almeida.

RECIFE

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Bezerra, José Henrique da Silva .

O USO DO JOGO DE TABULEIRO WAR COMO METODOLOGIA
ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: REFLEXÕES SOBRE TERRITÓRIO E
EUROCENTRISMO / José Henrique da Silva Bezerra. - Recife, 2025.
62 : il., tab.

Orientador(a): Anthony de Padua Azevedo Almeida
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Geografia -
Licenciatura, 2025.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Território. 2. Eurocentrismo. 3. Ensino de Geografia. 4. Metodologias
Ativas. 5. Jogos de Tabuleiro. I. Almeida, Anthony de Padua Azevedo.
(Orientação). II. Título.

910 CDD (22.ed.)

JOSÉ HENRIQUE DA SILVA BEZERRA

**O USO DO JOGO DE TABULEIRO WAR COMO
METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA:
REFLEXÕES SOBRE TERRITÓRIO E EUROCENTRISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
em Geografia da Universidade Federal
de Pernambuco, como requisito parcial
para a obtenção do título de Licenciado
em Geografia.

Aprovado em: 12 de agosto de 2025.

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente

ANTHONY DE PADUA AZEVEDO ALMEIDA

Data: 15/09/2025 16:09:27-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Anthony de Padua Azevedo Almeida (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof. Dr. Fredson Pereira da Silva (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof. Dr. David Tavares Barbosa (Examinador Externo)
Universidade Estadual do Piauí (Uespi)

RESUMO

Este trabalho apresenta o jogo de tabuleiro *WAR* como recurso didático no ensino de Geografia, com enfoque nos conceitos de território e eurocentrismo. Inicialmente, foi realizada uma análise das regras do jogo, identificando relações entre o domínio de territórios e a distribuição de exércitos por rodada, evidenciando uma marginalização do continente africano. Em seguida, elaborou-se uma fórmula didática para avaliar o equilíbrio interno do jogo, revelando que a África apresenta desvantagem em relação a Europa, ainda que sua relevância territorial e estratégica seja comparável. Como procedimento metodológico, foram desenvolvidas oficinas didáticas em uma escola pública do Recife com estudantes do Ensino Médio, nas quais os alunos participaram de atividades lúdicas e de uma partida de *WAR* adaptada ao contexto pedagógico. Os dados obtidos indicaram que, embora os discentes demonstrem compreender o conceito de território, não houve domínio sobre o conceito de eurocentrismo, o que se refletiu em escolhas que revelam traços de uma visão marginalizadora em relação à África e à Oceania. Os resultados demonstram que o uso do jogo *WAR* favorece o engajamento e promove a aprendizagem significativa, permitindo a reflexão crítica sobre conteúdos geográficos. Conclui-se que os jogos de tabuleiro, enquanto metodologias ativas, podem tornar o ensino mais dinâmico, acessível e capaz de estimular o pensamento crítico sobre heranças coloniais e culturais presentes no imaginário coletivo.

Palavras-chave: Território; Eurocentrismo; Ensino de Geografia, Metodologias Ativas; Jogos de Tabuleiro.

ABSTRACT

This work presents the board game WAR as a didactic resource in the teaching of Geography, focusing on the concepts of territory and Eurocentrism. Initially, an analysis of the game's rules was carried out, identifying relationships between territorial control and the distribution of armies per round, evidencing a marginalization of the African continent. Subsequently, a didactic formula was developed to assess the internal balance of the game, revealing that Africa is disadvantaged in relation to Europe, even though its territorial and strategic relevance is comparable. As a methodological procedure, didactic workshops were conducted in a public school in Recife with high school students, in which participants engaged in playful activities and an adapted WAR game session within a pedagogical context. The data indicated that, although students demonstrated an understanding of the concept of territory, they did not master the concept of eurocentrism, which was reflected in choices that revealed traces of a marginalizing view of Africa and Oceania. The results show that the use of the WAR game fosters engagement and promotes meaningful learning, enabling critical reflection on geographical content. It is concluded that board games, as active methodologies, can make teaching more dynamic, accessible, and capable of stimulating critical thinking about colonial and cultural legacies present in the collective imagination.

Keywords: Territory; Eurocentrism; Geography Education; Active Methodologies; Board games.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. OBJETIVOS	12
2.1. Objetivo geral	12
2.2. Objetivos específicos	12
3. REFERENCIAL TEÓRICO	13
3.1. Metodologias ativas e criatividade no ensino de Geografia	13
3.2. O uso de jogos como recurso didático	15
3.3. <i>WAR for territory</i> (Guerra por território)	21
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	29
4.1. Há eurocentrismo no jogo War?	30
4.2. O jogo dentro do jogo	38
4.3. Oficinas didáticas: território e eurocentrismo	42
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES	53
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
7. REFERÊNCIAS	58
ANEXOS	61

1. INTRODUÇÃO

Lançado em 1972 por engenheiros da escola politécnica da USP (Universidade de São Paulo) e comercializado pela Grow, uma empresa de brinquedos, *WAR* é um jogo de estratégia que proporciona o experienciar de uma guerra em um tabuleiro (Carvalho, 2024). Participam no máximo seis jogadores, cada um com um exército que tem uma cor específica e um objetivo a ser conquistado. Vence quem concluir primeiro o seu objetivo. Os objetivos podem ser a conquista de territórios específicos, continentes ou a destruição total de um exército.

O jogo *WAR*, palavra inglesa que significa GUERRA, possui um tabuleiro dividido em 42 territórios (Fig. 1). São eles: ÁFRICA (Argélia-Nigéria, Egito, Sudão, Congo, Madagascar, África do Sul); EUROPA (Moscou, Polônia- Iugoslávia, Alemanha, França-Portugal-Espanha-Itália, Suécia, Inglaterra, Islândia); OCEANIA (Austrália, Nova Guiné, Bornéu, Sumatra); AMÉRICA DO SUL (Brasil, Venezuela-Colômbia, Peru-Bolívia-Chile, Argentina-Uruguai); AMÉRICA DO NORTE (Alasca, Mackenzie, Groenlândia, Vancouver, Ottawa, Labrador, Califórnia, Nova York, México) e ÁSIA (Oriente Médio, Aral, Omsk, Dudinka, Tchita, Sibéria, Índia, Vietnã, Japão, Vladivostok, China, Mongólia).

Figura 1. Tabuleiro do jogo *WAR*.



Fonte: <https://lojagrow.com.br>

A presente monografia tem como foco principal mostrar que é possível se utilizar o jogo *WAR* enquanto uma metodologia ativa para o ensino da Geografia, em especial para se trabalhar os conceitos geográficos de território e eurocentrismo. Antes de prosseguir, se deve entender o que é metodologia ativa, o que significa esse conceito:

As metodologias ativas são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Em vez do ensino baseado na transmissão de informação, da instrução bancária, como criticou Paulo Freire (1970), na metodologia ativa, o aluno assume uma postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento (Bacich e Moran, 2018, p. 10).

Na obra “Experiência e Educação”, John Dewey (1979) critica o ensino tradicional. Ele afirma que há padrões e métodos de adultos que se impõem de cima para baixo, ou seja, seguem fundamentações hierárquica e governamental, e de fora para dentro, partindo-se de adultos que ensinam assuntos diversos a jovens e crianças em diversas esferas científicas, sem que os entendam e os compreendam em necessidades e experiências. Não basta a autoridade do adulto, nem só o domínio de conteúdos científicos suficientes, ensinar desta forma reforça o que Paulo Freire sempre questionou em suas obras.

Em “Pedagogia do Oprimido”, Freire (1987) desenvolve que a educação bancária é uma forma de considerar o aluno como passivo, ignorando totalmente a realidade concreta e o contexto social do educando. Torna-o oprimido, reforçando a opressão, por não promover a criticidade do pensamento.

A relação professor/aluno não deve se manter com o professor como “dono da verdade e do saber”, visto que não há saber mais e saber menos, mas, sim, saberes. A defesa do conhecimento parte da construção em conjunto, tendo como base o diálogo como entrada a uma educação libertadora (Freire, 1987).

Dewey (1979), ao discorrer sobre o aprendizado, disserta que este está ligado diretamente a quando o aluno realiza algo, isto é, quando se aprende fazendo. É necessário deixar claro que o aprendizado não está diretamente ligado à quantidade de tarefas feitas e sim em se trazer a reflexão de como foi feita a tarefa e o motivo pelo qual ela foi feita. A chave se encontra na lógica reflexiva, nos estímulos que possibilitam analisar, compreender e comparar diversos fenômenos em múltiplas escalas.

O papel da escola, para o autor, está em ensinar não conceitos pré- definidos como se fosse uma “receita de bolo” e sim o significado de tais conceitos, os sinais, suas linguagens.

O esquema tradicional é, em essência, esquema de imposição de cima para baixo e de fora para dentro. Impõe padrões, matérias de estudo e métodos de adultos sobre os que estão ainda crescendo lentamente para a maturidade. A distância entre o que se impõe e os que sofrem a imposição é tão grande, que as matérias exigidas, os métodos de aprender e de comportamento são algo de estranho para a capacidade do jovem em sua idade. Estão além do alcance da experiência que então possuem. Por conseguinte, há que impô-los. E isto é o que se dá, mesmo quando bons professores fazem uso de artifícios para mascarar a imposição e deste modo diminuir-lhe os aspectos obviamente brutais (Dewey, 1979, p. 5).

A palavra *game* significa jogo. A utilização de jogos como possibilidade de ensino é chamada de “*gamification*”. O termo “*fication*” significa “ficação” e tem total sentido, visto que de certa forma é um “ficar no jogo”, utilizá-lo como uma ponte de aprendizagem entre o educador e o aluno. Segundo Fadel *et al.* (2014, p. 15), a gamificação tem como base o pensar como se estivesse em um jogo, usando sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo.

Em meados dos anos 2000, estudei em uma escola estadual chamada Vidal de Negreiros, localizada no bairro de Afogados, no município do Recife. Nessa época, a escola era dominada pelo tráfico de drogas, violência entre gangues e falta de investimento em sua estrutura. Quando me deparei com esses problemas, não me sentia estimulado para estar em sala de aula. Faltava merenda alguns dias, os professores faltavam, era um caos tremendo.

Nas aulas de Geografia, me recorde de ver o professor chegando na sala de aula, dizendo “boa tarde” e começando a escrever no quadro de giz — sim, era de giz e não piloto. O professor se chamava Fernando, um grande fã de *heavy metal*, cabelão, camisa de banda, às vezes a turma o chamava de Coringa, personagem dos quadrinhos do “Batman”, ou seja, até *bullying* era comum, mesmo não existindo o conceito sendo trabalhado e discutido como é atualmente.

Fernando era uma pessoa do bem, cansado da sua rotina, e que replicava o seu cansaço na forma de lecionar: “copiar e colar” na lousa, a velha educação bancária que Freire critica. Um tradicionalismo engessado por parte de todos os

professores dessa escola. Não tinha tantos recursos, não tinha acolhimento para os professores e alunos.

Por causa desse cenário, não me senti estimulado a estar dentro da sala de aula. Brigas de gangues constantes na escola, assassinato de um conhecido da minha turma, tráfico, professores desmotivados e falta de merenda me faziam estar fora da escola. Isso me fez gasear aula por diversos momentos. Matava aula para ir a um vídeo game perto e me divertia com jogos de luta, RPG (*Role- Playing Game*), futebol, corrida; os meus prediletos eram os de luta e que jogo até hoje.

O vídeo game era um escape que eu utilizava para distrair a mente, me ocupar sem me envolver com algo errado. Agradeço às empresas criadoras dos jogos de vídeo games que me fizeram aprender um idioma, no caso o inglês, visto que os jogos de RPG necessitam da interpretação e leitura de textos em inglês ou japonês. Tive mais contato com jogos em inglês. Além disso, se adquire raciocínio lógico, conhecimento cultural referente à origem dos personagens, cenários e mapas comuns em diversos jogos. A gama de conhecimento interdisciplinar disponível é imensa através do ato de jogar videogame.

Mesmo matando aula por diversos dias, consegui ser aprovado, minhas notas sempre foram boas, mesmo vivendo em um caos educacional. Eu não sabia o que era metodologia ativa nesta época. Apesar disso, eu pensava em como ministrar uma aula que fosse divertida, acolhedora, que todos pudessem aprender de uma forma leve, descontraída, que fosse um prazer no ato de aprender. Pensava, na época, na utilização de jogos em sala de aula para ensinar determinados conceitos.

Tive contato, anos após, com o jogo de tabuleiro *WAR*. Um amigo tinha o jogo e me apresentou. Eram horas destinadas a jogar, de dois a seis jogadores disputando territórios e vendo quem conseguia completar o objetivo primeiro, vencer o jogo.

Nessa época, pensava em escolher algo para trabalhar, analisei diversas profissões e me vinham esses pensamentos: O que eu posso fazer para salvar o mundo? Como posso ser um super-herói? Como posso salvar vidas? Entre as profissões, percebi que todas passam pelo lecionar, pelo professor.

Através desta profissão, surge um super-herói que irá transformar vidas, moldar caráter através da educação. Os professores são verdadeiros super-

heróis. Se nos jogos de vídeo game se incorporam personagens de forma fictícia, na realidade, o professor é que é um super-herói.

Por ter vivido tantos desafios, decidi me tornar professor como uma forma de me salvar do senso comum. Através da criticidade, busquei me libertar e assim vou buscar ajudar os outros. Lembrando que o professor é a ponte entre o aluno e o aprendizado e o que fazemos é despertar o "poder interior" de cada aluno e aflorar futuros talentos, "lapidando" pedras brutas em diamantes.

Para execução do trabalho, foram estabelecidos os objetivos delineados no tópico adiante.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo geral

Compreender o jogo de tabuleiro *WAR* no ensino de Geografia e investigar a sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem das noções de território e eurocentrismo.

2.2. Objetivos específicos

Elaborar uma proposta de aula criativa com a aplicação de metodologia ativa voltada à técnica da *gamification*.

Compreender as contribuições do uso de jogos, em especial o uso do jogo de tabuleiro *WAR*, no ensino de Geografia.

Aplicar oficinas didáticas sobre o jogo *WAR* numa turma de ensino básico.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente, vivemos em uma era cibernética cuja informação é passada em questão de segundos através das mídias digitais, redes sociais, aplicativos e muitos outros apetrechos tecnológicos. Por intermédio de um clique, podemos adentrar mundos diversos na esfera do conhecimento em diferentes áreas.

Dialogando com esses desafios, as metodologias ativas se popularizam como alternativas para o professor em contrapartida ao ensino pautado de forma totalmente tradicional. A quebra do paradigma tradicional está diretamente ligada à essência das metodologias ativas, tendo como mediador o professor, que será a “ponte” entre o aluno e a aprendizagem, estimulando-os através de jogos, brincadeiras, músicas e muitas outras possibilidades de recursos.

3.1. Metodologias ativas e criatividade no ensino de Geografia

Na esfera do conhecimento geográfico, as metodologias ativas foram implantadas com o intuito de fornecer ao educador uma gama enorme de possibilidades que proporcionam uma aula divertida, didática, prazerosa, visando uma aprendizagem no ato de brincar e jogar. Segundo Castellar e Moraes (2016, p. 85), as metodologias ativas são estratégias eficazes no enfrentamento de problemas presentes no ambiente escolar.

As metodologias ativas amplamente difundidas têm se apresentado como eficazes por apresentarem estratégias que minimizam ou solucionam alguns dos problemas que ocorrem no espaço escolar. Essas estratégias podem ser: impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, como o uso de jogos; partir de uma situação vivenciada pelos alunos para tratar de temas como cidade, meio ambiente; entre outros. Elas são, portanto, apontadas como um caminho a ser trilhado pelo professor para obter resultados satisfatórios (Castellar e Moraes, 2016, p. 85).

As metodologias ativas exigem do professor um olhar criativo. Entretanto, utilizar ferramentas que não são comuns no espaço educacional é desafiador. Nem sempre a escola vai ter suporte para tal ação, mesmo assim, existem diversas formas de se utilizar meios que possibilitem uma aprendizagem prazerosa, leve, divertida, tais como: atividades com uso de jogos, brincadeiras, músicas e assim se obter resultados promissores.

Leandro Karnal (2012), ao discorrer sobre a criatividade e a execução de uma aula criativa, comenta que é muito comum se ver o tradicionalismo em sala de aula, uma vez que ele atinge o seu objetivo. O autor traz a reflexão: Qual o problema do “não criativo”? Ao responder tal questão, Karnal deixa claro que esquecemos o que aprendemos, não por causa do método criativo ou não-criativo, e sim porque o cérebro guarda em seu espaço apenas o que necessita para o dia a dia. Se aprendemos algo que não é comum de se usar no cotidiano, a probabilidade de esquecermos é aflorada.

Ainda segundo Karnal (2012), raro é o aluno que lembra a fórmula de bhaskara. Uma soma ou multiplicação, porém, sempre é lembrada, a usamos com frequência; vivemos num sistema de compra e venda (capitalismo).

A repetição é a chave da memória e é nítido o olhar *behaviorista* (estímulo/resposta) que as escolas adotam. Quanto mais se estimula através das repetições, mais lembranças são construídas e maior é o “domínio” do que está sendo repetido. O fator emoção também conta em nossa mente para que lembremos de algo e isto fique anexado por anos. Fatos que ocorrem, marcam. O primeiro beijo é um exemplo usado pelo autor.

Mas, afinal, o que é uma aula criativa?

Uma aula criativa pode incluir canais de comunicação, sensações, experiências e outros campos variados que aumentem o impacto da informação sobre o cérebro (Karnal, 2012, p. 44).

Criatividade em sala de aula tem a ver com se destacar, no sentido da inovação, da experimentação, prendendo-se a atenção dos discentes. A criatividade tem por missão facilitar a compreensão e a retenção. Ao criticar a escola tradicional, Karnal (2012, p. 50) declara que, muitas vezes, o ensino “é um processo de adestramento mental e físico”.

O sistema capitalista “vende” padrões divulgados nas redes sociais e mídias digitais em geral. “Ditam” como se deve vestir, o que comer, o que é ser partindo-se do ter e excluindo-se o melhor do intrínseco dos seres. Em muitos casos, é esperado que o indivíduo se torne uma mercadoria, um código de barras ambulante e sobreviva ao controle supremo nesse capitalismo selvagem.

Gardner (1994), por meio da sua teoria das inteligências múltiplas, explica que cada ser possui diversas inteligências (linguagem, a lógica matemática,

musical e dentre outras). Cabe ao educador, então, utilizar metodologias ativas que possam apoiar todos os discentes e suas diferenças, pautando-se em um ensino inclusivo; jogando, brincando, se divertindo, aprendendo.

Buscar utilizar um jogo, de certa forma, é uma abordagem metodológica de caráter lúdico que tem como vetor a quebra do paradigma tradicional no ensino e favorece a mediação dos conteúdos. O jogo permite adentrar o universo particular de cada aluno em relação às inteligências que possuem, nas quais algumas são mais afloradas que outras.

Caillois (2001) alega que o jogo estimula a criatividade ao permitir a encenação de personagens fictícios e a prática de determinadas ações, o que torna a atividade mais leve para o estudante. Assim sendo, explorar o jogo como ferramenta pedagógica para trabalhar conteúdos, conceitos e temas é uma forma de engajar o estudante na aprendizagem, promovendo reflexões sobre o meio em que está inserido, desde o lugar onde vive até escalas maiores, como o mundo e a globalização.

3.2. O uso de jogos como recurso didático

O jogo tem o poder de “absorver” o indivíduo que joga. O jogador incorpora o personagem e vai para um mundo à parte dessa realidade que o circunda, vai a uma “nova dimensão”. Nele, o jogador pode ser o que quiser, se relacionando com o mundo onde está inserido e com as características que fazem parte deste mundo, repleto de aventuras e descobertas, nas quais, o jogador terá que desbravar, viver e experimentar seguindo as regras que estão inclusas nessa esfera/tempo que o mesmo se encontra.

Em sua obra “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura”, Johan Huizinga trata do jogo como:

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (Huizinga, 2000, p. 13).

O jogo tende a ser uma atividade livre (o jogador opta se irá jogar) e conscientemente tomada como “não-séria”, no sentido que o jogador, quando

busca jogar, tem maior probabilidade de ter o “prazer no aprender” mais ativo. Quando joga de forma “não-séria”, em razão de não ter a obrigação e a pressão de provar algo, como passar em uma prova, o aluno se diverte e aprende através desse mundo, ativando o “prazer no aprender” jogando e vivenciando o ambiente em que se encontra.

Assim, a aprendizagem se torna, através da vivência no ato de jogar, prazerosa e o ato em si de estar jogando já pode ser considerado uma “prova”, um teste realizado com a nota máxima total, de forma intensa e divertida.

Logo:

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para nós, e não para os outros. O que os outros fazem, “lá fora”, é coisa de momento e não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes (Huizinga, 2000, p. 13).

O que seria o círculo? Huizinga (2000) descreve-o como “círculo mágico”, uma “dimensão”, um “conjunto”, um “espaço”, genericamente falando. Nesse espaço estão inseridos atributos, regras, “códigos de conduta”, de ética, características próprias de cada atributo, signos, significados. O indivíduo que pertence ao mesmo terá o contato com esses elementos, irá “incorporar” as características provenientes do círculo no qual se encontra.

Desde quando o indivíduo nasce, vive a endoculturação. Segundo Marconi e Presotto (2001), trata-se de um processo permanente de aprendizagem de uma cultura. Ele se inicia com a assimilação de valores e experiências a partir do nascimento de um indivíduo e se completa com a morte.

À medida que o indivíduo nasce, cresce e se desenvolve, ele aprende a se envolver cada vez mais e a agir da forma que lhe foi ensinado. O processo de endoculturação é um “círculo mágico”, contudo, é um “círculo mágico” real em que todos nós estamos inseridos.

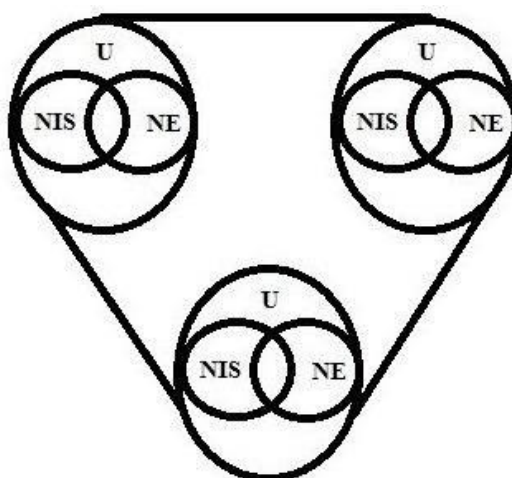
As regras que seguimos, os “códigos de conduta”, de ética, características próprias que herdamos, os signos e significados pertencentes à cultura e que “incorporamos” através do ato de viver formam o nosso “círculo mágico” real de endoculturação. Entretanto, no jogo, o indivíduo tem como escolher se adentra ou não em um “círculo mágico” composto pelas regras da brincadeira.

Huizinga (2000) destaca que a presença da “regra” é uma característica primordial do jogo, funcionando como seu elemento estruturante. Mesmo quando, aparentemente, um jogo ocorre sem regras explícitas, isso já constitui uma regra dentro do chamado “círculo mágico”, a dimensão simbólica onde o jogo acontece. Assim, a ausência de regras formais não elimina a existência de uma lógica interna, pois a própria falta de regras pode ser entendida como uma regra implícita que orienta o comportamento dos jogadores.

A realidade que nos envolve se “auto configura”, estamos rodeados de “círculos mágicos”, em todos os lugares existem “círculos mágicos”, alguns podemos enxergar, outros não, alguns jogamos sabendo que estamos jogando, outros não; tudo isso se configurando entre a inter-relação homem/espço.

A imagem abaixo (Fig. 2) mostra exemplos de círculos mágicos. O “U” significa “Universos”, O “NIS” significa a “Natureza Intrínseca dos Seres”, e o “NE” significa “Natureza Externa”.

Figura 2: Círculos mágicos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A “Natureza Intrínseca dos Seres” é a sua estrutura biológica, que segue regras em harmonia em cada sistema (respiratório, digestivo etc...). Ela é o que existe em cada ser vivo e funciona em harmonia um com os outros, seguindo regras para que se possa viver, se locomover e existir. A “Natureza Externa” é o espaço em relação à classe de área: a paisagem, a natureza em si, que também seguem regras. Os “Universos”, por fim, compõem o espaço de forma absoluta, incomensurável.

Um vez que, no contexto dos jogos, não existe só um Universo e sim Multiversos, cada um deles tem Natureza Intrínseca dos Seres e Natureza Externa. E todos se inter-relacionam de forma harmoniosa, seguindo regras.

Pode ser exagero dizer que grande parte das “coisas” são jogos, ou fazem parte de algum jogo, todavia, grande parte do que nos circunda segue regras e está inserido em “círculos mágicos”. Praticamente, chega a ser difícil olhar para algum lugar e ver algo que não tem regra em seus elementos biológicos e espaciais.

Caillois (2001), em seu livro “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem”, deixa claro sobre os jogos que

O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento (Caillois, 2001, p. 39).

Caillois reforça a ideia de Huizinga em relação à dimensão que o jogador entra a partir do momento em que joga. É a partir desse momento que o personagem surge. Ele seguirá regras, códigos de conduta e comportamento, tudo isso estará inserido no “círculo mágico” em que o indivíduo adentrará.

Com efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, é realizada, em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio. Conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc. Nada do que é exterior à fronteira ideal entra em linha de conta (Caillois, 2001, p. 26).

No jogo, “há um espaço próprio”. Essa afirmação de Caillois (2001) deixa bem claro sobre a dimensão que o jogador adentra quando decide jogar. “Nada do que é exterior à fronteira ideal entra em linha de conta”. Essa limitação, em relação à fronteira da dimensão que o jogador está inserido, nada mais é que o “raio” do “círculo mágico”.

Enquanto o indivíduo estiver nessa área, estará jogando de acordo com a regra imposta nesta dimensão. Tudo que estiver nesse raio terá que seguir todos os pressupostos que fazem parte desse espaço. O que é exterior e fora do alcance além da “fronteira dimensional” do “círculo mágico” não entra em conta, ou seja, não faz parte, não é contado, não é “anexado”, incorporado.

No artigo “Adaptação do jogo *WAR* como ferramenta didática aplicada ao Ensino de Geografia – *WARGEO*” (Roehrs *et al.*, 2017) se propõe a utilização do jogo *WAR* como ferramenta metodológica para o ensino da Geografia. Os autores salientam a importância da Geografia para trabalhar diferentes recortes espaciais em diferentes escalas por meio da cartografia. A cartografia contribui para a leitura e interpretação de mapas.

Dominar a leitura permite que sejam decodificadas as mensagens que o mapa apresenta. Os educadores têm, então, o desafio de buscar novas alternativas, visando-se estimular o interesse dos alunos, especialmente no ensino de cartografia, assim sendo, o uso do jogo pode ser um caminho.

Um dos problemas da sala de aula é a falta de atenção de alguns alunos. Ler o espaço é importante para o desenvolvimento e a percepção do aluno e isso permite que ele sinta, reconheça no cotidiano elementos socioculturais e naturais que o circunda, e perceba o espaço através da subjetividade, no ato de viver.

A escolha do tema deste trabalho foi orientada na importância que os mapas têm e também no seu uso convencional na produção do conhecimento escolar. As tecnologias permitem uma gama enorme de possibilidades para o educador, porém o processo acelerado de conhecimento por vias tecnológicas entra em conflito com o ensino e a estrutura das escolas. O educador precisa ser criativo, buscando desenvolver novas metodologias de ensino-aprendizagem.

No ambiente escolar, ocorrem desafios, dado que o sistema educacional se encontra em um padrão tradicional de ensino. O educador precisa se reconstruir metodologicamente em seu cotidiano. As TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) contribuem para a produção escrita e a leitura prazerosa. Incorporar isso à educação é um trunfo para o educador em diferentes áreas do conhecimento, cooperando para a aprendizagem do aluno. O *WARGEO* é uma opção.

O objetivo daquele trabalho foi a criação de um jogo didático aplicado ao ensino da Geografia do mundo, utilizando-se regras do jogo *WAR* e seu modelo. O autor partiu desse objetivo para a avaliação do desempenho dos alunos referente aos conteúdos estudados com o uso do jogo proposto. O jogo serve como um estímulo para o crescimento e desenvolvimento intelectual do aluno.

Em Roehrs *et al.* (2017), o jogo foi aplicado a estudantes de Geografia do 8º ano do Ensino Fundamental. O propósito do jogo foi observar e verificar o

desenvolvimento real através da teoria de Vygotsky, a zona de desenvolvimento proximal. Observou-se modos de agir e pensar dos estudantes, inicialmente com a ajuda do educador. Logo após, observou-se a capacidade dos alunos para realizarem as tarefas sozinhos. Em tal perspectiva, o educador é a “ponte” para o aluno na busca da aprendizagem através da mediação.

Foi comprovado que através do jogo ocorreu um favorecimento ao estudo e a competição dos estudantes, estimulando-os. Com a aplicação do jogo, foi desenvolvida uma estratégia metodológica de Ensino Fundamental que teve como principal resultado a contribuição positiva no aprendizado de Geografia, pelos estudantes, através da atividade lúdica para se estudar Geografia. Os resultados positivos incentivam a aplicação do jogo em turmas de Ensino Fundamental e Médio, proporcionando novas metodologias de ensino- aprendizagem e aprofundando-se o conhecimento geográfico.

No artigo “O ensino de geopolítica através da produção textual e do jogo WAR: práticas docentes do PIBID-Geografia (UFRN)” (Araújo *et al.* (2020), os autores perceberam que existe uma maior eficiência no ensino de alguns temas geográficos através do jogo do que com as aulas expositivas. O uso do jogo WAR permitiu aos discentes a compreensão de diversos conceitos, tais como território, fronteira, blocos, relações de poder e geoestratégias.

O jogo é versátil e possibilita o aprender ao simular uma guerra através de estratégias, batalhas entre exércitos e buscando-se alcançar os objetivos propostos nas conquistas territoriais. Salienta, ainda, a importância do jogo como atividade lúdica e alternativa de auxílio no processo de ensino aprendizagem.

De acordo com tal trabalho, foi observado um maior interesse e envolvimento dos alunos com a temática geopolítica através do jogo WAR. Ou seja, seu uso pode incrementar o aprendizado e ir além do ensino tradicional.

3.3. *WAR for territory* (Guerra por território)

Relembremos que o jogo de tabuleiro *WAR* é um jogo de estratégia que retrata uma guerra por territórios em um tabuleiro. Ele pode ser jogado no máximo por seis jogadores. Cada jogador terá uma cor específica de exército, um objetivo para se vencer o jogo, tais como conquistar alguns continentes, um número total de territórios ou a destruição total de algum exército.

O conceito de território é estabelecido por Marcelo Lopes de Souza, em “Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial” como “um espaço definido e delimitado por e a partir de relações de poder” (Souza, 2016, p. 78). O espaço, neste contexto, é o cenário onde o homem é o “personagem” principal que o transforma e se transforma através da inter-relação homem/espaço.

Haesbaert (2011) destaca que o território não deve ser entendido como um conceito único ou neutro, mas como uma construção social, política e cultural, que se modifica de acordo com as intenções e as relações de poder estabelecidas no espaço. Assim, diferentes formas de territorialização podem emergir, como a política, vinculada à soberania e às fronteiras; a econômica, ligada à exploração de recursos e ao comércio; a cultural ou simbólica, relacionada às identidades e tradições; e a militar, marcada pelo controle estratégico e pelo poder coercitivo.

Santos (2001) acrescenta outra perspectiva, ao afirmar que:

O território é o chão e mais a população, isto é, uma identidade, o fato e o sentimento de pertencer àquilo que nos pertence. O território é a base do trabalho, da residência, das trocas materiais e espirituais e da vida, sobre os quais ele influi. Quando se fala em território deve-se, pois, de logo, entender que se está falando em território usado, utilizado por uma dada população (Santos, 2001, p. 47).

O conceito de território parte da tríade (Homem/Poder/Espaço), limitando, delimitando, aculturando, invadindo, atacando. Limites são traçados em algo que era somente um espaço absoluto, sem linhas imaginárias, conhecidas como fronteiras, “cortando” o espaço em “pedaços”.

JOGABILIDADE

Quando se joga WAR, pode-se perceber a tríade mencionada acima. Vejamos: no início do jogo, são distribuídos os territórios, que se encontram em cartas. Há um total de 42 cartas (Fig. 3). Digamos que estão jogando seis pessoas, logo, a distribuição das cartas se dará da seguinte forma: $42 \div 6 = 7$. Ou seja, sete territórios para cada jogador.

Figura 3. Exemplo das 42 cartas de territórios pertencentes ao jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Na primeira rodada, conforme as regras, o jogador irá contar a quantidade de territórios que possui e dividir por dois. No nosso exemplo, $7 \div 2 = 3,5$, que deve ser arredondado para três. Assim, o jogador terá três exércitos para distribuir nos territórios que possui, podendo-se colocar os três exércitos em um único território ou distribuí-los de acordo com sua estratégia.

Na primeira rodada não se ataca. Todos os jogadores colocam os exércitos onde desejam. É a partir da segunda rodada que ocorrem os ataques e a guerra se inicia de fato.

Suponha-se que, no decorrer da partida, um jogador possua um território. Pelas regras, ter três exércitos por rodada é o mínimo permitido. Logo, essa pessoa receberá três exércitos para colocar no seu único território.

Nas rodadas seguintes, serão contados os territórios que o jogador que está na vez de jogar possui e se divide por dois. Se o jogador tiver oito territórios, terá direito a colocar mais quatro exércitos em seus territórios. Quanto mais territórios conquistados, mais exércitos serão colocados pelo participante.

As cartas possuem um dentre três símbolos, são eles: quadrado (□), triângulo (△) e bola (○) (Fig. 4). Se um jogador conquistar um território ou mais após terminar sua jogada, ele terá direito a pegar uma carta aleatória das 42 cartas disponíveis a partir da segunda rodada. Se juntar três cartas com símbolos iguais ou diferentes, terá direito a trocar as três cartas por mais exércitos, a quantidade dos exércitos por cada troca se encontra descrita no tabuleiro.

Figura 4. Exemplo dos símbolos presentes nas cartas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A primeira pessoa que fizer a primeira troca receberá quatro exércitos; a segunda, seis; a terceira, oito e assim sucessivamente. Se uma das cartas que o jogador possui faz parte de um território que domina no momento da troca, ele receberá dois exércitos a mais para ser colocado naquele território.

Se, dentre as três cartas, o participante dominar dois territórios, serão colocados dois exércitos para cada um, totalizando-se quatro exércitos.

Se dominar os três territórios das três cartas que recebeu no início do jogo, colocam-se dois exércitos em cada área, totalizando-se, desta maneira, um quantitativo de seis exércitos.

BATALHA

O confronto entre jogadores ocorre por meio do uso de dados, disponíveis em duas cores. Os dados vermelhos ficam com o jogador que ataca, os amarelos com o que se defende. Supondo-se que o atacante tirou o números 5, 4 e 1 e o defensor tirou 6, 3 e 1, a comparação se dá conforme se observa na figura 5.

Figura 5. Ataque vermelho com três exércitos enfrenta defesa amarela com três exércitos.



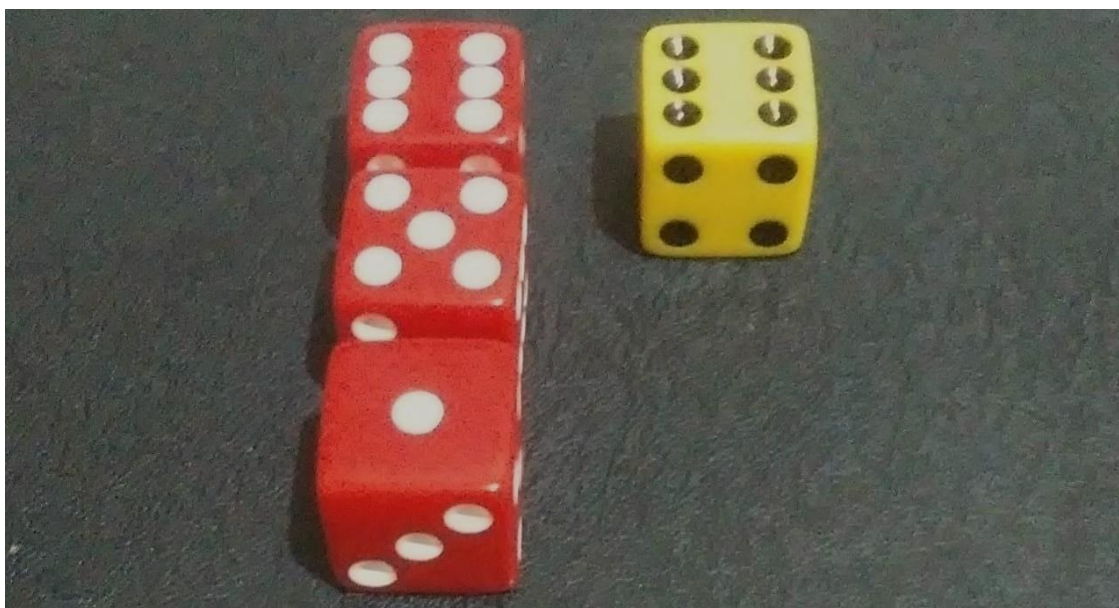
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O maior número do ataque enfrenta o maior número da defesa. O segundo maior número do ataque enfrenta o segundo maior número da defesa. O menor número do ataque enfrenta o menor número da defesa. É feita a comparação dos números. O empate favorece a defesa. No exemplo mencionado, o atacante perde dois exércitos e a defesa perde um exército.

Num segundo exemplo, o atacante possui quatro exércitos, o que possibilita o lançar de três dados, número máximo do jogo. O defensor tem um exército, o que possibilita o lançamento de um dado. Será o maior número tirado pelo atacante que irá para a contagem da disputa.

Digamos que o atacante tirou 6, 5, 1 e o defensor tirou 6 (Fig. 6). O atacante perde um exército, mas ainda pode jogar dois dados, por possuir ainda três exércitos após a perda, caso queira continuar atacando. O defensor, que possui um exército, continua lançando um dado, buscando resistir à invasão.

Figura 6. Ataque vermelho com três exércitos enfrenta defesa amarela com um exército.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Quando se busca invadir um território, a disputa é realizada através do lançamento de dados, que varia de acordo com o tamanho do exército de cada jogador. O exército do atacante fica disposto no tabuleiro diante do território ao qual declarou a ofensiva. Na disposição das peças, deve ficar claro com quantos exércitos se dará o ataque e a defesa (Fig. 7).

Por exemplo, se o jogador que vai atacar um território inimigo possuir quatro exércitos em um território próprio, ele irá jogar três dados. Caso ele vença a batalha, a regra é clara, deve deixar pelo menos um exército ocupando o território que declarou o ataque.

O jogador que irá se defender também poderá jogar três dados, caso tenha três exércitos ou mais em seu território. O mínimo que se pode jogar é um dado e o máximo são três. O critério está definido de acordo com a quantidade de exércitos dentro do território de onde se partiu o ataque contra o que está se defendendo.

Figura 7. Equipe preta (Brasil) ataca a equipe verde (Argentina-Uruguai).



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O jogador que ataca, se possuir dois exércitos, joga um dado; se possuir três exércitos, lança dois dados; se detém quatro exércitos, manda três dados. Além desta quantidade, serão sempre três os dados jogados (Fig 8.).

Figura 8. Ataque: quantidade de exércitos e dados.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O jogador que precisa se defender também poderá jogar três dados, caso tenha três ou mais exércitos em seu território (Fig. 9). O mínimo que se pode jogar é um dado. O máximo de lançamentos são três.

O critério é definido de acordo com a quantidade de exércitos que detém o território de onde se partiu o ataque contra o território que precisará se defender da ofensiva.

Figura 9. Equipe branca (Moscou) se defende da equipe amarela (Suécia).



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O jogador que se defende deve jogar um dado, se este tiver somente um exército; caso tenha dois exércitos, poderá lançar dois dados em sua proteção; poderá, ainda, mandar três dados, se tiver três exércitos em seu território atacado.

Além desta quantidade de exércitos, o defensor sempre jogará três dados para se proteger e administrar sua tropa (Fig. 10).

Figura 10. Defesa: quantidade de exércitos e dados.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Ao se analisar a regra do jogo, é possível enxergar a questão do “poder bélico” em ação e também a questão dos recursos que cada território possui. Quanto mais exércitos e soldados um jogador tem, maior é o poder de destruição da equipe.

É assim que uma guerra funciona. Quanto mais recursos, maior é a probabilidade da vitória.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O desenvolvimento metodológico deste trabalho está dividido em três etapas. Na primeira delas, desenvolve-se a análise de um dos aspectos de jogabilidade do *WAR* (o acréscimo de exércitos por rodada), de acordo com algumas variáveis dos territórios reais que são representados no tabuleiro. Isto nos ajudará a compreender se existe ou não eurocentrismo no contexto do jogo em comparação à realidade.

No segundo momento, repete-se a mesma proposta de análise com um incremento analítico. Desta vez, os territórios representados no tabuleiro são comparados somente entre si. Ou seja, a análise se dá no Universo do próprio jogo de tabuleiro.

Por fim, apresentam-se os procedimentos metodológicos da elaboração e aplicação das oficinas didáticas sobre território e eurocentrismo. A atividade ocorreu numa escola pública do município do Recife e foi realizada no mês de julho de 2025.

A pesquisa caracteriza-se como uma investigação de natureza qualitativa. Essa definição justifica-se porque o estudo busca compreender e interpretar os significados atribuídos ao processo de ensino-aprendizagem, valorizando a análise crítica sobre território e eurocentrismo, bem como a utilização do jogo de tabuleiro como recurso didático na disciplina de Geografia.

4.1. Há eurocentrismo no jogo WAR?

Conforme a regra do WAR, para cada continente que o jogador conquistar, ele terá direito a uma recompensa por rodada, que consiste em se poder ampliar a quantidade de exércitos. “Conquistar” é um termo que se refere a posse, o domínio total de todos os territórios do continente.

Quem escolhe como vai usar a recompensa é o próprio jogador. Pode-se colocar todos os exércitos em apenas um território ou distribuir a quantidade recebida nos outros territórios de forma igualitária ou não.

Quem domina o continente Europeu, coloca cinco exércitos dentro de seus limites. Na América do Norte, a quantidade é a mesma, cinco exércitos. Na Ásia, o número compreende sete exércitos.

Note-se que todos estes continentes mencionados até aqui estão localizados acima da linha do Equador, portanto, no Hemisfério Norte. No Hemisfério Sul, a Oceania proporciona o colocar de dois exércitos. A América do Sul permite dois exércitos e a África, três exércitos (Fig. 11).

Figura 11. Distribuição de exércitos por continente.

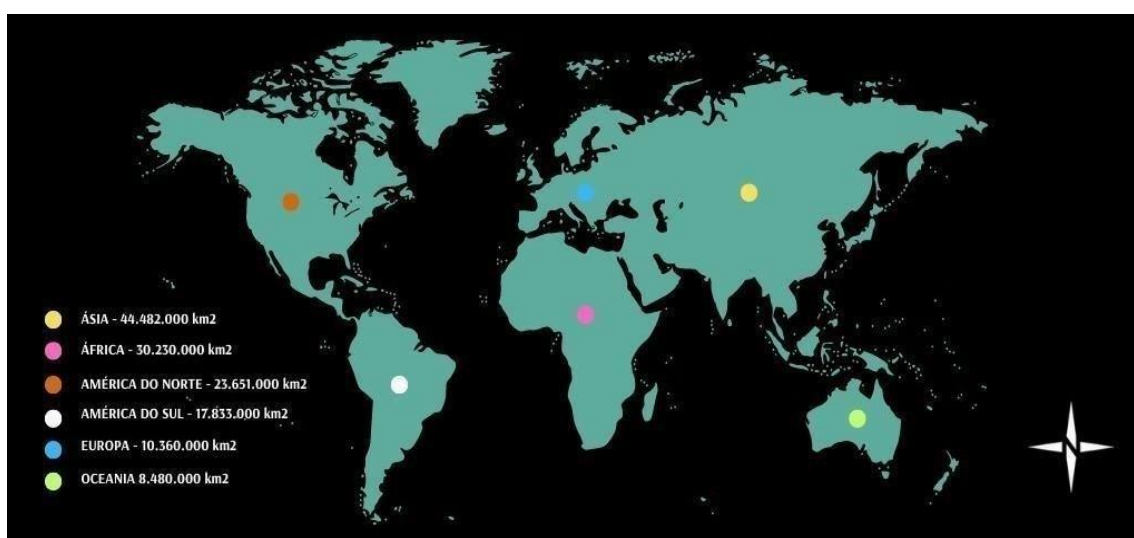


Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O jogo não possui explicação nas regras sobre o critério adotado para a colocação dos exércitos de recompensa no caso de controle total dos continentes invadidos no decorrer da jogatina. Não há justificativa técnica.

Se os criadores do jogo alegarem que o critério é a extensão territorial dos continentes, isto não fará nenhum sentido. A Europa é o segundo menor continente do globo e, ao se considerar a sua área, perde significativamente para a África em tamanho. Vejamos as extensões territoriais de todos os continentes:

Figura 12. Extensão territorial dos continentes.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025) com base em ONU (2025).

Ainda observando-se o tabuleiro, em quantidade total de territórios, a África possui seis territórios e a Europa detém sete, portanto, um território a menos. Não há razão, então, para que se exista uma diferença de dois exércitos a menos por rodada.

Se o critério considerado for o do número de habitantes por continente, também não se tem uma justificativa plausível (Tab. 1). De acordo com a última revisão da ONU (Organização das Nações Unidas), divulgada em julho de 2022, realizada pelo Departamento de Assuntos Econômicos e Sociais, a divisão populacional por continentes apresenta o continente asiático em primeiro lugar, seguido da África em segundo (ONU, 2022).

Tabela 1. Prospectos da população mundial. 2022.

CONTINENTE	POPULAÇÃO TOTAL
Ásia	4.694.576.000
África	1.393.676.000
Europa	745.174.000
América do Sul	434.254.000
América do Norte	375.279.000
Oceania	44.492.000

Fonte: Elaborado pelo autor (2025) com base em ONU (2022).

Ainda segundo a ONU (2022), Departamento de assuntos econômicos e sociais em 15 de novembro de 2022, chegamos a 8 bilhões de habitantes no mundo. Mesmo neste contexto, a Ásia continua em primeiro lugar em número de habitantes. A África segue em segundo.

O site *UNdata*, portal oficial mantido pela Divisão de Estatísticas das Nações Unidas (UNSD), que faz parte do Departamento de Assuntos Econômicos e Sociais reúne dados estatísticos globais, coletados de agências como FMI (Fundo Monetário Internacional), Banco Mundial, FAO (*Food and Agriculture Organization*) e OMS (Organização Mundial da Saúde).

Os dados disponíveis no *UNdata* são usados como referência por governos e instituições internacionais (ONU, 2025). Com base em dados do *UNdata* sobre o Produto Interno Bruto (PIB), o atual continente com maior poder econômico é a Ásia, seguida pela América do Norte, depois a Europa, em terceiro lugar (Tab. 2).

Em seguida aparecem a América do Sul, depois a África e, por fim, a vem a Oceania (ONU, 2025).

Tabela 2. Produto Interno Bruto dos continentes. 2025.

CONTINENTE	PRODUTO INTERNO BRUTO
Ásia	36,4 %
América do Norte	31,0 %
Europa	24,5 %
América do Sul	3,8 %
África	2,5 %
Oceania	1,8 %

Fonte: Elaborado pelo autor (2025) com base em ONU (2025).

A Ásia lidera com folga neste quesito devido à força de economias de países como China, Japão e Índia. A América do Norte se destaca com os Estados Unidos e o Canadá. A Europa conta com potências como Alemanha, França e Reino Unido.

Em uma guerra, pontos estratégicos tendem a ser cobiçados, o território que tiver mais brechas para invasão deve proteger suas fronteiras, precavendo-se a um ataque futuro. No *WAR*, é visto que a Ásia, por rodada, coloca mais sete exércitos. Já no caso de Europa e América do Norte, a quantidade de exércitos acrescidos por rodada é de cinco. Caso se seguisse o critério econômico, a América do Norte deveria colocar mais que a Europa, já que esta à frente neste quesito. Na América do Sul colocam-se dois exércitos, um a menos que na África, na qual se acrescentam três exércitos. Por fim, na Oceania colocam-se dois exércitos.

Quando comparamos o critério econômico com a regra do jogo, também não há sentido no colocar de exércitos por rodada para cada continente conquistado (Tab. 3).

Tabela 3. Comparativo entre PIB mundial e acréscimo de exércitos por rodada.

CONTINENTE	POSIÇÃO ECONÔMICA MUNDIAL (PIB)	ACRÉSCIMO DE EXÉRCITOS POR RODADA NO WAR	OBSERVAÇÃO COMPARATIVA
Ásia	1º lugar	+7	Coerente: maior PIB e maior número de exércitos no jogo
América do Norte	2º lugar	+5	Incoerente: está à frente da Europa no PIB, mas possui mesmo nº de exércitos
Europa	3º lugar	+5	Coerente: igual a América do Norte apenas no jogo, mas abaixo no PIB
América do Sul	4º lugar	+2	Coerente: poder econômico menor, menos exércitos
África	5º lugar	+3	Incoerente: está à frente da Oceania no PIB, mas no jogo coloca só um a mais
Oceania	6º lugar	+2	Coerente: menor PIB, menor número de exércitos

Fonte: Elaborado pelo autor (2025) com base em ONU (2025).

Mas afinal o que é o eurocentrismo? O que esse conceito tem a ver com o jogo *WAR*? Quijano (2005), no texto “Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina”, descreve:

Eurocentrismo é, aqui, o nome de uma perspectiva de conhecimento cuja elaboração sistemática começou na Europa Ocidental antes de meados do século XVII, ainda que algumas de suas raízes sejam, sem dúvida, mais velhas, ou mesmo antigas, e que nos séculos seguintes se tornou mundialmente hegemônica percorrendo o mesmo fluxo de domínio da Europa burguesa (Quijano, 2005, p.126).

O autor utiliza a palavra domínio, palavra chave do jogo, que trata do ato de dominar, invadir e “conquistar” territórios. É nítido que, em uma guerra, o território que possuir maior quantidade de soldados e maiores exércitos tenha uma probabilidade maior de vencê-la.

No caso da África, segundo os dados que apresentamos, quem a dominar estará em desvantagem em comparação aos demais continentes.

Ampliando essa discussão, Amin (1988) considera que o eurocentrismo se apresenta como um universalismo, ao propor o modelo ocidental como única saída possível diante dos desafios do nosso tempo.

Em continuidade à discussão sobre o eurocentrismo, Blaut (1993, p. 10-11) afirma:

O eurocentrismo é o modelo de mundo do colonizador em um sentido muito literal: não é meramente um conjunto de crenças, um feixe de crenças. Ele evoluiu, ao longo do tempo, para um modelo finamente esculpido, um todo estruturado; na verdade, uma teoria única; na verdade, uma superteoria, uma estrutura geral para muitas teorias menores, históricas, geográficas, psicológicas, sociológicas e filosóficas. Essa superteoria é o difusionismo. (Blaut, 1993, p. 10-11).

Todavia, não se deve esquecer de uma arma de suma importância, o conhecimento geográfico. Lacoste (1988), em sua obra “A Geografia isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra”, salienta a importância da ciência geográfica, a sua grandeza que vai além da guerra, transcende.

Colocar como ponto de partida que a geografia serve, primeiro, para fazer a guerra não implica afirmar que ela só serve para conduzir operações militares; ela serve também para organizar territórios, é somente em previsões das batalhas que é preciso se mover contra este ou aquele adversário, mas também para melhor controlar os homens sobre os quais o aparelho de Estado exerce sua autoridade (Lacoste, 1988. p. 9).

O embrião do eurocentrismo cresceu, tomou força, está ativo na sociedade moderna, por entre mídias digitais, jogos de vídeo games, tabuleiros, na moda, nas séries da Netflix, sendo consumido pelas massas das diferentes camadas sociais. Ele está presente na esfera do conhecimento científico ocidental desde o período dos filósofos gregos até os dias atuais. Mesmo hoje, há de se encontrar os resquícios do pensamento eurocêntrico.

A matriz está na centralização da Europa como o centro do conhecimento, colocando como válido o conhecimento partindo-se da perspectiva europeia, modelo perpetuado desde o primórdio das invasões territoriais coloniais. Eis uma forma de etnocentrismo singular, coloca-se a Europa como “sujeito único” da modernidade, através de uma centralização do poder/saber, cuja força motriz está na globalização.

A colonialidade do poder/saber é um modelo perpetuado pelos países do capitalismo central detentores do poder. Ela produz caos social, refletido nas desigualdades, em diferentes formas das camadas sociais. Os habitantes

colonizados aprenderam a(s) cultura(s) por imposição de quem os dominou, reproduzindo-as na esfera do sistema em que estão inseridos, na tecnologia, na materialidade das coisas e objetos, na forma de ser, agir e sobreviver.

O sistema capitalista integra a dualidade moderna – colonial. Portanto, o eurocentrismo “cega-nos” para enxergar o mundo e compreendê-lo a partir da perspectiva do mundo em que vivemos, nosso próprio mundo.

Nos é tirado o protagonismo, tornando-nos apenas figurantes. Assim dizendo, somos condicionados a viver da forma controlada. Quijano (2005) disserta sobre a globalização como força impulsionadora do eurocentrismo:

A globalização em curso é, em primeiro lugar, a culminância de um processo que começou com a constituição da América e do capitalismo colonial/moderno e eurocentrado como um novo padrão de poder mundial. Um dos eixos fundamentais desse padrão é a classificação social da população mundial de acordo com a ideia de raça, uma construção mental que expressa a experiência básica da dominação colonial e, desde então, o eurocentrismo (Quijano, 2005, p. 117).

A criação do conceito de raça é um dos trunfos do eurocentrismo, uma vez que, através da segregação “povo = raça humana”, foram criadas classes de raças. Surgem daí ideologias para se justificar certas atrocidades injustificáveis, tais como: racismo, escravidão e nazismo.

Bastante difundido no período do Iluminismo, o eurocentrismo coloca a Europa como a “mãe” que deve “educar” as sociedades do mundo através das “luzes da razão”. Por intermédio da colonização, países europeus invadiram territórios e grande parte do continente africano sofreu ataques, tidos como a chegada do “novo mundo” e a “descoberta” de povos que precisavam ser “civilizados”. Assim, a ótica eurocentrista se impõe no subjugar dos povos, inferiorizando-os, colocando-os como selvagens.

Santos (2001), em sua obra “Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal”, disserta que existem mundos dentro do nosso mundo: Fábula-Globalização, Perversidade-Globalização e Outra-Globalização. O eurocentrismo se encontra nos dois primeiros mundos mencionados.

De fato, se desejamos escapar à crença de que esse mundo assim apresentado é verdadeiro, e não queremos admitir a permanência de sua percepção enganosa, devemos considerar a existência de pelo menos três mundos num só. O primeiro seria o mundo tal como nos fazem vê-lo: a globalização como fábula; o segundo seria o mundo tal como ele é: a globalização como perversidade; e o terceiro, o mundo como ele pode ser: uma outra globalização (Santos, 2001, p.18).

A fábula está no modelo perpetuado desde a colonização, divulgado cotidianamente como o padrão de mundo a ser seguido, o mundo que foi imposto, que nos obrigam a ver, o “*perfect world*” capitalista eurocentrado.

O mundo da Perversidade-Globalização é o mundo real, o mundo das lutas das classes sociais, da fome, da escravidão, do trabalho, das contradições, marcas que surgiram no capitalismo selvagem.

4.2. O jogo dentro do jogo

Conforme foi analisado, fora do jogo *WAR*, na “vida real”, não existem motivos plausíveis para que o continente africano coloque menos exércitos por rodada, em comparação com o continente Europeu. Ao se examinar cada continente no tabuleiro do jogo, a quantidade de territórios que cada um possui em sua totalidade, os pontos estratégicos que possibilitam a sua invasão e a quantidade de continentes que possibilitam os ataques, pode-se mensurar e comparar se existe equilíbrio na regra do jogo.

Isso pode ser feito através de uma média calculada pela fórmula:

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

Onde:

QT = Quantidade de Territórios

PEPI = Pontos Estratégicos que Possibilitam sua Invasão

QCPA = Quantidade de Continentes que Possibilitam os Ataques

Da soma dos três itens (QT + PEPI + QCPA) dividida pela quantidade total dos itens, que é igual a três, se obtém uma média. O resultado pode servir como mais uma métrica e base de equilíbrio para a regra, dando sentido ou não para a quantidade de exércitos por continente.

Analisemos continente a continente:

ÁFRICA

QT = 6 territórios

(Argélia-Nigéria, Egito, Sudão, Congo, Madagascar, África do Sul)

PEPI = 4 territórios

(Oriente Médio, França-Portugal-Espanha-Itália, Polônia-Iugoslávia, Brasil)

QCPA = 3 continentes

(Ásia, Europa, América do Sul)

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

$$= (6 + 4 + 3) \div 3$$

$$= 4,33$$

EUROPA

QT = 7 territórios

(Moscou, Polónia-Iugoslávia, Alemanha, França-Portugal-Espanha-Itália, Suécia, Inglaterra, Islândia)

PEPI = 6 territórios

(Omsk, Aral, Oriente Médio, Egito, Argélia-Nigéria, Groenlândia)

QCPA = 3 continentes

(Ásia, África, América do Norte)

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

$$= (7 + 6 + 3) \div 3$$

$$= 5,33$$

OCEANIA

QT = 4 territórios

(Austrália, Nova Guiné, Bornéu, Sumatra)

PEPI = 2 territórios (Vietnã, Índia)

QCPA = 1 continente (Ásia)

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

$$= (4 + 2 + 1) \div 3$$

$$= 2,33$$

AMÉRICA DO SUL

QT = 4 territórios

(Brasil, Venezuela-Colômbia, Peru-Bolívia-Chile, Argentina-Uruguai)

PEPI = 2 territórios (México, Argélia-Nigéria) QCPA = 2 continentes (América do Norte, África)

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

$$= (4 + 2 + 2) \div 3$$

$$= 2,66$$

AMÉRICA DO NORTE

QT = 9 territórios

(Alasca, Mackenzie, Groenlândia, Vancouver, Ottawa, Labrador, Califórnia, Nova York, México)

PEPI = 3 territórios

(Venezuela-Colômbia, Islândia, Vladivostok)

QCPA = 3 continentes (América do Sul, Europa, Ásia)

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

$$= (9 + 3 + 3) \div 3$$

$$= 5$$

ÁSIA

QT = 12 territórios

(Oriente Médio, Aral, Omsk, Dudinka, Tchita, Sibéria, Índia, Vietnã, Japão, Vladivostok, China, Mongólia)

PEPI = 6 territórios

(Bornéu, Sumatra, Alasca, Egito, Moscou, Polônia-Iugoslávia)

QCPA = 4 continentes

(Oceania, África, Europa, América do Norte)

$$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$$

$$= (12 + 6 + 4) \div 3$$

$$= 7,33$$

Esta fórmula foi criada para fins didáticos, não existe no folheto das regras. O que impressiona é que os resultados obtidos evidenciam que o continente africano é o único que está com um exército a menos, se comparado com a proposta do jogo (Tab. 4). Quem obtiver a posse total da África, irá colocar, por rodada, três exércitos. No entanto, o correto a se colocar, segundo a fórmula, seriam quatro exércitos por rodada no continente africano.

Analisando-se os dados, a soma dos três itens (QT + PEPI + QCPA) mostra 13 territórios para a África e 16 para a Europa. A África, segundo a regra, dá apenas três exércitos. A Europa dá cinco, o que é bem desproporcional. Nos outros continentes, o número de exércitos é igual no comparativo fórmula/regra.

Tabela 4. Comparativo entre a fórmula proposta e a regra do WAR.

CONTINENTE	QT	PEPI	QCPA	$(QT + PEPI + QCPA) \div 3$	EXÉRCITOS POR RODADA PARA CADA CONTINENTE CONQUISTADO NO WAR
Europa	7	6	3	5,33	5
África	6	4	3	4,33	3
Ásia	12	6	4	7,33	7
América do Sul	4	2	2	2,66	2
América do Norte	9	3	3	5,00	5
Oceania	4	2	1	2,33	2

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Será que existiu intencionalidade ao se colocar a África em desvantagem em relação aos outros continentes? Ao criar a regra, os engenheiros autores do jogo foram tendenciosos? Será que foi falta de atenção?

Não sabemos as respostas para estas indagações. No entanto, não se pode alegar que esse *bug* seja um “erro” que não existe no jogo.

4.3. Oficinas didáticas: território e eurocentrismo

As oficinas foram realizadas em 30 de julho de 2025, no turno da manhã, na turma do 2º ano D do Ensino Médio da Escola de Referência Othon Paraíso. A unidade de ensino está situada na Avenida Manoel Gonçalves da Luz, 140, Bongi, Recife/PE, CEP 50751-200.

As fichas utilizadas foram previamente elaboradas no programa *Microsoft Word*, editadas e preparadas para impressão. Foram produzidas duas fichas, cada uma relacionada a um conceito específico (território e eurocentrismo). A ficha referente ao conceito de território apresenta a imagem de uma casa, enquanto a ficha referente ao conceito de eurocentrismo traz a representação do mapa-múndi destacando apenas os continentes presentes no jogo de tabuleiro *WAR*.

A escolha da imagem da casa para a ficha do conceito de território teve como objetivo aproximar o conteúdo da realidade cotidiana dos estudantes, considerando que todos já possuem familiaridade com esse elemento, seja por morarem em uma ou por associarem o espaço doméstico ao seu lugar de pertencimento. A analogia buscou facilitar a compreensão do conceito de território a partir de uma referência concreta e comum.

Já a utilização do mapa-múndi na ficha referente ao conceito de eurocentrismo visou possibilitar a escolha e a justificativa dos alunos sem a necessidade de desenhar os continentes, evitando, assim, o desperdício de material. Ambas as fichas foram utilizadas como instrumentos de coleta de dados, cujos resultados são apresentados e discutidos na seção de resultados e discussões.

Antes da aplicação na escola, foi realizada uma oficina piloto na UFPE com a participação do professor orientador desta pesquisa e de três alunos do curso de Geografia. Essa oficina teve caráter experimental, servindo como teste da metodologia proposta.

Durante sua realização, foi possível refletir sobre aspectos como desafios, possíveis problemas, gestão do tempo, tipos de questionamentos e outras questões que, em teoria, pareciam solucionadas, mas que, na prática, poderiam impactar a dinâmica das atividades. Dessa forma, a oficina piloto contribuiu para o aprimoramento da proposta, possibilitando ajustes necessários e preparando o pesquisador para lidar com eventuais desafios em sala de aula.

Já na escola, o professor apresentou-me à turma e, em seguida, expliquei que realizaríamos uma aula utilizando o jogo de tabuleiro *WAR*. Antes do início da atividade lúdica, entreguei as fichas aos estudantes, concedendo entre cinco e dez minutos para o preenchimento. Orientei-os a não se preocuparem excessivamente com a justificativa, deixando-os livres para escrever o que desejassem. Após o término alguns alunos realizaram a leitura das justificativas registradas em suas fichas.

O ambiente em sala de aula foi tranquilo, sem intercorrências relevantes. Foi necessário aguardar a chegada de alguns alunos, que se atrasaram por se tratar da primeira aula do período da manhã. Assim que todos estavam presentes, dei início à atividade explicando os conceitos que seriam trabalhados e propondo um breve exercício: cada estudante deveria dizer a palavra que lhe vinha à mente ao ouvir determinado conceito. A maioria da turma participou ativamente contribuindo de maneira significativa.

Na segunda aula, organizei a formação de grupos para a aplicação do jogo, com o objetivo de simular disputas territoriais. Os próprios alunos decidiram a composição das equipes, e, após essa etapa, expliquei as regras básicas de ataque e defesa no tabuleiro. A equipe vencedora recebeu uma caixa de chocolate como premiação simbólica.

Essa estratégia de estímulo aumentou ainda mais a motivação da turma: antes mesmo de conhecerem a recompensa, os alunos já estavam engajados; ao saberem da premiação, a competição tornou-se mais intensa, resultando em grande comemoração por parte da equipe vencedora.

Além disso, no início da oficina, todos os estudantes receberam pequenos confeitos de chocolate como forma de incentivo e acolhimento, gesto que considerei importante por se tratar de um momento marcante em minha trajetória acadêmica.

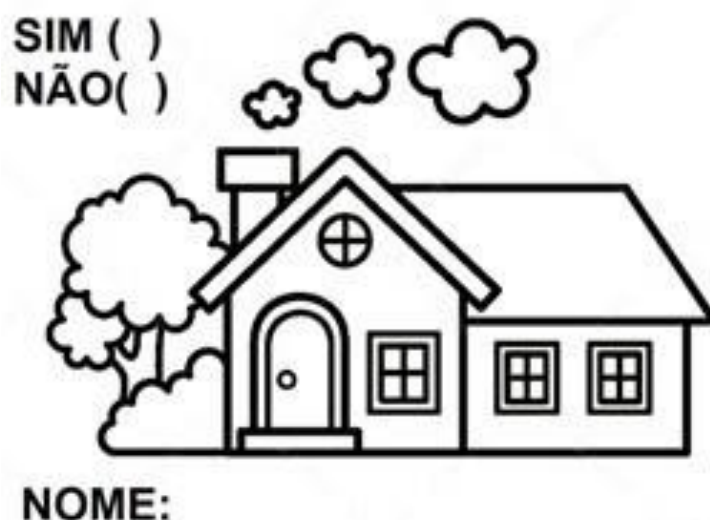
Durante a execução do jogo, minha função foi a de mediador e árbitro, orientando as equipes nos momentos de ataque e defesa, esclarecendo dúvidas quanto à movimentação dos exércitos e garantindo que as regras fossem seguidas. A condução ocorreu de forma dinâmica e envolvente e, ao final, a atividade foi encerrada com a ida dos alunos para o recreio.

O professor responsável pela turma elogiou a proposta, destacando que todos os estudantes participaram ativamente, inclusive aqueles que, segundo ele, costumavam ser menos disciplinados. Ressaltou, ainda, a intenção de aplicar a oficina em suas próprias aulas, agradecendo pela experiência proporcionada.

As atividades ocorreram nas duas primeiras aulas matutinas e totalizaram carga horária de 1 hora e 40 minutos. Para que a atividade fosse executada, uma carta de apresentação explicitando o teor da prática foi preparada pelo professor orientador desta pesquisa. O documento foi entregue à coordenação pedagógica da escola e segue anexado no final deste trabalho.

Na primeira atividade, para cada discente da turma foi entregue uma ficha com o desenho em preto e branco de uma casa (Fig. 13). Ao lado da figura, existe a opção para assinalar com SIM (☐) ou NÃO (☐).

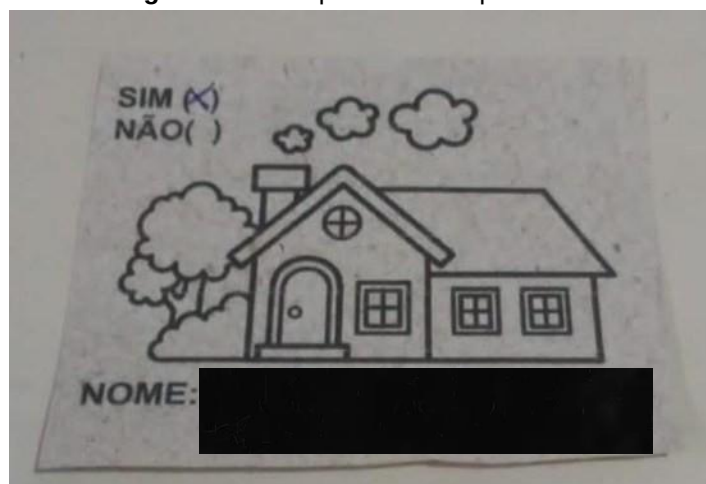
Figura 13. Modelo da ficha 1.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

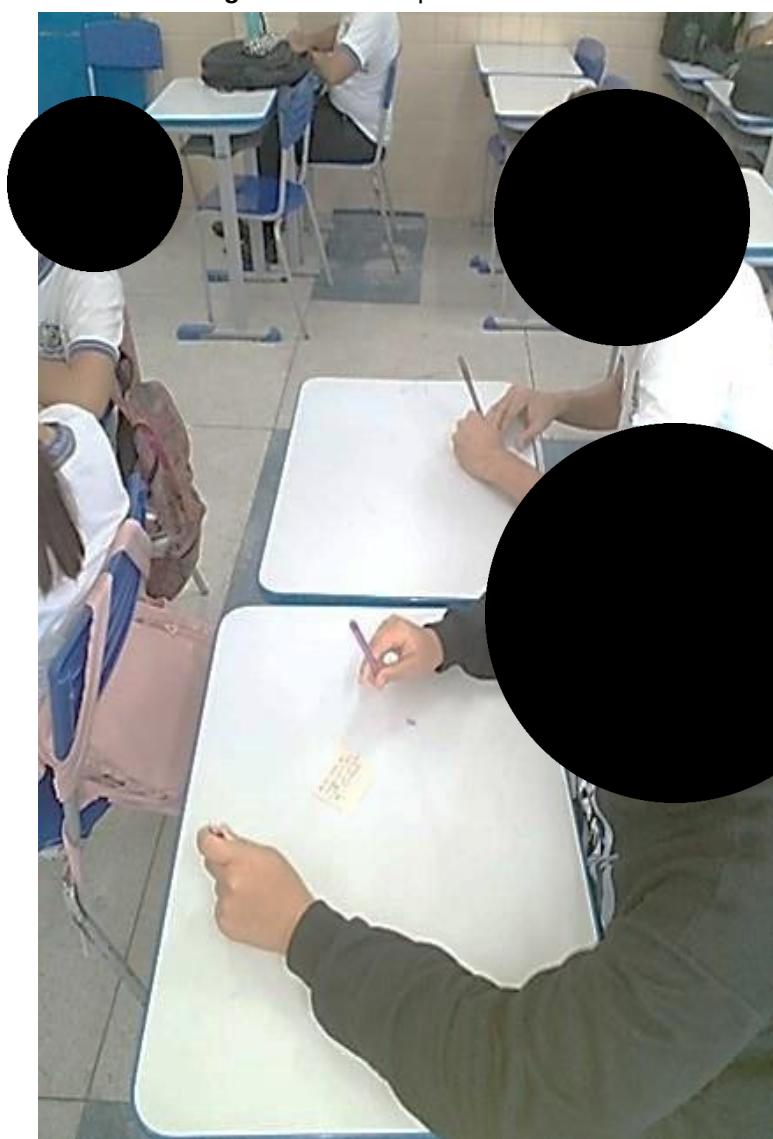
Os alunos marcaram um “X” em “SIM” ou um em “X” em “NÃO” e justificaram suas respostas na parte de trás da ficha (Figs. 14, 15 e 16).

Figura 14. Exemplo de ficha 1 preenchida.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 15. Alunos preenchem a ficha



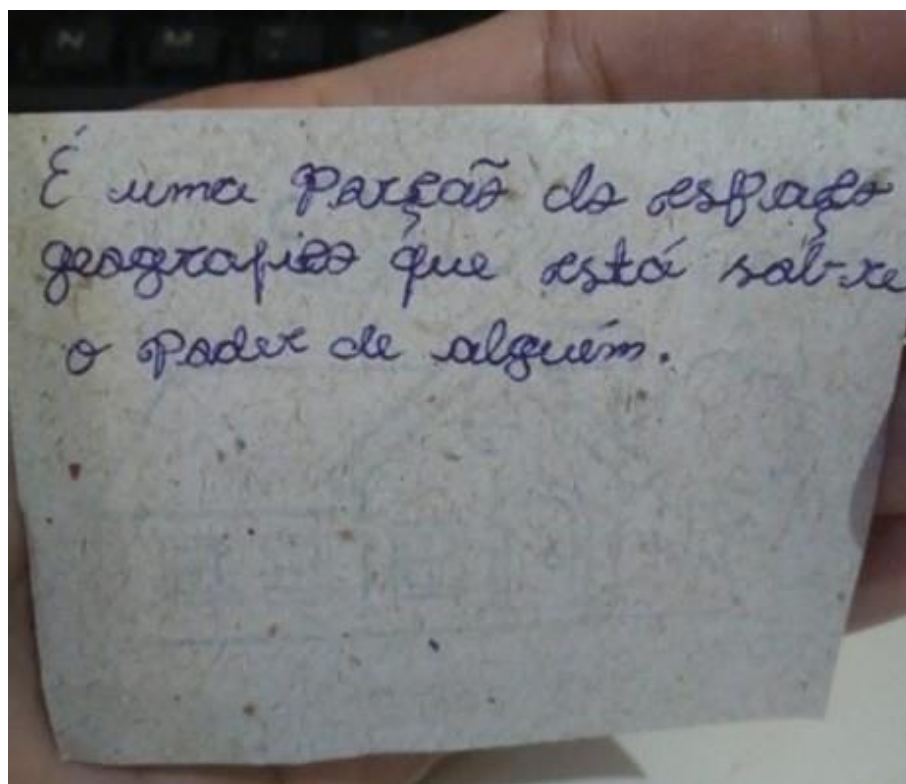
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Após entrega das fichas, perguntou-se: Sua casa é um território?

O fundamento da pergunta foi saber se existe um “domínio” inicial dos alunos sobre o conceito de território. Pedi para que quem quisesse, lesse a sua resposta junto com a justificativa.

Logo após, expliquei sobre o conceito, conforme o fundamenta Marcelo Lopes de Souza (2016).

Figura 16. Exemplo de justificativa na ficha 1 preenchida.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Após debatermos, foi distribuída uma nova ficha para assinalar um “X” em um continente (Fig. 17). O desenho dos continentes na ficha consta em preto e branco. A escolha das fichas em preto e branco foi pensando de acordo com o estudo da psicologia das cores, da autora Eva Heller (2013). As cores podem influenciar na escolha dos alunos.

Se um continente estivesse pintado de vermelho, por exemplo, um aluno poderia não escolhê-lo, simplesmente porque, em seu inconsciente, tal cor poderia remeter a algo ruim, visto que vermelho pode lembrar coisa como sangue

ou agressão. Da mesma forma, um continente pintado de azul, por ser uma cor muito comum entre garotos, poderia ter a sua escolha induzida por tal fator, algo que se espera que não ocorra.

Partindo-se da mesma lógica, a ficha que tem o desenho da casa também está em preto em branco.

Cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento (Heller, 2013, p. 21).

Com base segunda ficha, a dos continentes, foi feita uma nova pergunta:

Se você tivesse o poder de escolher um continente para dominar todos os territórios, qual escolheria?

Para responder, foi necessário marcar um “X” em uma das opções (África, Europa, Oceania, América do Sul, Ásia, América do Norte) e justificar a resposta na parte de trás da ficha (Figs. 18 e 19).

Figura 17. Modelo da ficha 2.

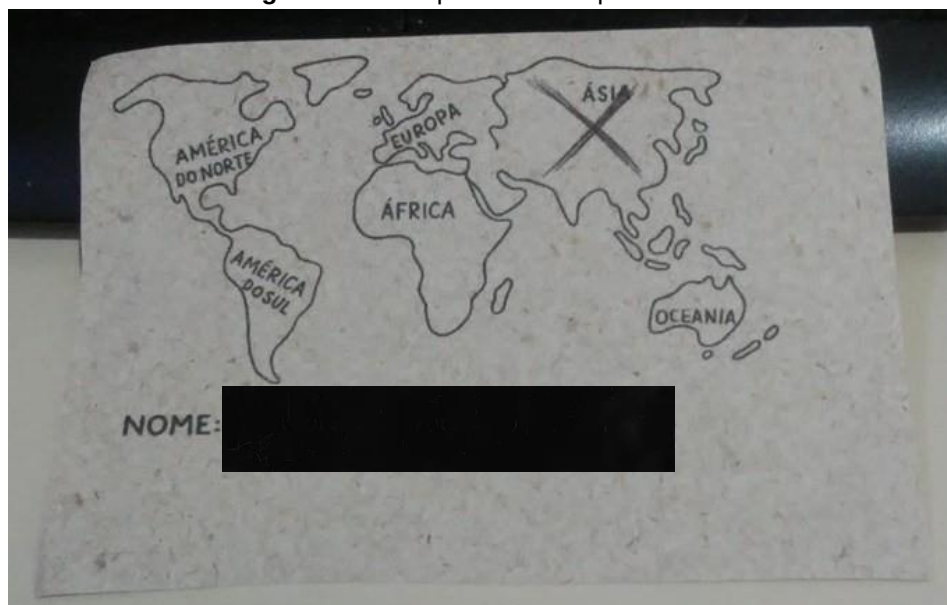


NOME:

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Pedi para que quem quisesse lesse a sua resposta junto com a justificativa, logo após expliquei sobre o conceito eurocentrismo, conforme o elabora Aníbal Quijano (2005).

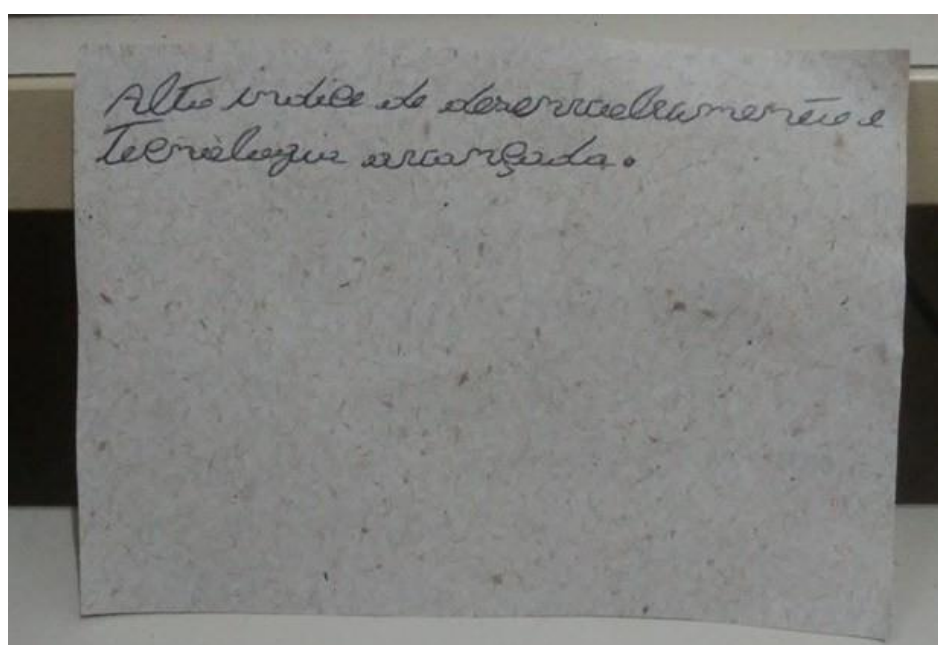
Figura 18. Exemplo de ficha 2 preenchida.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O fundamento da pergunta foi saber qual seria a porcentagem das escolhas dos continentes.

Figura 19. Exemplo de justificativa na ficha 2 preenchida.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Na segunda aula, a turma foi dividida em seis equipes para a disputa de WAR. Cada equipe ficou com uma cor de exército (Vermelho, Preto, Branco, Verde, Amarelo, Azul). Foi feito um círculo com cadeiras e coloquei uma mesa centralizada no meio do círculo, com o tabuleiro do jogo em cima (Fig. 20).

Figura 20. Organização da turma em equipes para a disputa de WAR.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Organizadas as equipes, expliquei-lhes as regras. Distribui as fichas que contêm os 42 territórios e cada equipe ficou com sete territórios (Fig. 21).

Figura 21. Tabuleiro do WAR com equipes em seus territórios.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O jogo começou e o objetivo lúdico foi o de que, quando terminasse a aula, a equipe que tivesse mais territórios seria a vencedora (Figs. 22, 23 e 24).

Figura 22. Explicação das regras do jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 23. Ataque realizado por equipe no WAR.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 24. Equipe criando estratégia de ataque no WAR.



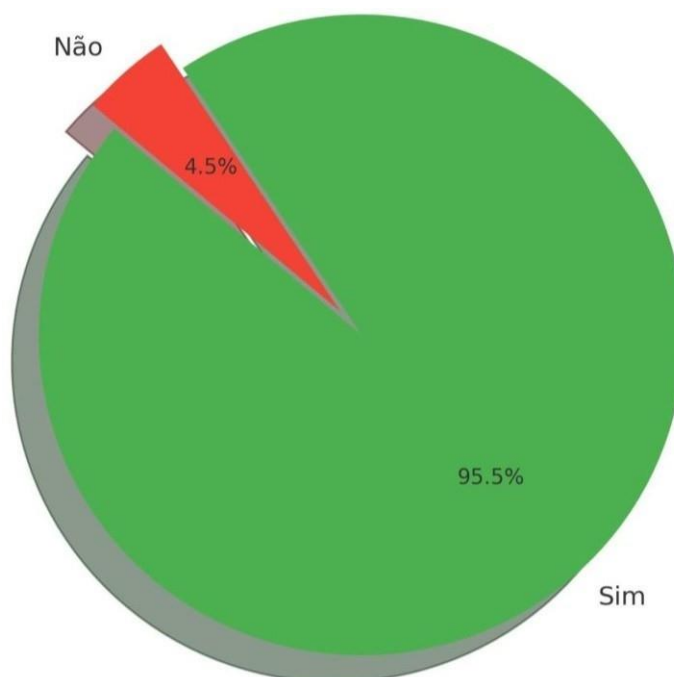
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Ao fim da oficina, a equipe do exército de azul venceu.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Sobre o conceito de território, foi possível perceber que os alunos demonstram domínio da noção básica. Na ficha da casa, do total de 22 alunos, 21 assinalaram a opção "SIM" e apenas um marcou "NÃO" (Fig. 25).

Figura 25. Compreensão do conceito de território entre os alunos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Esses dados indicam que a maioria da turma compreende o conceito e funciona como um diagnóstico inicial para avaliar a necessidade de retomada ou não do conteúdo. No caso desta turma, observa-se que, neste momento, não há necessidade de revisão específica sobre esse tema.

Em relação ao conceito de eurocentrismo, percebi que a maioria dos alunos não se recordava do seu significado. Nenhum deles quis arriscar uma explicação com suas próprias palavras. Diante disso, foi necessário apresentar o conceito de forma detalhada.

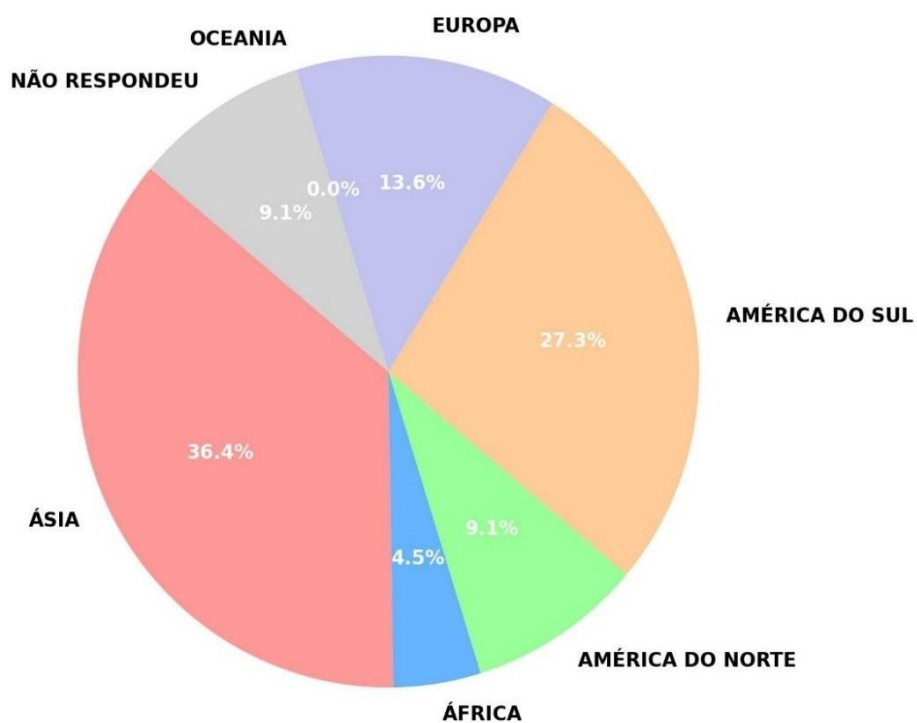
Ao se analisar os dados coletados, observou-se que os continentes da África e da Oceania foram os menos escolhidos como territórios a serem dominados no jogo, o que pode revelar traços de um olhar ainda influenciado por resquícios da colonização (Tab. 5).

Tabela 5. Continentes escolhidos pelos alunos.

CONTINENTE	ESCOLHAS DOS ALUNOS
Ásia	8
América do Sul	6
Europa	3
América do Norte	2
África	1
Oceania	0
Não respondeu	2

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Esse padrão (Fig. 26) pode estar relacionado à forma como a mídia, as redes sociais e outros meios de comunicação representam (ou omitem) esses continentes, reforçando a marginalização e invisibilizando suas culturas.

Figura 26. Continentes escolhidos pelos alunos.

Fonte. Elaborado pelo autor (2025).

Tal dado reforça a importância da adoção de abordagens pedagógicas que desconstruam essa hegemonia histórica imposta pelos colonizadores e que valorizem a diversidade cultural e geográfica de todos os continentes existentes. Promover educação e conhecimento sobre a África, a Oceania e outros espaços pouco representados é fundamental para se combater estereótipos e ampliar o olhar crítico dos estudantes.

O que percebi, com a oficina usando o jogo *WAR*, foi um envolvimento intenso e carregado de entusiasmo pelos alunos, que participaram ativamente para tentar compreender e aplicar os conceitos trabalhados. A busca por territórios e o desejo de vencer o desafio, contribuíram para que os estudantes conectassem teoria e prática. O jogo *WAR* mostrou-se uma ferramenta eficaz para facilitar o entendimento de conceitos geográficos, especialmente do eurocentrismo, que geralmente é pouco explorado de forma lúdica.

Os dados obtidos durante a atividade, especialmente no momento em que os alunos puderam escolher um continente para dominar, revelaram um padrão que indica resquícios de marginalização de alguns continentes, tais como África e Oceania.

A Europa, apesar de ser um continente pequeno e com pouca vantagem estratégica no jogo, foi mais lembrada do que a África e a Oceania, continentes historicamente marginalizados. A África foi pouco escolhida e a Oceania sequer foi mencionada pelos alunos.

Esse padrão sugere que as escolhas dos alunos não foram apenas táticas, mas também influenciadas por construções culturais e sociais que refletem o quanto certos espaços são valorizados ou invisibilizados no imaginário coletivo. Tais resultados reforçam a importância de se trabalhar conceitos como eurocentrismo em sala de aula, utilizando-se ferramentas como o jogo *WAR* para provocar reflexões críticas e ampliar o repertório cultural e geográfico dos estudantes.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos permitem uma gama enorme de possibilidades na educação. Ensina-se “brincando” com os conceitos no ato de jogar. O caráter lúdico existente nos jogos proporciona o adentrar na aprendizagem *gamificada* em sala de aula.

Os jogos desempenham um papel importante no ensino, sendo uma metodologia ativa de vasta aplicabilidade. A pesquisa trouxe respostas para os questionamentos: É possível utilizar o jogo *WAR* para o ensino de Geografia? Qual a sua relação com os conceitos geográficos?

Como se viu, o uso de jogos educativos, especificamente o do jogo *WAR*, para o ensino da Geografia é possível de fato. O conceito de território é intrínseco no jogo. Sua essência parte deste conceito e de sua relação direta com a guerra. O eurocentrismo, por sua vez, está atrelado ao conceito de território. Ficou nítido o domínio do primeiro conceito na oficina

Não é necessário estar em uma escola ultra moderna e tecnológica para se aplicar a oficina, basta se ter o jogo emprestado, comprado, ou cada escola possuir um exemplar. Cabe ao educador ver o que é melhor para seu orçamento. O jogo é de baixo valor para se comprar e não precisa de atualizações. Uma vez comprado, sempre poderá ser usado da forma que se encontra para qualquer oficina. O jogo, por ser de “papel/papelão”, possibilita o seu transporte para qualquer lugar, seja tanto sala de aula, como em aulas em campo ou aulas particulares. É vasta a versatilidade.

Os dados observados demonstraram que a utilização do jogo contribuiu significativamente para o envolvimento dos estudantes, favorecendo tanto o aprendizado quanto o estímulo à competição saudável em sala de aula. A experiência revelou que o uso do *WAR* como recurso lúdico e metodológico promoveu uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos geográficos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Diante dos resultados positivos obtidos, a aplicação desta estratégia se mostra viável tanto em novas turmas do Ensino Fundamental quanto em turmas do Ensino Médio, oferecendo aos estudantes uma abordagem diferenciada e eficaz no ensino de Geografia.

Em suma, o jogo *WAR* é uma possibilidade de metodologia ativa que, para ser aplicada, basta que se queira mudar, sair do tradicional em algum momento. Mesmo que exista uma resistência do “sistema”, é bom lembrar que somos todos super heróis professores e podemos usar esse “poder” em prol da educação.

Logo abaixo, deixo a possibilidade para caso algum educador queira implementar uma oficina com o tema cultura, utilizando o jogo *WAR*.

Propõe-se, como possibilidade didática, uma oficina voltada ao tema “cultura”, mediada pelo educador, com base no jogo *WAR*. A atividade inicia-se com os alunos organizados em círculo, onde serão apresentados e debatidos os conceitos de cultura, aculturação e endoculturação.

Em seguida, a turma é dividida em seis equipes, cada uma representando uma cor de exército (preto, branco, amarelo, verde, azul, vermelho). Cada equipe escolherá três territórios no tabuleiro, podendo ser de continentes distintos ou do mesmo. Para cada território escolhido, serão posicionados quatro exércitos em regiões fronteiriças. Exemplo: se a escolha for o território “Brasil”, os exércitos podem ser alocados em “Argentina-Uruguai” (Fig. 27).

Figura 27. Proposta de oficina sobre cultura com o uso do *WAR*.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Um representante de cada equipe disputará o território escolhido contra o educador por meio do lançamento de dados. Caso vença, a equipe pesquisa aspectos culturais do território conquistado. Em caso de derrota, realiza a pesquisa sobre o território de onde partiu o ataque.

7. REFERÊNCIAS

AMIN, Samir. **L'eurocentrisme: critique d'une idéologie**. Paris: Anthropos-Economica, 1988.

ARAÚJO, Breno de Assis Silva; ALBUQUERQUE, Edu Silvestre de; SILVA, Moisés Jerônimo da; FERNANDES, Allan. **O ensino de geopolítica através da produção textual e do jogo WAR: práticas docentes do PIBID Geografia- UFRN**. Revista Extensão & Sociedade. Natal, v. 9, n. 1, 2020.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para a educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BLAUT, James Morris. **The Colonizer's Model of the World: Geographical Diffusionism and Eurocentric History**. New York: The Guilford Press, 1993.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 2001.

CARVALHO, Pietra. **WAR é criação de brasileiros: jogo nasceu graças a grupo de amigos da USP**. UOL Economia. 7 mai. 2024. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2024/05/07/o-war-e-brasileiro-classico-de-tabuleiro-veio-de-amigos-de-faculdade.htm>. Acesso em: 5 jun. 2025.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella; MORAES, Jerusa Vilhena de (orgs.). **Metodologias ativas: introdução**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. Tradução de Anísio Teixeira. 3. ed. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo; São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artmed, 1994.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade**. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KARNAL, Leandro. **Conversas com um jovem professor**. São Paulo: Contexto, 2012.

LACOSTE, Yves. **A geografia – isso serve, em primeiro lugar, para fazer guerra**. Tradução de Maria Cecília França. Campinas, SP: Papirus, 1988.

MARCONI, Marina de Andrade; PRESOTTO, Luiz Gonzaga. **Antropologia cultural: uma introdução**. São Paulo: Atlas, 2001.

ONU (Organização das Nações Unidas). **UNdata: A World of Information**. United Nations Statistics Division. Disponível em: <https://data.un.org>. Acesso em: 29 jul. 2025.

ONU (Organização das Nações Unidas). **World Population Prospects 2022**. New York: United Nations Department of Economic and Social Affairs, Population Division, 2022. Disponível em: <https://population.un.org/wpp/>. Acesso em: 20 abr. 2024.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. In: LANDER, Edgardo (org.). A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

ROEHRS, Rafael; DENARDIN, Úrsula Freitas Gasparotto; ESCOTO, Dandara Fidelis; DENARDIN, Elton Luis Gasparotto. **Adaptação do jogo WAR como ferramenta didática aplicada ao ensino de Geografia – WARGEO**. Geografia: Ensino & Pesquisa. Santa Maria, v. 21, n. 2, 2017.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 6. ed. Rio de Janeiro; São Paulo: Record, 2001.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

ANEXOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS GEOGRÁFICAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

CARTA DE APRESENTAÇÃO DO ESTUDANTE

Senhor(a) Diretor(a) ou Responsável pela Unidade de Ensino,

Venho, por meio desta, apresentar à Vossa Senhoria o estudante **JOSÉ HENRIQUE DA SILVA BEZERRA**, matrícula nº 20180013138, que tem interesse em cumprir suas atividades de Trabalho de Conclusão de Curso junto a essa instituição.

O estudante vem desenvolvendo a pesquisa **O uso do jogo de tabuleiro War como metodologia ativa no Ensino de Geografia: reflexões sobre território e eurocentrismo**, cujo caráter exige aplicação de oficinas e coleta de informações, as mais completas possíveis, para que possamos nos aproximar da melhor maneira dos elementos de realidade que nos auxiliam na análise.

Para tal, peço o apoio de Vossa Senhoria para atender suas demandas. O estudante compromete-se a cumprir as normas dessa instituição durante o período de atividades. Estou à disposição para quaisquer esclarecimentos adicionais pelo e-mail anthony.padua@ufpe.br.

Agradeço desde já.

Atenciosamente,



Professor da Universidade Federal de Pernambuco
Departamento de Ciências Geográficas – DCG

Recife, 22 de julho de 2025