

Anais do IIIº Seminário GeoÁfrica – 2025

**PROPOSTA DE ACTIVIDADE DE PRODUÇÃO E CONSTRUÇÃO DE
MATERIAIS DIDÁCTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA JOGO -
30 SEGUNDOS NA CIDADE DE MAPUTO: DESCUBRA SEUS
TESOUROS TURÍSTICOS**

***PROPOSAL FOR AN ACTIVITY OF PRODUCTION AND CONSTRUCTION OF
TEACHING MATERIALS FOR GEOGRAPHY TEACHING
GAME – 30 SECONDS IN THE CITY OF MAPUTO: DISCOVER ITS TOURIST
TREASURES***

***PROPUESTA DE ACTIVIDAD DE PRODUCCIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE
MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA
JUEGO – 30 SEGUNDOS EN LA CIUDAD DE MAPUTO: DESCUBRE SUS TESOROS
TURÍSTICOS***

HELENA GERALDA CHAMUEL CHIRINDA

Universidade Pedagógica de Maputo - Faculdade de Ciências da Terra e Ambiente
helenachamuel@gmail.com

PAULA CARMEN MISSAEL MUIRULA

Universidade Pedagógica de Maputo - Faculdade de Ciências da Terra e Ambiente
carmenmuirula99@gmail.com

ANA CLAUDIA RAMOS SACRAMENTO

Departamento de Geografia - Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Faculdade de Formação de Professores
ana.sacramento@uerj.br - <https://orcid.org/0000-0002-3006-5310>

RESUMO

Este estudo apresenta uma proposta de material didático para o ensino de Geografia intitulada “*30 Segundos na Cidade de Maputo: Descubra seus Tesouros Turísticos*”, fundamentada em uma abordagem lúdica, participativa e crítica da aprendizagem. O objectivo geral é promover o conhecimento dos principais pontos turísticos da cidade, por meio de um jogo pedagógico com cartões contendo pistas a serem decifradas pelos estudantes em 30 segundos. Como objectivos específicos, pretende-se ensinar a localização e a importância cultural e histórica desses pontos, explorar sua relevância geográfica, estimular a participação activa e o trabalho em grupo, além de desenvolver habilidades de síntese e argumentação. O material destina-se ao ensino médio, sobretudo nas disciplinas de Geografia Económica de Moçambique e Turismo. O jogo integra conteúdos como geografia física, localização dos pontos turísticos, património histórico-cultural, turismo sustentável e identidade cultural, aproximando-os do quotidiano dos alunos. A metodologia qualitativa baseia-se no uso do jogo como estratégia de ensino, incluindo a selecção dos temas, trabalho de campo, organização das perguntas e elaboração do jogo. A proposta busca enriquecer as aulas com um recurso dinâmico, tornando a aprendizagem mais atractiva e contextualizada.

Palavras-chave: Geografia escolar; Jogos pedagógicos; Maputo; Turismo; Ensino médio.

ABSTRACT

This study presents a proposal for a teaching material for Geography education entitled “*30 Seconds in the City of Maputo: Discover Its Tourist Treasures*”, based on a playful, participatory, and critical learning approach. The main objective is to promote knowledge of the main tourist attractions of the city through a pedagogical game composed of cards with clues to be solved by students within 30 seconds. Specific objectives include teaching the location and cultural and historical importance of these sites, exploring their geographical relevance, encouraging active participation and teamwork, and developing skills of synthesis and argumentation. The material is intended for secondary education, especially in subjects such as Economic Geography of Mozambique and Tourism. The game integrates contents such as physical geography, location of tourist sites, historical-cultural heritage, sustainable tourism, and cultural identity, connecting them to students’ daily lives. The qualitative methodology is based on the use of the game as a teaching strategy, including theme selection, fieldwork, organization of questions, and final design of the game. The proposal seeks to enrich classes with a dynamic resource, making learning more engaging and contextualized.

Keywords: School geography; Educational games; Maputo; Tourism; High school.

RESUMEN

Este estudio presenta una propuesta de material didático para la enseñanza de la Geografía titulada “*30 Segundos en la Ciudad de Maputo: Descubre sus Tesoros Turísticos*”, fundamentada en un enfoque lúdico, participativo y crítico del aprendizaje. El objetivo general es promover el conocimiento de los principales puntos turísticos de la ciudad mediante un juego pedagógico compuesto por tarjetas con pistas que los estudiantes deben resolver en 30 segundos. Entre los objetivos específicos se encuentran enseñar la localización y la importancia cultural e histórica de estos lugares, explorar su relevancia geográfica, fomentar la participación activa y el trabajo en grupo, así como desarrollar habilidades de síntesis y argumentación. El material está dirigido a la educación secundaria, especialmente en asignaturas como Geografía Económica de Mozambique y Turismo. El juego integra contenidos como geografía física, localización de los puntos turísticos, patrimonio histórico-cultural, turismo sostenible e identidad cultural, vinculándolos con la vida cotidiana de los estudiantes. La metodología cualitativa se basa en el uso del juego como estrategia de enseñanza, incluyendo la selección de temas, trabajo de campo, organización de preguntas y elaboración final del juego. La propuesta busca enriquecer las clases con un recurso dinámico, haciendo el aprendizaje más atractivo y contextualizado.

Palabras clave: Geografía escolar; Juegos educativos; Maputo; Turismo; Educación secundaria.

INTRODUÇÃO

Diferentes autores que trabalham com o ensino de Geografia têm buscado diferentes alternativas para a construção do conhecimento geográfico escolar compreendendo a necessidade de articular teoria e prática, por meio da produção de metodologias e de recursos que colaboram para a aprendizagem do estudante.

Discute-se constantemente como a produção do conhecimento precisa ser autoral e autónoma, por isso, a importância de promover possibilidades de intervenção conceitual e metodológica a fim de estudar e ensinar conceitos e conteúdos geográficos para as diferentes maneiras de pensar e raciocinar geograficamente.

O ensino de Geografia representa trabalhar com conceitos, conteúdos, processos e dinâmicas socio espaciais e naturais que estimulam os estudantes a localizar, descrever, identificar e analisar os fenómenos geográficos em suas escalas de análise. Desta maneira, desenvolver jogos educativos geográficos é buscar trabalhar com diversas possibilidades envolvendo fenómenos geográficos que fazem parte do cotidiano do estudante e ele pode entendê-los e analisá-los pela perspectiva dos jogos.

O uso de jogos no ensino de Geografia possibilita o desenvolvimento de habilidades que auxiliam na construção lógica do conhecimento, permitindo a articulação entre diferentes conteúdos e dinamizando as aulas, uma vez que os alunos demonstram grande interesse por actividades diferenciadas, como o acto de jogar (Sacramento; Castellar; Moraes, 2009).

A ludicidade presente nos jogos desperta a curiosidade e a imaginação dos estudantes, favorecendo a construção do conhecimento de forma mais prazerosa e engajadora. Além disso, os jogos proporcionam um ambiente colaborativo que estimulam a interacção entre os alunos e o desenvolvimento de competências como a resolução de problemas, o trabalho em equipe e o respeito às regras. Ao longo da vida, o jogo faz parte da cultura humana e contribui significativamente para o desenvolvimento integral do indivíduo.

No contexto escolar, os jogos geográficos podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos para explorar diversos conceitos da disciplina, como localização, espaço, paisagem, território e relações entre sociedade e natureza, tornando o aprendizado mais concreto e participativo (Sacramento, 2017). O jogo, nesse sentido, configura-se como um recurso pedagógico essencial, pois, ao brincar, o aluno articula teoria e prática, formula hipóteses e experimenta situações que tornam o processo de aprendizagem mais atractivo e significativo.

Do ponto de vista de Felgueiras (2021), a criação de um espaço de jogo, interacção e criatividade possibilita uma aprendizagem dotada de sentido e significado, na qual o prazer de

aprender está presente e se torna parte fundamental do processo educativo.

Além de facilitar a compreensão do espaço geográfico e do património local, o jogo estimula o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e comunicativas, ao mesmo tempo em que valoriza o património cultural e ambiental da capital moçambicana. Assim, esta proposta não apenas contribui para o processo de ensino e aprendizagem, mas também reforça a importância da Geografia como disciplina que aproxima o estudante da sua realidade e da sua identidade territorial.

No contexto escolar moçambicano, especialmente durante o estágio pedagógico realizado em 2024, observou-se que o ensino de Geografia, em particular no tema do turismo, enfrenta desafios relacionados à limitação de recursos didáticos e à ausência de práticas que promovam o contacto directo com a realidade geográfica.

Frequentemente, os conteúdos são abordados de forma predominantemente teórica, sem o apoio de actividades práticas, como visitas de estudo, que possibilitariam uma aprendizagem mais concreta e contextualizada. Tal constatação reforça a necessidade de inovação nas práticas pedagógicas, buscando metodologias que promovam a participação activa dos estudantes e favoreçam uma aprendizagem significativa, em consonância com as orientações do Plano Curricular do Ensino Secundário (Instituto Nacional do Desenvolvimento de Educação / Ministério de Educação e Desenvolvimento Humano, 2022). Nesse sentido, a utilização de jogos educativos surge como uma alternativa eficaz, pois alia o carácter lúdico ao científico, estimulando o interesse e a construção do conhecimento.

A proposta do jogo “30 Segundos na Cidade de Maputo: Descubra seus Tesouros Turísticos” foi concebida como um recurso didático que visa dinamizar o ensino do turismo e da geografia económica, permitindo que os estudantes explorem, de forma interactiva, os principais pontos turísticos e patrimónios culturais da cidade de Maputo.

Segundo o Plano Curricular do Ensino Secundário esta actividade é voltada para estudantes do ensino médio, com foco nas turmas do 8º, 9º e 12º classe, proporcionado um aprendizado dinâmico e significativo no ensino de Turismo e Geografia Económica de Moçambique. Ademais, a geografia escolar deve integrar a vivência dos alunos com os conteúdos trabalhados, tornando a aprendizagem mais contextualizada (Castrogiovanni, 2019), bem como promover o protagonismo do estudante no processo de construção do conhecimento (Callai, 2011).

Ao trabalhar com a escala geográfica de Maputo–Moçambique, este estudo tem como objectivo geral promover o conhecimento dos principais pontos turísticos da cidade de Maputo, por meio de um jogo pedagógico com cartões contendo pistas a serem decifradas em 30

segundos pelos estudantes. Pretende-se, igualmente, ensinar sua localização, importância cultural e histórica, bem como explorar a sua relevância geográfica no contexto local.

Adicionalmente, busca-se estimular a participação activa dos estudantes, incentivar o trabalho em grupo e desenvolver habilidades de síntese, interpretação e argumentação, contribuindo para um processo de ensino e aprendizagem mais crítico, contextualizado e significativo.

METODOLOGIA

O estudo enquadra-se numa abordagem qualitativa, que, segundo Severino (2013), visa à interpretação dos fenómenos educacionais e culturais, valorizando os significados e os contextos observados. Essa abordagem permite compreender de forma mais profunda as percepções e experiências relacionadas ao ensino de Geografia, considerando o ambiente escolar e o contexto sociocultural em que os sujeitos estão inseridos.

A revisão de literatura teve como finalidade a fundamentação teórica do trabalho, abordando temas como o ensino de Geografia, a importância da ludicidade e o uso de jogos como recursos didáticos. Além disso, buscou-se compreender o contexto histórico, geográfico e cultural da cidade de Maputo, que serviu de base temática para o desenvolvimento do jogo (Pereira et al. 2018 citado por Ramos e Mazalo 2024).

O estudo de campo consistiu na recolha de dados históricos, culturais e geográficos referentes aos principais pontos turísticos e espaços emblemáticos da cidade de Maputo. Essa etapa envolveu observação directa e registos fotográficos, que permitiram seleccionar informações relevantes e representativas para a elaboração das perguntas e desafios presentes no jogo (Gil 2022 citado por Siena, Braga, Oliveira, Carvalho 2024).

Com base nas informações obtidas, procedeu-se à construção do jogo didático “30 Segundos na Cidade de Maputo: Descubra seus Tesouros Turísticos”, cujo objectivo é tornar o ensino de Geografia mais dinâmico, contextualizado e significativo. O jogo foi estruturado de modo a estimular o raciocínio rápido, a cooperação entre os participantes e a valorização do conhecimento sobre o espaço urbano local, promovendo a aprendizagem de forma lúdica e interativa.

ÁREA DE ESTUDO

Foi fundada em 1782, na forma de uma feitoria com o nome de Lourenço Marques. Em 1877 foi elevada a vila e em 10 de Novembro de 1887 a cidade, por meio de um Decreto do Rei

de Portugal (formalmente intitulado Decreto Régio). Deste modo, esta última data é o "feriado municipal". E em 1898 tornou-se a capital da colónia portuguesa de Moçambique (Pimentel, 2013).

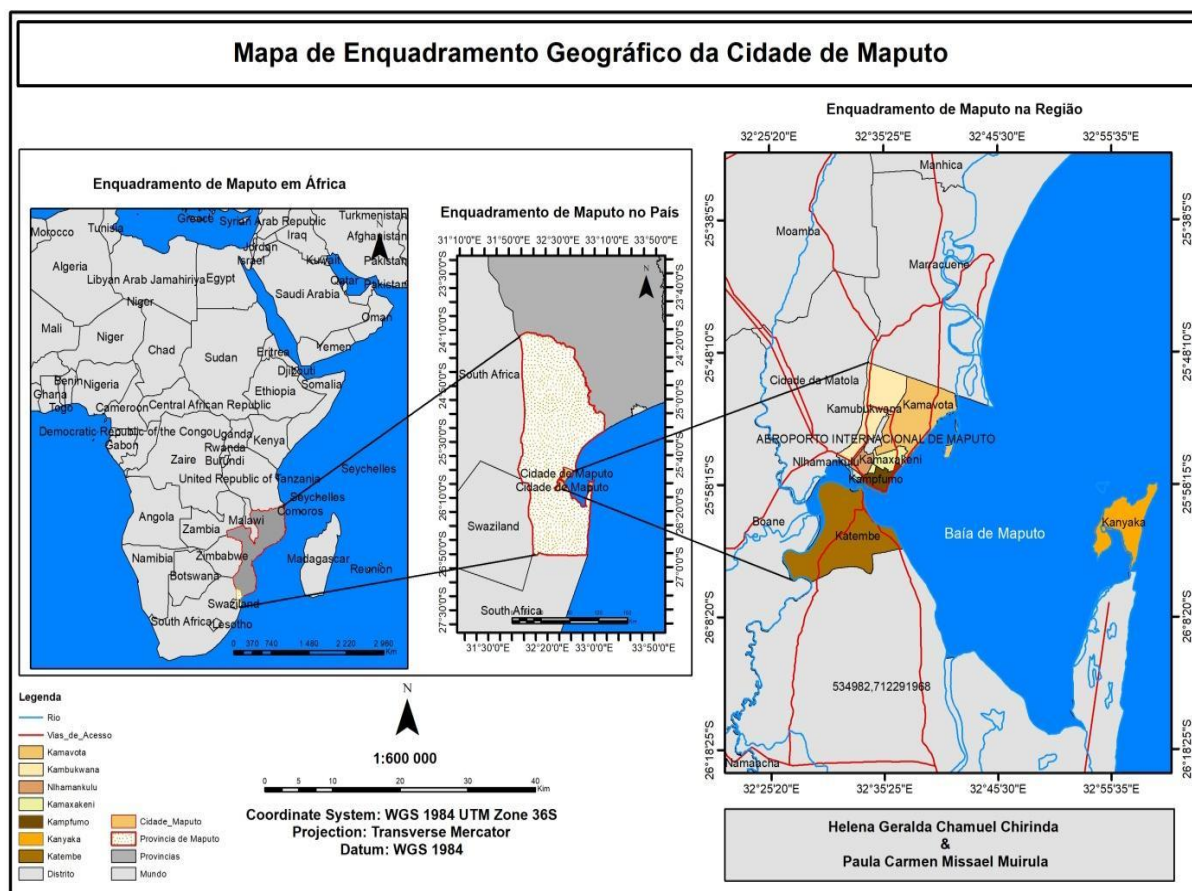
A cidade e a sua área também foram conhecidas por outros nomes, tais como Baía da Lagoa, Xilunguine ou Chilunguine (local onde se fala a língua portuguesa), Mafumo, Kamfumo ou Campfumo (do clã dos M'pfumo, o reino mais importante que existia nesta região), Delagoa e Delagoa Bay, sendo esta designação mais conhecida internacionalmente pelo menos até aos primeiros anos do século XX Morais (Morais, 2001).

A cidade passou a designar-se Maputo depois da independência nacional, uma decisão anunciada pelo então presidente Samora Machel num comício a 3 de Fevereiro de 1976 e formalizada em 13 de Março. O nome provém do Rio Maputo, que marca parte da fronteira sul do país e que, durante a guerra pela independência de Moçambique, adquirira grande ressonância através do slogan "Viva Moçambique unido do Rovuma ao Maputo" o Rovuma é o rio que forma a fronteira com a Tanzânia, a norte (Mendes 1979; Morais, 2001).

A Cidade de Maputo possui área de 346,77 km² e faz divisa com o distrito de Marracuene, a norte, o município da Matola, a noroeste e oeste, o distrito de Boane, a oeste, e o distrito de Matutuine, ao sul, todos pertencentes à província de Maputo. A Cidade de Maputo esta localizada no sul de Moçambique, a oeste da Baía de Maputo, no Estuário do Espírito Santo, onde desaguam os rios Tembe, o Umbeluzi, o Matola e o Infulene, A cidade de Maputo integra sete unidades autárquicas que são KaMpfumo, Nlhamankulu, KaMaxaquene, KaMavota, KaMubukwana KaTembe e KaNyaka (Pimentel 2013).

Para além da sua localização geográfica privilegiada conforme apresentada na (Figura 1), a Cidade de Maputo destaca-se pela presença de monumentos e espaços históricos que reflectem diferentes fases da evolução urbana e cultural do país, incluindo edifícios coloniais, estruturas modernistas e equipamentos culturais que constituem importantes referências para a compreensão do desenvolvimento histórico e social da cidade.

Figura 1. Mapa de Enquadramento Geográfico da Cidade de Maputo



Fonte: Chirinda; Muirula (2025).

Entre esses elementos destacam-se monumentos, centros culturais, museus, mercados e espaços verdes que funcionam como pontos de referência na organização e no uso do espaço citadino. O Monumento e a Estátua de Eduardo Mondlane, a Estação do Caminho-de-Ferro de Moçambique (que também abriga o seu museu) e o Monumento aos Mortos da Primeira Guerra Mundial (Localmente chamado por Mamana Wa Nyoka), na Praça dos Trabalhadores (Figuras 2a e 2b), compõem um conjunto representativo da memória histórica materializada em estrutura física.

Figuras 2a e 2b. Monumento aos Mortos da Primeira Guerra Mundial com o busto mais de perto; Visão geral da Praça (Praça dos Trabalhadores);

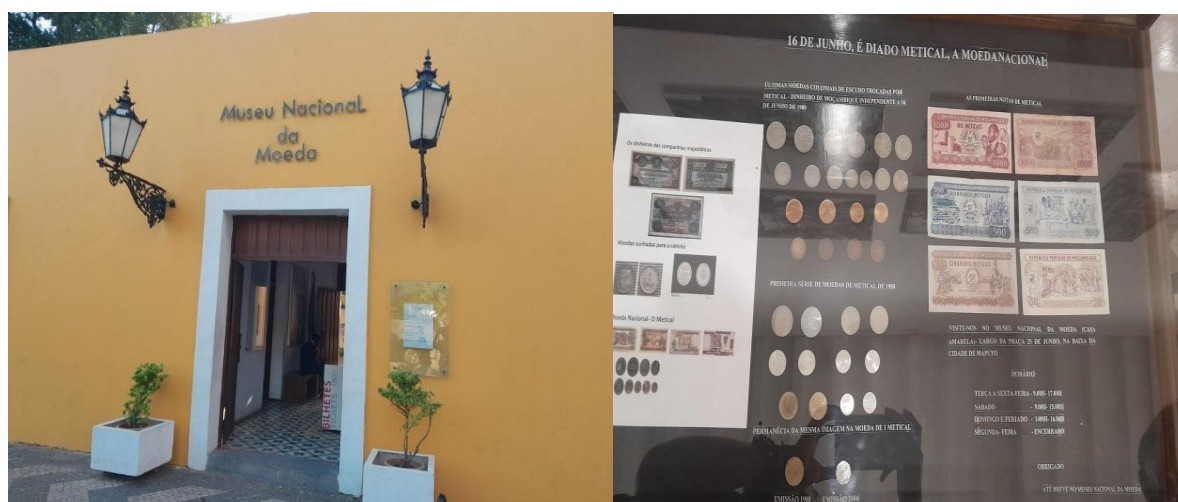


Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2024).

A Casa dos Azulejos, a Galeria do Porto de Maputo e o Mercado Municipal reforçam a presença de património arquitectónico e de práticas comerciais tradicionais, expressando produção cultural e interacção social respectivamente. A rede de instituições culturais - incluindo o Centro Cultural Brasil-Moçambique, a Casa Amarela (Figuras 3a e 3b), o Museu do Banco de Moçambique, o Centro Cultural Franco-Moçambicano e o Centro Cultural Moçambicano-Alemão - evidencia a diversidade de influências e a multiplicidade de iniciativas que moldam o cenário cultural urbano.

Figuras 3a e 3b. Casa Amarela (que alberga o Museu Nacional da Moeda); Área em

que ficam algumas moedas mundiais



Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2024).

Espaços verdes como o Jardim Tunduru, o Jardim dos Cronistas e o Jardim dos Namorados constituem áreas de lazer, convivência e fluxo diário de moradores. A Praça da Independência, a Catedral de Maputo (Figuras 4a e 4b), o Museu Nacional da Arte, a Igreja de São António da Polana e a FEIMA ampliam o conjunto de referências simbólicas, artísticas e arquitectónicas da cidade. O Museu de História Natural e o Museu da Geologia, Museu da Mafalala acrescentam conteúdos científicos e educativos ao conjunto analisado.

Figuras 4a e 4b. A Catedral de Maputo - Catedral Metropolitana de Nossa Senhora da Conceição (por fora e por dentro)



Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2024).

JOGOS PEDAGÓGICOS

São baseados em modelos de situações reais e são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem. Os modelos simplificam a realidade e os jogos oferecem um contato simulado com a realidade modelada, permitindo tanto a vivência e apreciação quanto o experimento e reflexão (Santos, 2022, p. 12-13).

No caso do jogo proposto, composto por cartões com pistas sobre pontos turísticos da cidade, a dinâmica de 30 segundos para adivinhação estimula aprendizado activo, desperta curiosidade e fortalece a relação dos alunos com a espacialidade, a cultura e a história local. Assim, o jogo torna-se um recurso didáctico adequado à Geografia por mobilizar localização.

OS JOGOS PARA ENSINO DA GEOGRAFIA

No ensino da Geografia, os jogos, são aplicados com o objectivo de tirar o aluno do comodismo do aprendizado por assimilação, e inseri-lo em contextos em que o raciocínio lógico e cognitivo é desafiado. Quando à participação no processo de confecção do jogo, a maturidade intelectual, a concentração, o respeito e as noções de espaço geográficos são desenvolvidas (Sawczuk; Moura, 2012).

A inserção de jogos nas aulas de Geografia possibilita que o aluno aprenda e aplique os conteúdos de forma mais divertida. Esta é uma forma eficiente de envolver o conteúdo educacional trabalhado diariamente com uma actividade agradável e motivadora. De uma forma geral, as actividades lúdicas, como os jogos, devem fazer parte do dia-a-dia na escola (Firmino, 2010).

O acto de jogar pode ser considerado uma das formas mais prazerosas para promoção da socialização e aprendizagem. Isto ocorre por meio de jogos relacionados à memorização, ao reflexo rápido, às brincadeiras, a resoluções de problemas, sendo individual, em duplas ou em grupo.

Os jogos criam ambientes desafiadores, e por meio deste clima de competição, estimulam o intelecto promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico. Isto demonstra que, muitas vezes, o saber e o conhecimento não dependem apenas do esforço individual, mas também depende do ambiente no qual o aluno está inserido. Aulas mais dinâmicas e desafiadores, resultam em maior formação do saber e aplicação do conhecimento no dia-a-dia.

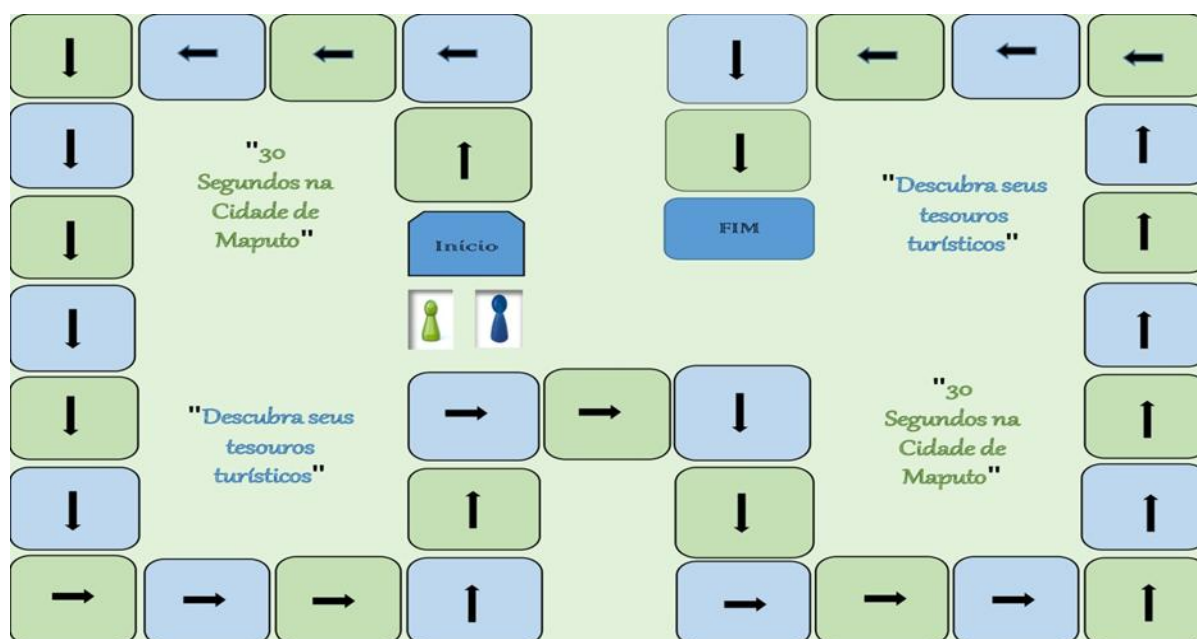
O jogo é uma metodologia como linguagem o qual permite desenvolver diferentes propostas para trabalhar conceitos e conteúdos geográficos de forma interactiva e criativa, no

momento em que os estudantes se mobilizem na construção do conhecimento pelas dinâmicas colectivas. (Pugliese; Sacramento, 2021).

Segundo Sacramento (2013) quando pensamos desenvolver jogos na Educação Geográfica precisamos usá-los como ferramentas de aprendizagem, para organizar e articular os conhecimentos geográficos, com ludicidade e interactividade. Como também, buscamos a relação entre o ensino e a aprendizagem de forma significativa, ou seja, entender os conteúdos e dos conceitos geográficos.

No âmbito desta proposta, foi elaborado um tabuleiro específico para orientar a dinâmica do jogo “30 Segundos na Cidade de Maputo: Descubra Seus Tesouros Turísticos”. O tabuleiro (Figura 5) apresenta um percurso formado por casas distribuídas em formato de circuito, indicando o movimento dos jogadores por meio de setas. No centro, encontram-se os espaços de início e fim, que organizam o fluxo da partida. Ao redor, surgem expressões temáticas como “Descubra seus tesouros turísticos” e “30 Segundos na Cidade de Maputo”, que reforcem o carácter lúdico e contextualizado do material.

Figura 5. Tabuleiro do jogo 30 Segundos na Cidade de Maputo: Descubra Seus Tesouros Turísticos



Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2025).

METODOLOGIAS APLICADAS AO JOGO DIDÁCTICO “30 SEGUNDOS NA CIDADE DE MAPUTO

A metodologia assume uma importância fundamental no processo ensino aprendizagem, uma vez que a mediação estabelecerá o vínculo que se pretende realizar durante o processo. Os métodos de ensino são acções do professor pelas quais se organizam as actividades de ensino e dos alunos para atingir objectivos do trabalho docente. Eles regulam formas de interacção entre ensino aprendizagem, entre o docente e os alunos (Caderno Pedagógico, 2011).

No âmbito do jogo didáctico “30 Segundos na Cidade de Maputo”, adopta-se uma abordagem metodológica integrada, que articula diferentes estratégias pedagógicas, nomeadamente as abordagens lúdica, participativa, interactiva, crítica e interdisciplinar, com o objectivo de promover uma aprendizagem significativa, dinâmica e contextualizada.

Abordagem lúdica no ensino e os materiais didácticos se transformaram em ferramentas pedagógicas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, caracterizando o jogo didáctico como ferramenta auxiliar de professores ao favorecer a construção do conhecimento ao aluno (Da Silva e Bianco, 2020).

A abordagem lúdica transforma os jogos didácticos em ferramentas essenciais no ensino. Segundo Santos (2021), a aprendizagem baseada em jogos enfatiza que os alunos se tornam mais eficazes na retenção de informações quando se divertem. O jogo "30 Segundos" desafia os alunos a descrever pontos turísticos da cidade de Maputo rapidamente, incentivando a memorização, a criatividade e a capacidade de síntese.

Paralelamente, destaca-se a abordagem participativa, que segundo Cohen e Lotan (2017) este método envolve a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento. Os estudantes colaboram com o professor na criação de conteúdos, projetos e atividades, o que estimula a reflexão e a troca de ideias. Esse processo valoriza a diversidade de perspectivas, permitindo que os alunos se sintam parte do processo educativo e promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico.

Cohen e Lotan (2017) afirma que o trabalho em grupo promove a cooperação entre os alunos, permitindo que cada um contribua com suas habilidades intelectuais. O trabalho em grupo promove a cooperação e a interação entre os alunos. Formados em duplas ou pequenos grupos, os estudantes são incentivados a compartilhar conhecimentos, discutir ideias e resolver problemas juntos.

Por sua vez, a abordagem interactiva destaca-se pela exploração activa dos conteúdos em um jogo interativo possibilita que os alunos se apropriem do conhecimento de forma prática

e divertida. Segundo Santos (2021), a dinâmica de tempo limitado promove o raciocínio rápido e a síntese de informações. Essa abordagem fortalece a retenção do aprendizado e a capacidade de comunicação.

A abordagem crítica é desenvolvida sobretudo na fase pós-jogo, através da reflexão sobre os conteúdos abordados. Esta reflexão pós-jogo estimula os alunos a considerarem o impacto do turismo na transformação do espaço urbano. Como mencionado por Santos (2021), essa análise crítica ajuda os alunos a se conectarem com a realidade local e a questionarem o papel do turismo em suas comunidades.

Por fim, a abordagem interdisciplinar deve ser inserido de forma a estimular uma percepção; ela pode se manifestar na prática do professor, através de pesquisas que visem soluções para os problemas encontrados no cotidiano da sala de aula (Gonçalo e Meurer, 2014).

A interdisciplinaridade é essencial para conectar diferentes áreas do conhecimento. destaca que essa abordagem integrada permite que os alunos aprendam a relacionar conteúdos de Geografia, História, Cultura, Meio Ambiente e Economia. Isso promove uma compreensão mais ampla e contextualizada da cidade de Maputo. Essa abordagem promove uma visão ampla e integrada dos pontos turísticos da cidade de Maputo, permitindo que os alunos aprendam a conectar diferentes disciplinas e contextos, construindo assim uma compreensão mais completa da cidade conforme indicado na (Tabela 1).

Tabela 1. Regras do jogo

Objectivo	Explorar pontos turísticos, monumentos e manifestações culturais de Maputo de forma lúdica: descobrir o maior número de itens em 30s.
Número de Jogadores	Mínimo 4 jogadores (duplas)
Materiais	Tabuleiro, cartas, cronómetro, peões, um dado para movimentar os peões no tabuleiro.
Como jogar	Equipa inicia; um jogador retira uma carta. Tem 30 segundos para descrever o termo sem usar a palavra escrita, traduções ou gestos. Equipa tenta adivinhar o maior número possível dentro do tempo.
Regras (permitido / proibido)	Permitido: descrições criativas - história, função, localização Proibido: usar a palavra escrita, partes da palavra, traduções, gestos ou sons que reproduzam o termo.
Vencedor	A equipa que alcançar primeiro a Casa "Fim" no tabuleiro.

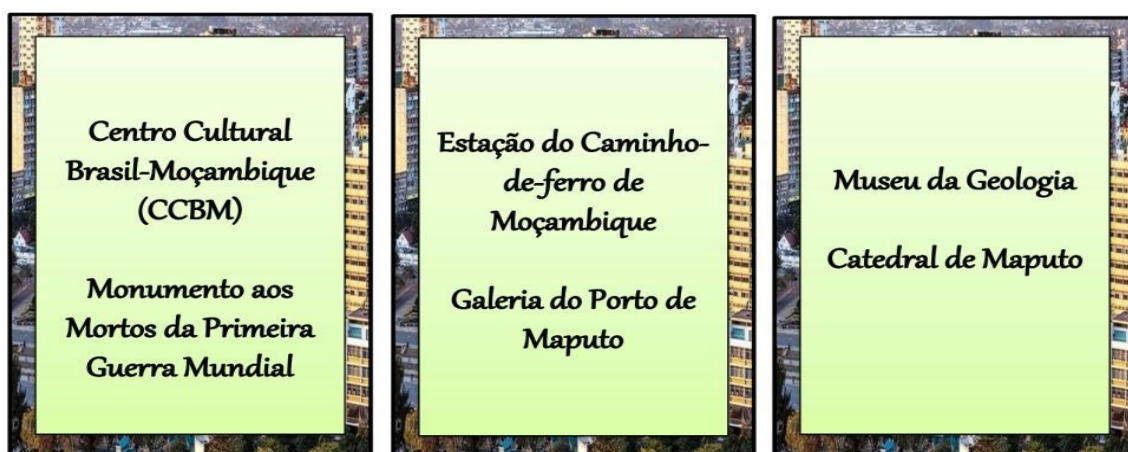
Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2025).

As imagens a seguir apresentam um conjunto de cartas que compõem o material didáctico do jogo 30 Segundos na Cidade de Maputo. Cada carta contém a indicação de dois a

três elementos do património turístico, histórico ou cultural da cidade, seleccionados com o propósito de promover o reconhecimento e a valorização dos principais pontos de interesse urbano (Figura 6).

O conjunto apresentado evidencia o formato gráfico para todas as cartas do jogo, caracterizado por um fundo em tonalidade verde-clara ou azul e por uma moldura decorativa alusiva à paisagem urbana de Maputo.

Figura 6. Exemplar das cartas do jogo 30 Segundos na Cidade de Maputo



Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2025).

O segundo grupo de cartas, identificado pela cor azul, demonstra a continuidade do critério de selecção dos elementos representados, bem como a diversidade de locais incorporados no jogo, reforçando a amplitude e a variedade do património urbano destacado (Figura 7).

Figura 7. Exemplar das cartas do jogo 30 Segundos na Cidade de Maputo



Fonte: Chirinda; Muirula; Sacramento (2025).

O tabuleiro (Figura 5), por sua vez, é constituído por um circuito de casas dispostas sequencialmente e assinaladas por setas que orientam o movimento dos peões. As áreas cromáticas presentes no tabuleiro correspondem directamente às cores das cartas, estabelecendo uma relação visual que orienta a dinâmica do jogo: sempre que um jogador retira uma carta de determinada cor, o respectivo peão deve ser deslocado para a casa que apresenta a mesma cor no tabuleiro.

Esta correspondência assegura coerência entre os desafios propostos pelas cartas e o avanço no percurso, contribuindo para uma jogabilidade intuitiva, organizada e alinhada com os objectivos pedagógicos do jogo. Em conjunto, cartas e tabuleiro constituem um recurso lúdico-pedagógico coeso, que promove a participação activa dos jogadores e reforça a aprendizagem sobre os principais pontos de interesse da cidade de Maputo.

CONCLUSÃO

A compreensão do meio em que vivemos e do papel que desempenhamos na sociedade torna indispensável o ensino de Geografia. É por meio dessa disciplina que os alunos desenvolvem a capacidade de interpretar fenómenos sociais, culturais e económicos, tornando-se sujeitos críticos e conscientes da complexidade do espaço geográfico.

A utilização de jogos e actividades lúdicas em sala de aula tem demonstrado grande potencial didáctico, pois favorece a participação activa, o desenvolvimento do raciocínio, a cooperação e a consolidação do conhecimento. Ao serem desafiados por dinâmicas interactivas,

os alunos tendem a assimilar os conteúdos de forma mais significativa, relacionando-os ao cotidiano e ampliando sua leitura crítica da realidade.

Nesse contexto, o jogo “30 Segundos na Cidade de Maputo: Descubra Seus Tesouros Turísticos” surge como uma alternativa didáctica relevante para o ensino de Geografia, ao estimular os estudantes a reconhecerem e valorizarem as características geográficas, culturais e históricas da cidade de Maputo. Embora esta proposta não tenha sido implementada, sua concepção teórica evidencia o potencial dos jogos educativos para promover aprendizagens contextualizadas, motivadoras e alinhadas às necessidades formativas dos estudantes.

Portanto, a elaboração desta proposta contribui para o debate académico sobre a integração de metodologias activas no ensino de Geografia, destacando a importância da inovação pedagógica e da criação de recursos didácticos que dialoguem com a realidade local. O estudo também aponta caminhos para futuras investigações, incluindo a aplicação prática do jogo, a avaliação de sua eficácia, e a análise das percepções de professores e estudantes diante do uso de práticas lúdicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CADERNO PEDAGÓGICO: **A Formação continuada à distância: metodologias de ensino aprendizagem na Educação Profissional**. Londrina, Universidade Estadual de Londrina, 2011. Disponível em:

https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_uel_dtec_pdp_silene_godoy_takashe.pdf. Acesso em: 02 jul.2025.

CALLAI, H. C. **O espaço geográfico e o ensino de geografia**: práticas em sala de aula. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011.

CASTROGIOVANNI, A. C. **Geografia**: práticas pedagógicas no ensino médio. São Paulo: Cortez Editora, 2009. Disponível em:

COHEN, E.G. e LOTAN, R. **Planejando o Trabalho em Grupo: estratégias para salas de aulas heterogêneas**. 3 ed. Porto Alegre: Penso, 2017.

DA SILVA, J. C. S.; BIANCO, G. **Jogos didáticos**: a formação educativa através de uma aprendizagem significativa e um currículo adaptado por projectos. 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7969>. Acesso em: 05 jul.2025.

FELGUEIRAS, A. C. M. **Prática de ensino supervisionada**: O jogo como estratégia de ensino e aprendizagem (Trabalho de conclusão de curso, Instituto Politécnico de Bragança). Bragança, 2021. Disponível em:

FIRMINO, A. M. **Trilhando a estrada de tijolos amarelos da educação ambiental com os jogos educativos**. Dissertação Mestrado. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/16089>. Acesso em: 12 ago.2025.

GONÇALO, C. R.; MEURER, M. **Interdisciplinaridade**: Metodologia ou Método? Brasil,

Universidade Federal de Pelotas, 2014.

INSTITUTO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO/ MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO HUMANO. **Plano curricular do ensino secundário (PCES)**. Moçambique, 2022.

MENDES, M. C. Maputo antes da independência: geografia de uma cidade colonial. Lisboa: **Instituto de Investigação Científica Tropical**, 1985. Disponível em: <https://doi.org/10.18055/Finis2209>. Acesso em: 12 ago.2025.

MORAIS, J. S. **Maputo**: Património da Estrutura e Forma Urbana. Tipologia do Lugar. Lisboa: Livros Horizonte, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/urbe/a/bxyBDwwbNWpXJJ9JvdBp3kh/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 15 ago.2025.

PIMENTEL, J. S. **Os espaços abertos públicos da cidade de Maputo** [Dissertação de Mestrado, Universidade de Évora, Escola de Ciências e Tecnologia]. 2013. Disponível em: https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/16198/2/JPimentel_Parte1.pdf. Acesso em: 18 ago.2025.

PUGLIESE, B.; SACRAMENTO, A. C. R. Jogo imobiliário sobre São Gonçalo.. SACRAMENTO, A. C. R. (Org.). Ensino de Geografia e a cidade de São Gonçalo 2. Goiânia: **C&A Alfa Comunicação**, 2021, p. 96–112. Disponível em: <https://editoraalfa.com.br/pages/ensino-de-geografia-e-a-cidade-de-sao-goncalo>. Acesso em: 18 ago.2025.

RAMOS, H. R.; MAZALO, J. V. Metodologias de investigação científica: Passos para elaboração de artigos científicos. **Revista Nova Paideia** – Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa, 6 (2), 2024.

SACRAMENTO, A. C. R.; CASTELLAR, S. M. V.; MORAES, J. V. de. Jogos e Resoluções de problemas no Ensino de Geografia. **Plures. Humanidades** (Ribeirão Preto), v. 11, 2009. Disponível em: <https://share.google/vZ039byh8jm9dgKCF>. Acesso em: 22 set.2025.

SACRAMENTO, A. C. R. A aprendizagem da Geografia a partir da construção de passatempos com temas cartográficos. In: 14º EGAL – REENCUENTRO DE SABERES TERRITORIALES LATINOAMERICANOS. Lima. **Anais...** Lima: União Geográfica Internacional e Colégio de Geógrafos do Perú, 2013. s/p.

SANTOS, J. **Metodologias Ativas para o Ensino de Geografia**. São Paulo: Editora do Brasil, 2021.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. Jogos pedagógicos para o ensino da Geografia. In: **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, v. 1, 2012. Disponível em: https://diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012. Acesso em: 03 out.2025.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico** [livro]. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013. Disponível em:

SIENA, O.; BRAGA, A. A.; OLIVEIRA, C. M.; CARVALHO, E. M. de. **Metodologia da pesquisa científica e elementos para elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos**. Editora Poisson, 2024.