

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E EXATAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE GEOGRAFIA EM REDE NACIONAL

Gustavo Argenta

GEOTRILHA:
JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE
GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Santa Maria, RS
2024

Gustavo Argenta

GEOTRILHA:
JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO
ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Ensino de Geografia**.

Orientador: Prof. Dr. Cesar De David
Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Gabriela Dambrós

Santa Maria, RS
2024

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor. Sob

Argenta, Gustavo

Geotrilha: jogo didático para o ensino e aprendizagem de geografia no ensino fundamental / Gustavo Argenta. - 2024.

65 p.; 30 cm

Orientador: Cesar De David

Coorientadora: Gabriela Dambrós

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Naturais e Exatas, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Geografia em Rede, RS, 2024

1. Jogos pedagógicos 2. Material didático 3. Geotrilha 4. Jogos na Geografia 5. Ensino de Geografia I. Dambrós, Gabriela II. Título.

supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, GUSTAVO ARGENTA, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

Gustavo Argenta

GEOTRILHA:
JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO
ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Ensino de Geografia**.

Aprovada em 26 de fevereiro de 2024:

Cesar De David, Doutor (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Sandra Ana Bolfe, Doutora (UFSM)

Thiara Vichiato Breda, Doutora (Unifesspa)

Santa Maria, RS
2024

Ao ensino público de Geografia, que se esforça em compartilhar o conhecimento e o sentimento cidadão, dedico meu esforço para alcançar este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Ao programa de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional (PROFGEO), em especial ao professor Cesar De David, pela oportunidade de retornar à Universidade Federal de Santa Maria, participando de um curso maravilhoso, proposto a nós, professores da educação básica.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), por meio do Programa de Mestrado Profissional para Qualificação de Professores da Rede Pública da Educação Básica (PROEB), que concedeu bolsa durante os 24 meses de curso.

À minha orientadora e amiga, professora Gabriela Dambrós, pelos ensinamentos e parcerias realizados nesses últimos dois anos, que culminaram neste trabalho e em produções essenciais para a minha carreira como professor.

Aos meus colegas, da primeira turma do PROFGEIO, com os quais troquei experiências e informações, necessárias para a produção dos nossos materiais pedagógicos.

A todos os professores do PROFGEIO, em rede nacional, com os quais aprendi muito e levo esses aprendizados para dentro da sala de aula.

Aos meus familiares e amigos, que me acompanhar nessa caminhada, em especial à minha companheira de vida e profissão, Bruna Brentano, que me auxiliou, me cobrou e me incentivou a participar e a produzir o trabalho que entrego nesta data.

RESUMO

JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTOR: Gustavo Argenta
ORIENTADOR: Cesar De David
COORIENTADORA: Gabriela Dambrós

O presente trabalho relata a elaboração, aplicação e análise de um jogo pedagógico para o ensino e aprendizagem de conteúdos de Geografia no 6º ano do Ensino Fundamental. Esta pesquisa teve como objetivo geral contribuir com o ensino e aprendizado de Geografia a partir da elaboração e aplicação de um jogo pedagógico. Os objetivos específicos foram: elaborar um jogo de tabuleiro para o ensino e aprendizagem dos conceitos básicos da Geografia; aplicar o jogo didático com uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental; e analisar a qualidade do material elaborado e a participação dos alunos na aula com o jogo didático. Como método de análise, utilizou-se a abordagem qualiquantitativa para observar os resultados a partir de duas concepções, a qualitativa e a quantitativa. Para obter os resultados, os alunos que participaram do processo responderam a quatro questionários, cujo objetivo era compreender a relação dos estudantes com jogos, verificar seu desenvolvimento em relação à Geografia e avaliar as considerações individuais sobre o jogo Geotrilha: A trilha dos conceitos geográficos, produto elaborado a partir desta pesquisa. Foi possível observar uma afinidade dos alunos com jogos, o que relacionou seu cotidiano com a prática realizada na pesquisa. Os alunos demonstraram gostar de jogar o Geotrilha, relatando desejar ter mais aulas envolvendo jogos e foi possível observar processos de aprendizagem a partir da aula com o jogo. Conclui-se que é possível aprender com o uso de jogos e que o Geotrilha influenciou na relação dos alunos com a disciplina.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos; Material didático; Geotrilha; Jogos na Geografia; Ensino de Geografia.

ABSTRACT

EDUCATIONAL GAME FOR TEACHING AND LEARNING GEOGRAPHY IN PRIMARY EDUCATION

AUTHOR: Gustavo Argenta
ADVISOR: Cesar De David
COADVISOR: Gabriela Dambrós

This study reports on the development, application, and analysis of an educational game for teaching and learning geography content in the 6th grade of elementary school. The general aim of this research was to contribute to the teaching and learning of Geography through the development and application of an educational game. The specific objectives were to develop a board game for teaching and learning the basic concepts of Geography; to apply the didactic game with a 6th grade class; and to analyze the quality of the material developed and the participation of the students in the class with the didactic game. The qualitative-quantitative approach was used as the method of analysis to observe the results from two conceptions, the qualitative and the quantitative. In order to obtain the results, the students who participated in the process answered four questionnaires, whose aim was to understand the students' relationship with games, check their development in relation to Geography and assess their individual thoughts on the game *Geotrilha: a trilha dos conceitos geográficos*, a product developed from this research. It was possible to observe the students' affinity with games, which related their daily lives to the practice carried out in the research. The students enjoyed playing *Geotrilha* and said they would like to have more lessons involving games, and it was possible to observe learning processes based on lessons using the game. The conclusion is that it is possible to learn using games and that *Geotrilha* influenced the students' relationship with the subject.

Keywords: Pedagogic games; Didactic material; *Geotrilha*; Geography games; Geography teaching.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma da ordem de realização das etapas metodológicas	25
Figura 2 - Tabuleiro do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”	30
Figura 3 - Exemplo de cartas do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”	31
Figura 4 - Casas do tabuleiro	33
Figura 5 - Roleta do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”	34
Figura 6 – Tabuleiro GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos	35
Figura 7 - Aplicação do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos” em sala de aula	36
Figura 8 - Jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”	37
Figura 9 - Aplicação dos questionários em sala de aula	38
Figura 10 - Quantos dias por semana você costuma jogar? / Quantas horas por dia você joga?	39
Figura 11 - Quais tipos de jogos você costuma jogar?	40
Figura 12 – Descreva a forma que você costuma jogar.	41
Figura 13 – Quais jogos você mais joga?	42
Figura 14 – Quão importante você considera os jogos para o seu cotidiano?	43
Figura 15 - Você acha que é possível aprender jogando?	43
Figura 16 - O que é um Espaço para a Geografia?.....	45
Figura 17 - Das imagens a seguir, marque as que podemos caracterizar como um espaço geográfico?	45
Figura 18 - O que é uma Paisagem para a Geografia?.....	46
Figura 19 - Das paisagens abaixo, selecione aquelas em que é possível perceber elementos naturais e culturais	46
Figura 20 - O que é um Lugar para a Geografia?	47
Figura 21 - Das frases a seguir, marque as opções que podem ser consideradas um lugar:.....	47
Figura 22 - Marque as opções que demonstram a transformação do espaço natural em um espaço geográfico.....	48
Figura 23 - Selecione qual elemento é característico em cada um dos espaços a seguir:.....	48
Figura 24 - Relacione a atividade econômica com o setor da economia a qual pertence:.....	49
Figura 25 - Sobre orientação no espaço, indique a afirmativa incorreta:	49
Figura 26 - Taxa de acertos por pergunta – anterior e posterior ao jogo	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	14
2.1	ENSINAR GEOGRAFIA, POR QUÊ?	14
2.2	OS RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA	16
2.3	OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	19
2.4	APRENDENDO GEOGRAFIA A PARTIR DOS JOGOS	21
3	METODOLOGIA	24
3.1	A ELABORAÇÃO DO JOGO GEOTRILHA	27
4	RESULTADOS OBTIDOS	33
4.1	O JOGO “GEOTRILHA”	33
4.2	APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO JOGO “GEOTRILHA”	36
4.2.1	Diagnóstico da experiência prévia dos alunos com jogos	38
4.2.2	Desenvolvimento do aluno em relação aos conteúdos	44
4.2.3	Avaliação do jogo Geotrilha	50
4.2.4	Avaliação da pesquisa	53
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
	REFERÊNCIAS	56
	APÊNDICE A – QUESTÕES DAS CARTAS DO JOGO GEOTRILHA	58
	APÊNDICE B – PRIMEIRO QUESTIONÁRIO	62
	APÊNDICE C – SEGUNDO E TERCEIRO QUESTIONÁRIOS	63
	APÊNDICE D – QUARTO QUESTIONÁRIO	65

1 INTRODUÇÃO

Ensinar Geografia é possibilitar aos alunos compreender o espaço em que vivem, as relações antrópicas existentes e a sua importância para a construção do espaço. Além de ensinar, é papel do professor transformar o aluno receptor de informações em um pesquisador, a partir da sua orientação. Cada aluno compreende, o que está sendo ensinado, de forma própria e com tempos diferentes, por isso é importante desenvolver e utilizar métodos e recursos didáticos diversos para alcançar o aprendizado de todos os alunos. A Geografia, com seu extenso e variado currículo, tem a capacidade de utilizar recursos não habituais às aulas tradicionais, visando à aprendizagem significativa dos educandos, a partir do uso de recursos didáticos variados, como os jogos em sala de aula.

Este trabalho apresenta uma proposta de elaboração e aplicação de um jogo de tabuleiro, que trilha um percurso entre os conceitos básicos para o ensino da disciplina, como material didático para o ensino e aprendizagem de Geografia no 6º ano do Ensino Fundamental, em uma escola do município de Estrela/RS. Portanto, foram observadas as habilidades do ano escolar e os conteúdos pertinentes ao aprendizado da disciplina em questão no ano escolar. A elaboração e aplicação de novos recursos didáticos baseia-se e se justifica na necessidade dos alunos em aprender com novos métodos e abordagens, superando as construções já existentes em sala de aula e possibilitando a aproximação do discente com a Geografia.

O estudante deve ser o protagonista do seu aprendizado, a partir da orientação e ensino do professor. Utilizar recursos didáticos diferenciados, como os jogos, para a sala de aula, não deve ser encarado apenas como uma possibilidade de descanso ou diversão, mas como uma oportunidade adicional de os alunos compreenderem os conteúdos que estão sendo abordados para atingir as habilidades propostas pela disciplina, as quais são definidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e pelo Referencial Curricular Gaúcho (RCG). Além de fomentar o uso dos jogos educativos em sala de aula, a produção de materiais didáticos pelos próprios professores deve ser compartilhada, para que exista a prática da elaboração e da autoria do seu material de sala de aula.

Nesse contexto, para a realização deste trabalho, o objetivo geral foi contribuir com o ensino e a aprendizagem de Geografia a partir da elaboração e aplicação de

um jogo pedagógico. Para alcançar este objetivo, elencou-se três objetivos específicos, sendo eles: (a) elaborar um jogo de tabuleiro para o ensino e aprendizagem dos conceitos básicos da Geografia; (b) aplicar o jogo didático com uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental; e (c) analisar a qualidade do material elaborado e a participação dos alunos na aula com o jogo didático.

Justifica-se a realização deste trabalho, pois os jogos didáticos oportunizam aos alunos desenvolver competências e habilidades a partir da ludicidade de um jogo e do brincar, mesmo que ocorra nos anos finais do Ensino Fundamental. A competição realizada pelo aluno consigo mesmo, desenvolve a vontade de aprender e a necessidade de alcançar os conhecimentos necessários para avançar no jogo, que por sua vez, estarão conectados à disciplina de Geografia, incentivando o aluno a desenvolver as aprendizagens da disciplina.

A prática em sala de aula permite perceber que os alunos não se satisfazem plenamente com a disciplina de Geografia, pois a partir da visão de um professor da educação básica que leciona uma Ciência Humana, é possível interpretar que os educandos preferem as aulas mais dinâmicas, que envolvam metodologias participativas, em que o aluno faz parte da construção do conhecimento. A partir dessa conclusão, é possível indagar: modificar as metodologias da aula de Geografia influencia os alunos do 6º ano no seu aprendizado e afinidade pela disciplina? Os jogos analógicos podem ser utilizados como recurso didático para ensinar e aprender Geografia no 6º ano do Ensino Fundamental?

No meio acadêmico existem diversas pesquisas desenvolvendo metodologias de ensino inovadoras, que pretendem facilitar e incentivar o aprendizado dos alunos. É importante que, com o desenvolvimento das tecnologias e do convívio social, a escola acompanhe, transformando seus métodos e práticas de ensino, envolvendo o cotidiano dos alunos no ambiente escolar, para que se sintam presentes no seu processo de aprendizagem.

Sendo assim, são desenvolvidas pesquisas com objetivos de novas práticas escolares. No estudo da Geografia Escolar não é diferente, contudo, o desenvolvimento de jogos, analógicos ou digitais, é mais frequente no meio acadêmico. São poucos os pesquisadores que estão desenvolvendo metodologias que envolvam os jogos no ensino de Geografia para ensinar seus alunos, tendo em vista a quantidade de pesquisadores envolvidos com o ensino e aprendizagem de

Geografia.

Estando a produção científica e a elaboração de recursos didáticos, que poderiam auxiliar em sala de aula, mais presentes no meio acadêmico, cabe ressaltar que algumas delas não levam em consideração o cotidiano escolar na prática e baseiam-se nas teorias construídas ao longo de vários anos. Ser professor da educação básica e participar das conversas e construções acadêmicas permite a elaboração de recursos com base na escola, no aluno e no professor.

Ao considerar que o ano escolar para o qual foi elaborado o novo recurso é o 6º ano, primeira etapa dos anos finais do Ensino Fundamental, justifica-se também a construção do material, pois desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) até a BNCC, é no 6º ano que são ensinadas as habilidades e os conteúdos básicos da Geografia, que servem de suporte didático aos demais anos. Sabendo também que ocorre a transição dos anos iniciais para os anos finais do Ensino Fundamental e que anteriormente a ludicidade estava presente no aprendizado dos alunos, a utilização dos jogos pode contribuir significativamente de duas formas: possibilitando aprender com o lúdico no 6º ano e proporcionando uma aprendizagem mais significativa dos conteúdos-base para o ensino de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental.

Utilizar os jogos para ensinar Geografia, nos anos finais do Ensino Fundamental é uma novidade em muitos espaços educacionais, pois, além de necessitar de recursos que possibilitem a prática, o professor deve ser capaz de utilizá-los para ensinar. Como professor de Geografia, o autor desta pesquisa utiliza recursos didáticos diversos aos já consolidados, participando, inclusive, da sua construção. Há certa cobrança no sentido de que se faça evoluir o ensino de Geografia, alterando as práticas convencionais, para outras que sejam contemporâneas aos nossos estudantes.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental a brincadeira é uma prática realizada para o aprendizado dos alunos. A aprendizagem baseada em jogos na Geografia não se torna unicamente uma brincadeira, porém tem capacidade de auxiliar na aprendizagem dos educandos, já que eles praticam jogos e brincadeiras em seu cotidiano extraclasse. É necessário também que o professor saiba utilizar e desenvolver jogos para a sua aula, para não ficar restrito ao material já existente e para que o jogo utilizado não seja apenas uma brincadeira, mas também contribua para o aprendizado do estudante.

Construir novas ferramentas e estratégias para que sejam utilizadas em sala de aula é uma contribuição com a educação em geral, pois proporciona aos professores, que estão em busca de recursos didáticos, maneiras diferentes de ensinar o seu conteúdo. A conexão entre a universidade e a escola, por meio dos recursos didáticos produzidos, auxilia no desenvolvimento da educação básica, adaptando os ensinamentos ao cotidiano dos alunos, neste caso, com os jogos. É relevante citar também que o jogo elaborado a partir desta pesquisa foi feito por um professor que está trabalhando em sala de aula, diretamente com os alunos da educação básica, que são o foco da pesquisa. Ressalta-se que a elaboração do material didático por quem está em sala de aula, leva em consideração os desafios propostos pelo ambiente, pela turma e pelo trabalho gerado ao se aplicar tal material, portanto é produzido pensando não somente nos alunos, mas também considerando a aplicação por parte do professor e a sua experiência profissional.

É necessário, a partir da construção de recursos didáticos, considerar como os alunos gostam de aprender e o seu cotidiano, para conseguir aproximar os estudantes ao conteúdo ensinado. Os jogos estão presentes no cotidiano dos alunos, desde um simples jogo de cartas, até os jogos digitais, acessados por *smartphones* ou computadores. Os estudantes contemporâneos não aprendem somente com as práticas desenvolvidas historicamente, necessitando de ferramentas que, com atividades lúdicas, passem as informações necessárias para o seu aprendizado. Os novos alunos requerem novas formas de ensinar, com metodologias e recursos adaptados ao contemporâneo. Além disso, nas salas de aula existem os alunos incluídos aos demais, que necessitam atendimento especializado, com atividades flexibilizadas ou adaptadas. A prática do uso dos jogos pode auxiliar também esses alunos, pois é uma adaptação do ensino, que tradicionalmente seria apenas por meio de textos, leituras e explicações e dessa forma pode ocorrer também a partir dos jogos.

Os jogos analógicos, aqueles que não dependem de uma estrutura tecnológica para o seu uso pleno, são uma possibilidade facilitada para ser utilizada em sala de aula, dispensando uma infraestrutura para seu funcionamento. São também uma possibilidade lúdica de influenciar na sociabilização do aluno, que deverá jogar com seus colegas para conseguir aprender, ao contrário de alguns jogos que devem ser jogados individualmente.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O uso dos jogos no ensino e aprendizagem de Geografia ainda é um desafio aos professores da disciplina, que devem, anteriormente, compreender de que forma esse recurso pode auxiliar em suas aulas. Para entender a dinâmica do uso dos jogos, realizou-se uma revisão que procura caminhar desde a importância da Geografia na escola, passando pelo uso de recursos didáticos, até a aplicação dos jogos no ensino de Geografia.

2.1 ENSINAR GEOGRAFIA, POR QUÊ?

Antes de iniciar qualquer discussão sobre a importância ou necessidade do uso de recursos didáticos para o ensino de Geografia, é necessário compreender a importância de aprender Geografia. Desde os primeiros anos da vida escolar, uma criança tem contato com a disciplina Geografia, confundindo-se, em alguns momentos, com História. Durante a evolução escolar do aluno, são apresentadas diferentes perspectivas no ensino da Geografia, passando por abordagens físico-naturais e humanas. A disciplina está presente até o final da educação básica, quando o aluno conclui o Ensino Médio. Sendo assim, há uma compreensão de que a Geografia deve ser importante para o aluno, mas ainda se questiona: ensinar Geografia, por quê?

Percebe-se, a partir do olhar de um professor de Geografia, que os alunos não têm o mesmo interesse pela disciplina como outras do currículo, como é contemplado por Cavalcanti (2010), que fala sobre a dificuldade que os professores relatam em atrair o interesse dos alunos para a Geografia. Cavalcanti (2010, p. 03) também cita que:

[...] se a Geografia contempla a diversidade da experiência dos homens na produção do espaço, as questões espaciais estão sempre presentes no cotidiano de todos eles, sejam as de dimensões globais ou locais. É o caso de se questionar, então, por que os alunos não mostram interesse especial pelos conteúdos da disciplina, limitando-se, na maior parte das vezes, ao cumprimento formal das obrigações escolares.

Questiona-se então, a partir dessa leitura: as aulas de Geografia são interessantes o suficiente para atrair a curiosidade dos alunos à disciplina?

Compreender o espaço onde ocorrem nossas relações não é uma simples atividade para ser realizada em uma aula, portanto requer esforço dos alunos e do professor. Se pensarmos sobre o ensino tradicional da Geografia na educação básica, não é uma disciplina dinâmica, que possibilite o envolvimento dos alunos na construção do seu aprendizado, pois como cita Callai (2012, p. 99): “tradicionalmente, a Geografia tem sido vista como a ciência que descreve a Terra [...]. No entanto, a observação e a descrição são apenas uma parte da metodologia de estudo dos lugares, quer dizer, da Geografia”.

Existe esforço por parte dos professores de Geografia de tornar as aulas mais dinâmicas e proveitosas pelos alunos, visando à importância da disciplina na vida acadêmica e pessoal dos educandos. “Percebe-se que muitos professores estão comprometidos com um projeto de formação: têm convicção da importância da Geografia escolar para essa formação e expectativa de que seu trabalho contribua para mudar a vida dos seus alunos” (CAVALCANTI, 2010, p. 13).

Sendo assim, os professores estão esforçando-se em aplicar suas aulas de modo a demonstrar a relevância da Geografia para a vida pessoal e acadêmica dos alunos. A disciplina, abrangendo áreas humanas e naturais, constrói no aluno um pensar crítico sobre o seu espaço de vivência e essa construção já justifica a importância da disciplina no currículo da educação básica, portanto, como citado na BNCC (2018, p. 359) “estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta”.

O conteúdo da Geografia, nesse contexto, é o material necessário para que o aluno construa o seu conhecimento, aprenda a pensar. Aprender a pensar significa elaborar, a partir do senso comum, do conhecimento produzido pela humanidade e do confronto com os outros saberes (do professor, de outros interlocutores), o seu conhecimento. Esse conhecimento, partindo dos conteúdos da Geografia, significa "uma consciência espacial" das coisas, dos fenômenos, das relações sociais que se travam no mundo. (CALLAI, 2012, p. 79).

A Geografia escolar está fundamentada em um currículo que prevê a formação cidadã dos alunos e “a Geografia tem elementos que contribuem para a formação do cidadão para além do conhecimento que o estudante consegue absorver” (CALLAI, 2021, p. 23). A partir dos conhecimentos naturais do planeta Terra e das relações

humanas construídas na evolução da sociedade, se constrói o conhecimento geográfico nos alunos, partindo dos conceitos básicos no início de sua formação para a formulação de pensamentos críticos sobre o seu espaço de vivência.

Com toda a base teórica da Geografia, o professor deve ser o protagonista em desenvolver a relação do aluno com a disciplina, demonstrando como os conhecimentos aprendidos podem contribuir na vida acadêmica e social dos alunos. Deve estar claro que “a motivação, o interesse, devem fazer parte da ação do professor, pois sem eles dificilmente vai produzir estímulo nos alunos para que tenham interesse em conhecer” (CALLAI, 2021, p. 102).

Quanto aos aspectos pedagógico-didáticos das propostas de ensino de Geografia, persiste a crença, explícita ou não, de que para ensinar bem basta o conhecimento do conteúdo da matéria focado criticamente. Ou seja, para que o ensino de Geografia contribua para a formação de cidadãos críticos e participativos bastaria que o professor se preocupasse em trabalhar em sala de aula com conteúdos críticos baseados em determinados fundamentos metodológicos dessa ciência. Embora essa seja, ainda, uma posição dominante, alguns autores demonstram preocupação maior com a questão pedagógica no ensino de Geografia [...]. (CAVALCANTI, 1998, p. 21).

Partindo dessas leituras e contribuições ao ensino de Geografia, podemos concluir que, conforme destacado por Callai (2021), os conteúdos conceituais da Geografia são necessários para a compreensão ampla do que é estudado na disciplina.

Aprender a olhar para o local entendendo que o que está singularizado no lugar possui, sim, elementos que fazem a distinção, mas olhando também para o contexto mais amplo e global. Pode ser a resposta à questão para que se ensina Geografia na escola. (CALLAI, 2021, p. 99).

O aluno precisa compreender, a partir dos seus estudos de Geografia, que também é um agente transformador do espaço local e global, contribuindo para a formação de uma sociedade futura. A Geografia deve ser capaz de demonstrar ao estudante a sua importância para o espaço em que está inserido, como sujeito formador de uma sociedade.

2.2 OS RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Pode-se ensinar Geografia com diferentes abordagens, desde as mais

tradicionais, envolvendo a memorização mecânica de nomes e seus significados ou abordagens humanizadas, que envolvem a participação ativa dos alunos na construção do seu conhecimento. Ambas serão defendidas por professores de Geografia, dependendo da sua prática diária e da sua formação acadêmica. Cabe a nós discutir as formas de ensinar, visando aos novos alunos que estão surgindo em meio ao imediatismo das informações.

Como Callai (2021) escreve, é o professor a “autoridade” em ensinar a sua disciplina, pois estudou para tanto. Ele deve conhecer os seus alunos para decidir a melhor forma de ensiná-los. Na Geografia os recursos didáticos são fundamentais para demonstrar os fenômenos naturais e construções culturais aos alunos. Alguns desses recursos são amplamente conhecidos por professores da área e demais professores. Entre os materiais didáticos mais utilizados no ensino de Geografia, pode-se citar o livro didático, atlas, globo, mapas impressos, maquetes, entre outros. Mas, com o advento da tecnologia e a evolução dos processos de ensino e aprendizagem, alguns estão tornando-se obsoletos, já que são disponíveis de modo aperfeiçoado, de forma digital.

Como Fiscarelli (2007) explica, os professores utilizam os materiais didáticos como uma forma de tornar o aluno mais ativo em sala de aula, não precisando o professor “verbalizar” o conteúdo durante todo o período letivo. Torna assim uma aula mais prática, interessante e menos cansativa. Esses recursos auxiliam o aluno na sua aprendizagem, além da explicação do professor, pois o aluno compreende o fenômeno, anteriormente explicado pelo professor, visualizando-o ou até tocando, no caso de maquetes ou amostra (de rochas e minerais, por exemplo). Batista *et al.* (2018) afirmam que “o uso dos recursos didáticos diferenciados e a elaboração de uma metodologia coerente com a prática de ensino, tornam possível contribuir no desenvolvimento cognitivo e com a formação social do aluno”.

Na sala de aula deve ter recursos didáticos que auxiliem a explicação do professor, para possibilitar aos educandos uma exploração maior do que está sendo estudado. Algumas atividades e recursos devem ser utilizados de modo a permitir aos alunos a sua própria construção do conhecimento, tornando o professor um orientador nessa aquisição de saber, instruindo corretamente o seu aluno.

Além de os recursos didáticos contribuírem para uma aprendizagem significativa do ensino de geografia, eles também proporcionam um saber

geográfico mais contextualizado e interativo. Dessa maneira, o ensino em consonância com os recursos didáticos é capaz de estabelecer um processo de relação mútua entre professor e aluno, caracterizado pela busca interativa de novas formas de aprendizagem que ajudem a tornar a sala de aula um ambiente onde o educando sinta o prazer de estudar. (BATISTA et. al., 2018, p. 09).

A partir do conhecimento do professor, cabe a ele definir quais são os melhores e mais adequados recursos a serem utilizados em sua aula, para que o seu aluno possa atingir a compreensão dos conteúdos e habilidades desejados. O professor pode utilizar os recursos mais simples, como citado por Batista *et al.* (2018), pois, de acordo com o seu uso, proporcionam um aprendizado benéfico, mas é interessante que o professor se desafie e utilize recursos anteriormente desconhecidos, mas que são do cotidiano do aluno, como os equipamentos digitais e as práticas envolvendo os jogos.

No contexto em que as diferentes linguagens no ensino se apresentam das mais variadas formas, cabe ao professor a função de utilizar estas ferramentas como recurso complementar ao livro didático, contribuindo para aprendizagem do Ensino de Geografia, e com isso, despertar no aluno uma percepção crítica da realidade. (BATISTA et. al., 2018, p. 09).

O professor, como orientador no aprendizado dos seus alunos, pode experimentar novos recursos, ou até criá-los, considerando o melhor aprendizado dos educandos.

É a partir da experimentação, do acerto e erro que os professores utilizam-se de um material didático em sala de aula, concebendo esta experimentação como uma oportunidade de crescimento, amadurecimento profissional e conquista de sua autonomia. A seleção e elaboração do próprio material didático a ser usado em aula é um momento importante para o exercício desta autonomia. (FISCARELLI, 2007 p. 04).

Pensando então, no atual momento de desenvolvimento de recursos e práticas, com ferramentas disponíveis ao professor, é necessário desconstruir o ensino de Geografia unicamente a partir da explicação do professor. Existem possibilidades digitais que permitem ao professor demonstrar os fenômenos explicados e as práticas que os educandos podem realizar para influenciar no seu aprendizado. A coletividade do aprendizado deve ser realizada em sala de aula, para um crescimento coletivo entre todos os alunos.

2.3 OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Entre as distintas técnicas educacionais, é possível observar algumas que criam maior expectativa no aluno em relação ao que está aprendendo, influenciando positivamente no seu aprendizado. Os jogos, analógicos ou eletrônicos, podem ser uma abordagem para ensinar diferentes públicos sobre conteúdos distintos, pois envolvem uma atividade descontraída com o processo de aprender.

Como descrito por Johan Huizinga (2019), os jogos não são atividades restritas aos humanos, sendo desenvolvidas também por outras espécies animais em seu convívio social. O autor denomina o ser humano como *Homo Ludens*, pois além de “simplesmente” brincar, desenvolve os jogos envolvendo a ludicidade. “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, espírito, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo” (HUIZINGA, 2019, p. 22).

Jogar faz parte da construção cultural humana, desde uma partida de xadrez, cartas ou até futebol. Estão presentes no cotidiano situações envolvendo o jogar. Fernandes (2022) escreve sobre a facilidade de se ter acesso aos jogos. Esses jogos podem ser os analógicos, no formato de tabuleiros, cartas, utilizando o corpo ou até digitais, em dispositivos eletrônicos. Os jogos, quando disputados com outra pessoa “permitem um avanço mais significativo na organização do pensamento, diferente de jogar de forma individualizada, além de contribuir na socialização e entrosamento entre os participantes” (FERNANDES, 2022, p. 61).

A função do jogo nas formas mais elevadas que aqui nos interessam pode, de maneira geral, ser definida por dois aspectos fundamentais que nele estão presentes: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Essas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 2019, p. 34).

Desse modo, pode-se visualizar os jogos como um processo que permita alguém a compreender algo. Levando isso em consideração, o jogo é uma possível ferramenta a ser utilizada em sala de aula, pois ajuda o aluno a compreender o que está sendo ensinado, de forma lúdica e em conjunto com os demais colegas. A competição criada pelo jogo, formará no aluno uma vontade de aprender os ensinamentos do professor, para que ele consiga disputar dentro do jogo.

O jogo começa e, num momento preciso, termina. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto ocorre, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo após ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. (HUIZINGA, 2019, p. 29).

O jogo contribui, inclusive, na fixação de conceitos e conteúdos por maior tempo, em relação a outras técnicas de ensino, como a memorização. Como o autor descreve acima, há uma permanência do aprendizado do jogo que é conservada na memória. Pode-se pensar nessa afirmação a partir de uma pausa para lembrar de jogos da infância. Mesmo após muito tempo sem jogar algo, ainda se consegue lembrar de regras, algumas situações ocorridas e até palavras de comandos, confirmando que o jogo pode auxiliar no aprendizado, como também afirmado por Fernandes (2022, p. 62):

A ludicidade presente no jogo favorece a aprendizagem e o desenvolvimento infantil na convivência com outras pessoas, com seu meio, seu lugar, seus espaços vividos, acompanhando a história e a cultura que lhes são próprias, cada uma a seu modo, uma vez que cada ser é singular, único em sua essência, ou seja, subjetivo.

Contudo, o jogo não está sendo abordado como um possível recurso didático em sala aula dos anos finais do Ensino Fundamental, permanecendo como uma ferramenta a ser utilizada após o aprendizado, em momentos de descontração dos alunos. Lima (2008) defende a necessidade de acabar com a dicotomia de que o momento de aprender e de jogar não são possíveis de ocorrer juntos. O autor relata que os professores dão maior importância aos momentos de aprendizagem do que aos jogos, impossibilitando seu uso para o aprendizado dos alunos. Huizinga (2019) descreve o momento de jogar como aquele em que se desprende da realidade, em que são realizadas atividades diferentes da vida cotidiana. Esse momento produz efeitos na criança, que pode ser utilizado se for vinculado à sua educação.

Aproveitando-se dessa oportunidade, o professor, com o uso de seus conhecimentos na área de ensino, pode elaborar ou adaptar jogos para o uso em sala de aula. Porém, como citado por Lima (2008, p. 28) é necessário no professor “uma mudança de concepção, que o leve a aceitar a criança como um ser interativo, imaginativo, ativo e lúdico e descubra o potencial de desenvolvimento que está por

trás das brincadeiras e dos Jogos”. Pois Fernandes (2022, p. 80) escreve que os “jogos proporcionam ludicidade e participação do discente no ambiente de ensino-aprendizagem, potencializando a coletividade como forma de aprender e socializar essa aprendizagem”.

Huizinga (2019) relata que diversas relações sociais como a arte, o comércio, a ciência, entre outros, também se originaram de jogos primitivos. Isso demonstra a força que o jogo tem em desenvolver práticas sociais, relacionando o cotidiano da brincadeira com uma atividade séria. Fernandes (2022) afirma que a forma pela qual o jogo é realizado, o espaço e os participantes, influenciam no aprendizado do aluno “pois ampliam o seu conhecimento” (p. 61). “O jogo, considerando as suas características, é concebido como atividade diferente do trabalho escolar e, apesar do seu caráter incerto, desempenha um papel primordial no processo de aprendizagem e desenvolvimento do educando” (LIMA, 2008, p. 54), e por isso pode ser abordado em sala de aula, pela diferença que demonstra aos alunos em relação ao trabalho escolar tradicional e da mesma forma influencia no seu processo de aprendizagem.

2.4 APRENDENDO GEOGRAFIA A PARTIR DOS JOGOS

Na Geografia existem diversas possibilidades de uso dos jogos, inclusive os já existentes, permitindo o aprendizado de aspectos naturais, culturais, econômicos e políticos. Um jogo que é difundido e apresenta possibilidades para o uso em sala de aula é o jogo de tabuleiro War, que através de seu uso permite aprender a posição geográfica dos países, discutir política e as estratégias de conquista de territórios, entre outros. É uma das possibilidades já existentes para ensinar Geografia. Também há a possibilidade de o professor elaborar o seu jogo.

A possibilidade de utilizar os jogos em sala de aula não é suficiente para a sua aplicação. Conforme Breda (2018), o uso dos jogos para o aprendizado de Geografia ainda é recente no Brasil, sendo mais comum, nos casos de ocorrerem, a adaptação de jogos pré-existentes para o ensino da disciplina, como o exemplo fornecido no parágrafo anterior. Sobre os jogos, a autora afirma que “além de permitir essa motivação, é um material que, quando bem elaborado e aplicado, pode despertar a atenção do aluno pelo fato da novidade e do diferente” (p. 28). Dessa forma é possível utilizá-lo prévia ou posteriormente à explicação dos conteúdos, pois desperta a

vontade e curiosidade dos educandos.

É necessário que o professor utilize os jogos em sua sala de aula com seriedade, não os levando apenas como brincadeiras, pois “através do jogo as peculiaridades da Geografia poderão ser exploradas numa linguagem facilmente aceita pela criança” (FLORENTINO, 2014, p. 24). O uso ou não de qualquer recurso didático em sala de aula deve ser para possibilitar o aprendizado daqueles que estão aprendendo, então atividades que facilitem o aprendizado dos conteúdos devem ser oferecidas. Se com o jogo é possível realizar essa ação, então é com os jogos que podemos ensinar. Breda (2018, p. 28) escreve que “a aquisição de conhecimento, feita de forma natural, sem que a criança perceba essa assimilação é que torna o aprendizado prazeroso, principalmente com os conteúdos que são de difícil compreensão”. É nesse aspecto que se demonstra a importância de ensinar Geografia com o uso dos jogos, possibilitando ao aluno aprender sem necessariamente saber que está aprendendo.

Ensinar com os jogos, deve ser uma atividade pensada pelo professor, pois como já citado, o jogo deve possibilitar o aprendizado ao aluno e não apenas servir como brincadeira. Na Geografia existem conteúdos que podem ser abordados a partir dos jogos, em especial a cartografia e os conceitos fundamentais da disciplina.

O papel do professor é fundamental na seleção dos conteúdos que serão trabalhados utilizando os jogos e observando e adequando-os às potencialidades dos alunos, de modo a explorar áreas e ideias ainda não desenvolvidas por eles. Assim, todas as conquistas relacionadas ao desenvolvimento de novas habilidades, novos conhecimentos, criatividade e capacidade de raciocínio e assimilação não estão apenas nos jogos, mas sim nas intervenções feitas pelo docente que coordena esse processo. Diante disso, o jogo deve ser entendido com seriedade, mesmo proporcionando momentos de relaxamento e descontração, pois há nele um desafio a ser superado e é isso que o torna uma ferramenta importante para o ensino. (FLORENTINO, 2014, p. 24).

O jogo em sala de aula deve ser visto como um recurso que irá facilitar o aprendizado dos alunos, o qual exige tanto esforço do professor quanto do educando. O professor deverá adaptar ou elaborar o jogo e o aluno deverá seguir a atividade proposta para atingir o seu aprendizado. Breda (2018, p. 25) cita que “é nesse momento que fica evidente que não é apenas uma diversão, pois exercita a inteligência, além de exigir de seus participantes uma fidelidade com a regra determinada pelo jogo”.

Deve-se observar que o uso do jogo, com o intuito pedagógico, tem como objetivo a aprendizagem dos educandos. A abordagem do jogo na Geografia pode ser utilizada também para produzir o sentimento de curiosidade do aluno pela disciplina, envolvendo-o no que está sendo ensinado. “Os jogos podem ser usados tanto no início de uma sequência didática, como uma ferramenta motivacional, ou durante a sequência, como uma metodologia ativa ou de resolução de problemas, ou até ao final para revisar conceitos e habilidades” (BREDA, 2018, p. 102). Proporcionar formas diferenciadas de aprender, com recursos alternativos ao cotidiano da sala de aula e, principalmente, aqueles que os educandos têm afinidade, proporciona um progresso na educação e no ensino da Geografia, desenvolvendo a disciplina e transformando-a, superando o ensino apenas a partir do tradicional, contribuindo para a sua evolução.

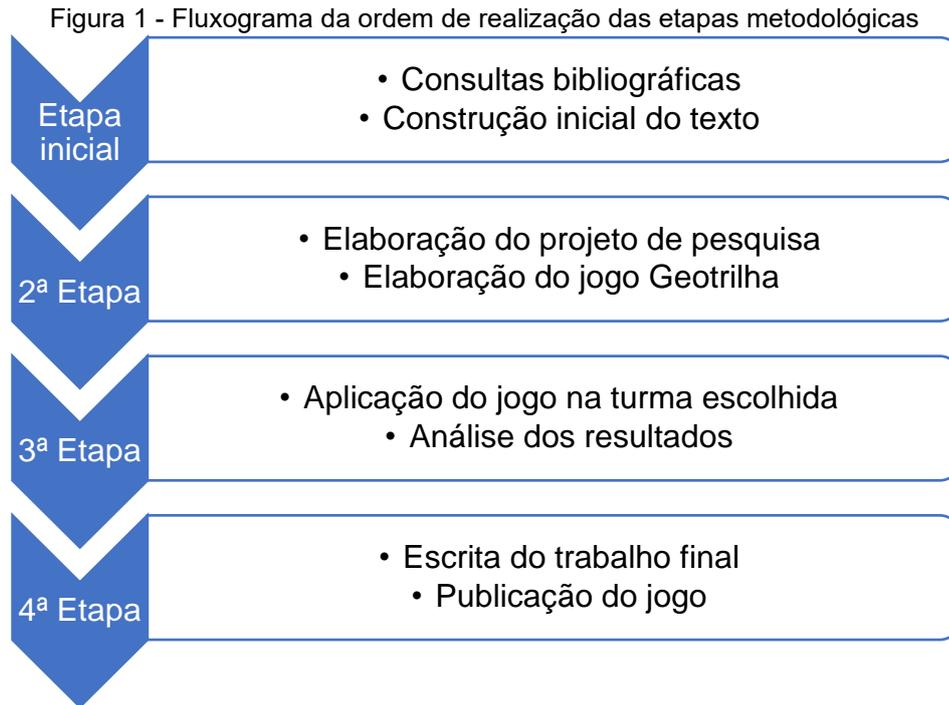
3 METODOLOGIA

A proposta deste trabalho apresenta abordagem quali-quantitativa, pois a participação dos alunos, resultados alcançados e possíveis aprendizagens a partir da interação com o jogo serão analisados a partir das observações do professor pesquisador, das colocações dos alunos e dos dados coletados por meio de questionários.

O método quali-quantitativo, nesta pesquisa, permite que o resultado considere mais de uma perspectiva. São consideradas as observações do professor a partir das hipóteses iniciais da aplicação dos jogos nas aulas de Geografia, como também os pareceres realizados pelos alunos. Nessa análise, observam-se o primeiro contato dos alunos com o jogo, os comentários que os discentes realizaram sobre o material didático e os resultados alcançados na aplicação dos questionários. Como descrito por Souza (2017, p. 38), “a combinação de duas abordagens pode possibilitar dois olhares diferentes, propiciando uma visualização ampla do problema investigado”. Foi desenvolvido como um estudo de caso, pois realizou-se em uma turma de 6º ano, de uma escola municipal, do município de Estrela, Rio Grande do Sul.

As abordagens qualitativas e quantitativas são necessárias, mas segmentadas podem ser insuficientes para compreender toda a realidade investigada. Em tais circunstâncias, devem ser utilizadas como complementares. Logo, a literatura da área aponta claramente que a pesquisa quanti-qualitativa/quali-quantitativa e/ou mista consiste em uma tendência que indica o surgimento de uma nova abordagem metodológica. Uma abordagem que possibilite mais elementos para descortinar as múltiplas facetas do fenômeno investigado, atendendo os anseios da pesquisa. (SOUZA, 2017, p. 40).

A realização da pesquisa ocorreu de acordo com a Figura 1, iniciando-se a partir da leitura de bibliografias adequadas ao tema, a partir de fontes secundárias encontradas em buscadores científicos *on-line*, em revistas científicas, livros e anais de eventos. A partir dessa etapa foi iniciada a construção do referencial bibliográfico da pesquisa, que ocorreu até a finalização da última etapa, dando suporte teórico ao trabalho realizado.



Fonte: O autor (2024)

Após a elaboração do projeto de pesquisa, com a definição do tema e dos objetivos, foi desenvolvido o jogo para ser aplicado em sala de aula, a partir dos conteúdos de Geografia, abordando alguns conceitos fundamentais para o ensino da disciplina, tais como paisagem, espaço e lugar e os conceitos básicos da cartografia, como orientação e localização. O jogo foi construído sobre um tabuleiro físico, traçando um caminho pelo qual os alunos devem passar e responder perguntas sobre os temas do jogo. Foi elaborado para ser jogado entre quatro e seis alunos, com o uso de pinos coloridos individuais, para seu movimento no caminho, e um dado para a contagem de passos no tabuleiro. Em algumas casas do jogo há cartas com perguntas ou desafios e, caso pare em algum desses pontos, o jogador terá que responder a essas atividades propostas pelo jogo, que podem envolver questionamentos sobre os conceitos ou desafios sobre o tabuleiro, como analisar paisagens representadas, por exemplo.

O jogo produzido foi aplicado em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública no município de Estrela, Rio Grande do Sul. Conduziu-se o jogo após uma explicação inicial sobre o conteúdo, para que os estudantes compreendessem a contextualização do jogo e pudessem contribuir com a atividade realizada. A atividade total, envolvendo todas as etapas da pesquisa e a aplicação do

jogo, ocorreu no turno da tarde do dia 23 de agosto de 2023, sendo destinadas quatro horas-aula à pesquisa. Além da aplicação do jogo, nessa tarde também aconteceu uma avaliação da aprendizagem com os alunos, por meio da aplicação de questionários sobre a interação com jogo, perguntando aos estudantes sobre a possibilidade de aprender jogando, a eficácia, a qualidade do recurso e se ocorre uma mudança na perspectiva de interesse pela disciplina quando há inserção de recursos diferenciados.

As habilidades envolvidas na aplicação do jogo foram:

Segundo a BNCC (2018):

- (EF06GE01) Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos.
- (EF06GE06) Identificar as características das paisagens transformadas pelo trabalho humano a partir do desenvolvimento da agropecuária e do processo de industrialização.
- (EF06GE07) Explicar as mudanças na interação humana com a natureza a partir do surgimento das cidades.

Segundo o RCG (2018):

- (EF06GE08RS-02) Orientar-se no espaço através de distintos pontos de referência, tais como placas indicativas, monumentos, ruas.
- (EF06GE08RS-03) Estabelecer relações entre pontos de referência e sistema de linhas imaginárias.
- (EF06GE08RS-04) Conhecer e utilizar recursos, técnicas e elementos fundamentais da linguagem cartográfica (título, legenda, escala, projeções cartográficas, coordenadas geográficas etc.) para compreender aspectos da organização do espaço.

A avaliação da aprendizagem, o questionário aplicado com os alunos e a observação empírica do professor foram levados em conta para avaliar os resultados alcançados com a realização da atividade utilizando-se do jogo. Essa análise permitiu alcançar os objetivos dessa pesquisa, respondendo se a construção de um jogo didático contribui com o ensino de Geografia, na perspectiva dos objetivos específicos.

3.1 A ELABORAÇÃO DO JOGO GEOTRILHA

A elaboração do jogo foi concebida a partir das orientações fornecidas por Breda (2018), em relação à evolução dos jogos, à tipologia e ao planejamento. Inicialmente, segundo a evolução dos jogos, apresentados por Breda (2018, p. 20), se observa que o jogo a ser criado, para alunos de 10 a 12 anos, deve ser de categorias coletivo e social, pois como citado pela autora “a criança nesta idade tem o domínio de si, e a regressão do egocentrismo, o que permite o jogo verdadeiramente cooperativo” e “a competência, o talento para organizar e a força física são-lhe a autoridade de dirigente de jogos”. Sendo assim, pensou-se em um jogo, em que cada jogador deverá jogar individualmente, porém com mais integrantes no mesmo jogo, em torno de quatro a seis pessoas.

De acordo com a tipologia dos jogos, Breda (2018, p. 27) demonstra algumas formas, em que o jogo elaborado por esta pesquisa pode ser enquadrado, que são jogos “sobre o homem e seu entorno”, “de deslocamentos” e “de orientação”, pois no jogo serão observados os conceitos básicos para a Geografia, tais como paisagem, espaço e lugar, com base em noções cartográficas, como a orientação no espaço, e dividindo em área urbana, rural e ambientes de natureza preservada.

O Quadro 1 apresenta um roteiro para planejamento dos jogos, adaptado por Breda (2017) segundo Macedo, Petty e Passos. O quadro apresenta as características e descrições que o jogo deve ter e como deve ocorrer a aplicação de tal atividade. Na sequência é elaborado o Quadro 2, em que é exposto o planejamento do jogo da pesquisa em questão.

Quadro 1 – Roteiro para planejamento dos jogos, segundo Macedo, Petty e Passos. Adaptado por Breda.

(continua)

CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
Organizando o material	
Objetivos (O quê?)	Para direcionar o trabalho e dar significado às atividades. O que pretendo desenvolver no decorrer das atividades? Aonde quero chegar?
Público (Para quem?)	Os sujeitos aos quais essa proposta se destina, em termos de faixa etária e número de participantes. Conhecer certas características do desenvolvimento da criança que possam interferir nas condições favoráveis, como média geral do tempo de concentração, grau de conhecimento do jogo e temas de maior interesse.

(conclusão)

CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
Tempo Quando e quanto?	Considerar o tempo utilizado para o jogo. Em geral, jogar toma um tempo maior do que o previsto, principalmente quando as crianças aprovam o jogo. Será para aprofundar ou iniciar o conteúdo?
Materiais Com o quê?	Organizar, separar e produzir o material. Procedimentos que serão utilizados para desenvolvimento do projeto do jogo.
Dinâmica Como?	Qual será a dinâmica (jogo de tabuleiro, dominó). Quais serão as regras? Número de participantes?
Proximidade a conteúdos Qual o recorte?	Na escolha do jogo, pode-se pensar nos aspectos relacionados aos conteúdos específicos.
Espaço Onde?	É preciso pensar na organização espacial para evitar contratempos que impeçam o desenvolvimento da proposta. Local onde a atividade será desenvolvida. O ambiente é a sala de aula? Ambiente Externo?
Aplicação do material	
Papel do adulto Qual sua função?	Depende da proposta e da situação (individual ou em grupo) e da dinâmica. O professor pode ter várias condutas: i) ser quem apresenta o jogo, ii) ser um jogador, iii) apenas assistir à partida, iv) ser o “juiz” ou v) ficar “solto” pela sala.
Avaliação da proposta Qual o impacto produzido?	Previsão de um momento de análise crítica dos procedimentos adotados em relação aos resultados obtidos.
Continuidade O que fazer depois?	Estabelecer periodicidade que garanta a permanência do projeto de utilização dos jogos

Fonte: Breda, 2017, p. 273.

Quadro 2 - Planejamento do jogo “GEOTRILHA”. Adaptado segundo Breda, 2017

(continua)

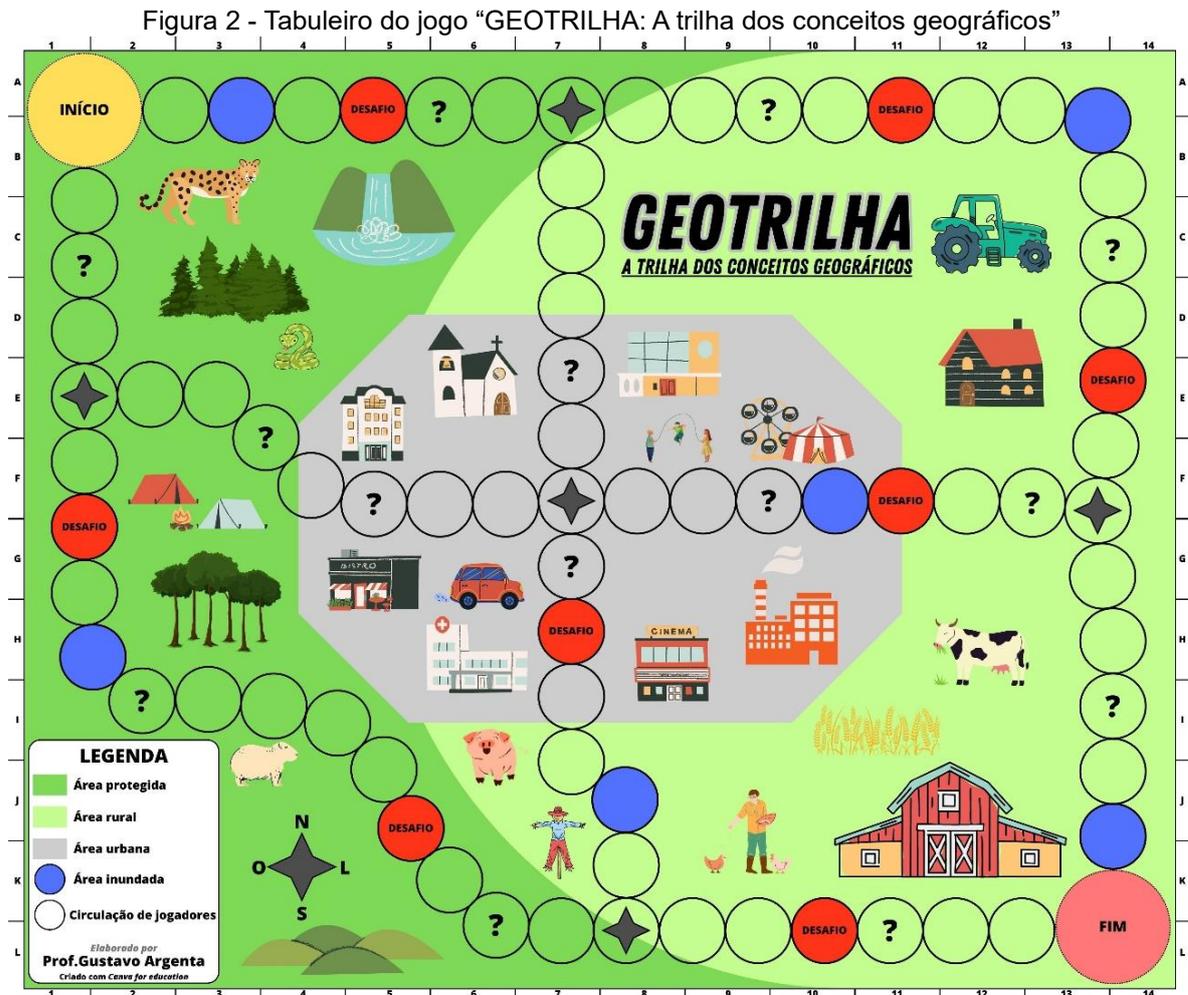
CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
Organizando o material	
Objetivos (O quê?)	O objetivo do jogo elaborado é facilitar e proporcionar o aprendizado dos conceitos básicos de Geografia. Os conceitos abordados no jogo serão: paisagem, espaço, lugar, orientação e localização. Pretende-se, a partir da prática, que o aluno compreenda os conceitos apresentados em aula e no jogo.
Público (Para quem?)	O público ao qual será aplicado o jogo, serão alunos do 6º ano do ensino fundamental, variando entre 11 e 12 anos de idade. Os alunos que vão interagir com o jogo, já terão passado por aulas sobre os

(conclusão)

CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
	conteúdos abordados no jogo, como forma de facilitar a jogabilidade.
<p>Tempo Quando e quanto?</p>	O jogo tem o objetivo de aprofundar os conhecimentos já trabalhados em sala de aula, portanto não é restrito seu uso no 6º ano do ensino fundamental. O jogo, por ter caminhos diferentes e possibilidades distintas de chegar ao final, deve levar em torno de 45 minutos a uma hora para finalizar.
<p>Materiais Com o quê?</p>	Tabuleiro; Cartas com perguntas e desafios; Peões; Dado com seis lados; e Roleta para definir as orientações.
<p>Dinâmica Como?</p>	Será um jogo de tabuleiro, em que cada jogador deverá sair do ponto inicial e chegar ao ponto final, passando por caminhos diferentes, a ser definido pelo jogador. Em algumas casas que parar deverá pegar uma carta, que poderá ser uma pergunta ou desafio. Ganha o jogador que primeiro parar o seu peão, exatamente no ponto final. Cada tabuleiro poderá ser jogado por no mínimo dois e no máximo seis jogadores. Portanto deverá haver mais de um tabuleiro para ser jogado com todos os alunos simultaneamente. Caso não seja possível ter mais de um tabuleiro na turma, é possível dividir a turma em seis grupos e um líder de cada grupo realiza os movimentos no tabuleiro, para que todos, juntos, pensem nas respostas.
<p>Proximidade a conteúdos Qual o recorte?</p>	O jogo abordará os conteúdos relacionados aos temas paisagem, espaço, lugar e cartografia escolar.
<p>Espaço Onde?</p>	Pode ser realizado em qualquer ambiente, já que é um jogo de tabuleiro. Pode ser realizado em sala de aula, mas também no pátio da escola ou em casa.
Aplicação do material	
<p>Papel do adulto Qual sua função?</p>	O professor deverá acompanhar os jogos que estão sendo realizados na sala, pois deverá contar com mais de um tabuleiro para atingir todos os alunos. Terá o papel de decidir sobre alguma dúvida em relação a respostas e de assistir ao andamento dos jogos.
<p>Avaliação da proposta Qual o impacto produzido?</p>	Espera-se que, com a aplicação do jogo, os alunos atinjam uma maior compreensão dos conceitos apresentados. Como são conceitos utilizados em toda a caminhada escolar dos alunos, pode ser utilizado em outros anos para o aprofundamento da aprendizagem.
<p>Continuidade O que fazer depois?</p>	O jogo deve permanecer na escola para ser utilizado pelos professores de Geografia em todos os anos que julgarem necessário e também há a possibilidade de os alunos jogarem este jogo nos seus momentos de descontração.

Fonte: O autor (2024)

Segundo Breda (2018, p. 95) orienta em “Construindo jogos de simulação”, seguiu-se as etapas para a construção do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos” que foi concebido nesta pesquisa. O primeiro passo recomendado pela autora é o de confeccionar o tabuleiro do jogo. O tabuleiro confeccionado é um mapa-tabuleiro, entretanto não foi construído a partir de uma área real, mas com elementos do espaço que constituem os municípios (área urbana, área rural e área de vegetação nativa). Optou-se por essa forma para que o jogo não ficasse restrito a apenas uma realidade, como ocorreria se fosse utilizado como base o mapa de um município ou bairro. O tabuleiro criado, conforme a Figura 2, traz caminhos distintos para que o aluno percorra com o objetivo de chegar ao final.



Fonte: O autor (2024)

No passo 2, intitulado por Breda (2018, p. 97) como “Confeccionar as cartas e peças do jogo”, definiu-se que o jogo de tabuleiros teria quatro tipos de cartas diferentes, como apresentado na Figura 3 e no Apêndice A. Cada área do tabuleiro teria uma carta referente ao seu espaço (área urbana, área rural e área protegida) e cartas de desafios, propondo questões sobre localização (coordenadas) e orientação no espaço (do tabuleiro). Cada um dos jogadores conta com um peão individual, e para se movimentar no espaço do tabuleiro há um dado simples de seis lados e uma roleta, para que o jogador gire e defina a orientação que deve seguir, em determinados pontos do tabuleiro. E por fim, Breda (2018) orienta a se criar as regras do jogo. No Geotrilha, as regras encontram-se no verso da caixa do tabuleiro, para fácil acesso dos alunos. As regras estão divididas em duas partes, primeiro em um texto explicativo e na sequência em possíveis perguntas dos jogadores e as respectivas respostas.

Figura 3 - Exemplo de cartas do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”



Fonte: O autor (2024)

A aplicação do jogo ocorreu em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental, posteriormente à explicação dos conteúdos abordados em sala de aula. Para a aplicação integral do jogo e dos questionários, foi necessária uma tarde inteira, dedicadas à pesquisa em questão. O total da atividade foi dividido em três momentos distintos. Iniciou com a aplicação de dois questionários, o primeiro para conhecer a experiência dos alunos com jogos e o segundo para avaliar os conhecimentos dos conteúdos de Geografia. Na sequência ocorreu a aplicação do jogo. E por fim houve a aplicação de outros dois questionários, sendo o primeiro o mesmo questionário para avaliar os conhecimentos dos conteúdos de Geografia e o último consistia de uma avaliação da proposta de uso do jogo Geotrilha para aprender Geografia.

4 RESULTADOS OBTIDOS

Os resultados alcançados por meio da pesquisa serão apresentados em duas partes. A elaboração e aplicação do produto construído a partir deste trabalho, o jogo Geotrilha, e os resultados fornecidos a partir dos questionários aplicados com os alunos anterior e posteriormente à atividade com o jogo, além das observações do professor.

4.1 O JOGO “GEOTRILHA”

O jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos” tem um ponto de início e um ponto final, onde o jogador deverá chegar ao passar por todas as etapas propostas pelo jogo. Há quatro tipos de casas diferentes (Figura 4). As casas que são círculos vazios, são o caminho por onde cada jogador deverá trilhar suas jogadas. As casas preenchidas em azul são casas em áreas inundadas. Nas casas em que houver um ponto de interrogação (?) ou a palavra “DESAFIO”, com o fundo em vermelho, os jogadores deverão coletar uma carta para responder ao questionamento.



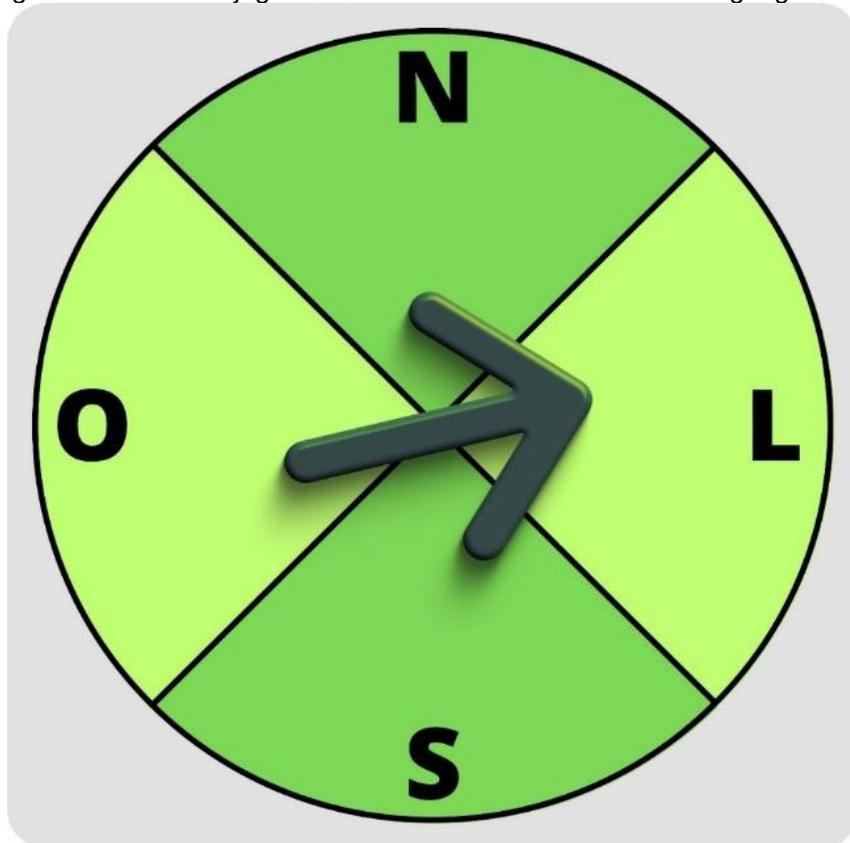
Fonte: O autor (2024)

Em cada carta retirada do baralho há uma pergunta para que o aluno a responda, sobre os conceitos geográficos trabalhados no jogo. Caso o jogador acerte, continua na mesma casa, se errar, retrocede duas casas. As cartas de desafio deverão seguir as mesmas regras das cartas normais de perguntas. Todas as vezes que os jogadores pararem sobre as casas intituladas “áreas inundadas” deverão ficar uma rodada sem jogar, e se pararem sobre as casas com o símbolo da rosa dos ventos, não pescarão nenhuma carta e na próxima rodada deverão girar a roleta (Figura 5) para ver qual direção deverão seguir. Cada jogador deve decidir por qual caminho

seguir no início do jogo e não poderá retroceder por decisão própria, a não ser que as casas de orientação definam pelo retrocesso. Para finalizar o jogo, o jogador precisa parar exatamente sobre a última casa, pois se passar, necessitará voltar a casa que estava antes de jogar o dado, aguardar uma rodada e jogar novamente.

A ludicidade presente no jogo favorece a aprendizagem e o desenvolvimento infantil na convivência com outras pessoas, com seu meio, seu lugar, seus espaços vividos, acompanhando a história e a cultura que lhes são próprias, cada uma a seu modo, uma vez que cada ser é singular, único em sua essência, ou seja, subjetivo. (FERNDANDES, 2022, p. 62).

Figura 5 - Roleta do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”



Fonte: O autor (2024)

Para a realização do jogo, devem participar, na função de jogadores, de dois a seis alunos, e mais um na função de juiz, para acompanhar a folha com as respostas de cada carta. Para as cartas de desafio, em que não há uma única resposta correta, os alunos deverão decidir se o jogador acertou e se houver dúvidas deverão solicitar auxílio do professor da aula. O jogo é composto por um tabuleiro principal, seis peões

de cores diferentes, um dado de seis lados, uma roleta com a rosa dos ventos e 40 cartas (10 para cada área + 10 de desafios). Para a aplicação em sala de aula, o jogo foi impresso em uma gráfica especializada em produção e impressão de jogos, como tabuleiros e cartas, como demonstrado na Figura 6.

Figura 6 – Tabuleiro GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos



Fonte: O autor (2024)

O jogo foi elaborado a partir da plataforma digital Canva (<https://www.canva.com/>), com a licença gratuita *for education*. Não há propósito

comercial na elaboração do jogo, portanto, após a realização da pesquisa, o mesmo será disponibilizado digitalmente, em formato PDF e de forma gratuita, com a *Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhual 4.0 Internacional*. Para todos os professores que desejarem utilizá-lo em suas aulas, foi criada uma pasta na plataforma *Google Drive* para o *download* do jogo, onde estão disponíveis o tabuleiro, as cartas, modelo da roleta, dados e a caixa do Geotrilha.

4.2 APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO JOGO “GEOTRILHA”

A aplicação do jogo Geotrilha contou com a participação de uma turma de 24 alunos em todas as etapas da pesquisa. Os estudantes se dividiram em quatro equipes, de cinco a sete integrantes cada uma, e a divisão ocorreu por afinidade dos alunos. A aplicação do jogo pode ser observada nas Figuras 7 e 8. Durante o jogo observou-se um ambiente de coletividade, comportamento também confirmado por Fernandes (2022, p. 80), que menciona a possibilidade de perceber “que jogos proporcionam ludicidade e participação do discente no ambiente de ensino-aprendizagem, potencializando a coletividade como forma de aprender e socializar essa aprendizagem”.

Figura 7 - Aplicação do jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos” em sala de aula



Fonte: O autor (2024)

Figura 8 - Jogo “GEOTRILHA: A trilha dos conceitos geográficos”



Fonte: O autor (2024)

Com a aplicação dos quatro questionários (Figura 9) foi possível analisar o que os alunos pensam sobre a utilização de jogos no seu cotidiano e em sala de aula, suas impressões sobre o jogo Geotrilha para aprender Geografia e o seu desenvolvimento em relação aos conteúdos abordados na atividade. O primeiro questionário (Apêndice B), pretendeu avaliar a relação dos alunos com os jogos em seu cotidiano, levando em consideração quais os tipos de jogos que são jogados e o tempo de que os alunos dispõem diariamente e semanalmente para tais atividades. Também foi questionado sobre os jogos em sala de aula, se os alunos já jogaram no ambiente escolar e se julgam importante. O segundo e o terceiro questionários (Apêndice C) tiveram as mesmas perguntas dirigidas aos estudantes, porém um aplicado antes e outro após o jogo. Neste questionário foram analisados os conhecimentos prévios e posteriores dos alunos em relação aos conteúdos de Geografia abordados no jogo, para realizar uma comparação, observando se o jogo agregou positivamente, ou não, no aprendizado dos educandos. E por fim, o quarto questionário (Apêndice D) avaliou a aplicação do jogo a partir da percepção dos alunos, em que eles puderam expor suas considerações sobre o jogo e sobre a utilização dos jogos para aprender Geografia.

Figura 9 - Aplicação dos questionários em sala de aula



Fonte: O autor (2024)

Foi possível observar, de forma qualitativa, a relação dos alunos com os jogos e com o Geotrilha. Quando visualizaram as caixas do jogo, os alunos demonstraram ansiedade para jogar, evidenciando a vontade de interagir com o Geotrilha e, conseqüentemente, aprender Geografia. Durante o jogo, estavam bastante agitados, querendo jogar o dado, mover os peões, deslocar-se pelo tabuleiro e, principalmente, girar a roleta das orientações. No decorrer da atividade, os alunos falavam alto, davam risadas e, em alguns momentos, chegavam a gritar, mas eram gritos de empolgação com o jogo, pela interação com as cartas e o tabuleiro, pois além de jogar, estavam competindo para ver quem ganhava. Após a finalização de uma rodada, pediram para jogar mais vezes, talvez pelo prazer de jogar Geotrilha ou jogos em geral, mas demonstraram o desejo de continuar jogando. Ao final da pesquisa, após a conclusão de todos os questionários, foi permitido que jogassem outros jogos, pois restava pouco tempo para o fim do período de aula. No entanto, alguns alunos solicitaram jogar o Geotrilha novamente, mesmo com a possibilidade de jogar outros jogos.

4.2.1 Diagnóstico da experiência prévia dos alunos com jogos

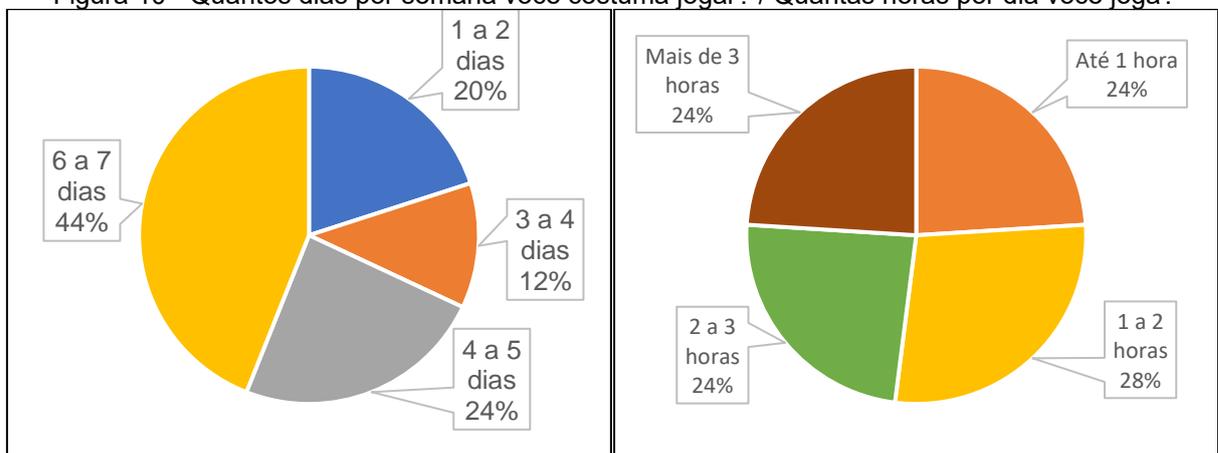
O primeiro questionário, respondido um dia antes da aplicação do jogo e das demais etapas de pesquisa, possibilitou compreender melhor o público analisado e

sua relação com os jogos. Nesse questionário participaram 25 alunos, pois havia um aluno a mais na sala, diferente dos demais questionários e da aplicação do jogo, que ocorreu com 24 alunos. Os alunos da turma têm 11 (48%) e 12 anos (52%). Todos eles responderam ter costume de jogar algum tipo de jogo, demonstrando uma relação grande dos alunos com os jogos, pois nenhum marcou a opção não ter esse hábito.

O jogo por si só já é um material lúdico, que desperta a atenção das crianças; mas, quando aliado às imagens do lugar de vivência, seu potencial para despertar e evocar a imaginação pode intensificar-se. Essa euforia aumenta a motivação dos alunos para enfrentarem as situações e “dificuldades” impostas pelos jogos. O entusiasmo deles, para terminarem a partida por meio de “erros” e “acertos”, contribui também para seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional. O aluno precisa aprender a controlar suas emoções, bem como respeitar e interagir com o colega. (BREDA, 2017, p. 102).

Como pode ser observado no gráfico esquerdo da Figura 10, quase metade dos alunos respondeu jogar de seis a sete dias por semana e apenas 20% diz jogar de um a dois dias por semana. Na sequência (Gráfico direito da Figura 10), os alunos responderam em relação ao tempo médio de jogo por dia. É possível observar que há uma divisão na quantidade de horas jogadas, não sendo possível afirmar uma quantidade representando a maioria dos alunos, mas pode-se ler que 76% dos alunos pesquisados jogam mais de uma hora, nos dias que costumam jogar, e desses, 24% ainda jogam mais de três horas. Com tais questionamentos, podemos afirmar que os alunos têm relação cotidiana com os jogos, investindo nessas atividades até mais de três horas, em todos os dias da semana.

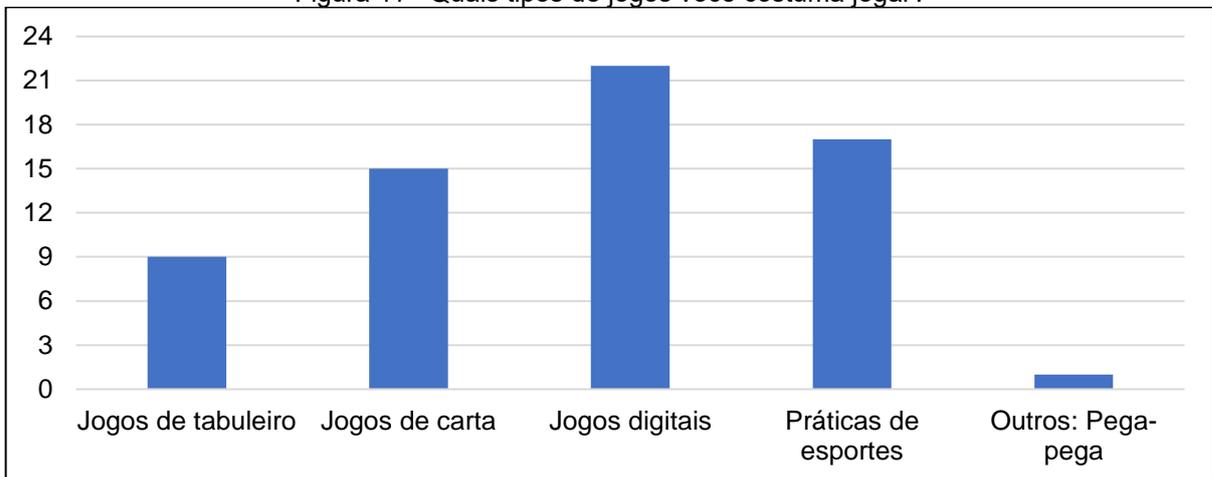
Figura 10 - Quantos dias por semana você costuma jogar? / Quantas horas por dia você joga?



Fonte: O autor (2024)

Na sequência, foi questionado quais os tipos de jogos que os alunos costumam jogar (Figura 11) e a forma que costumam jogar (Figura 12). Em relação aos tipos de jogos, foram propostas quatro alternativas prontas e uma alternativa para o aluno responder outra opção. Visualizando o gráfico abaixo (Figura 11), é possível perceber que os principais tipos de jogos que os alunos costumam jogar são os digitais e os esportes, porém os digitais são a maioria. É interessante perceber também, que mesmo havendo uma distância considerável entre os jogos digitais e os demais, ainda há alunos que costumam jogar jogos de tabuleiro e de cartas. A única opção, escrita por apenas um aluno em outros, foi o jogo pega-pega.

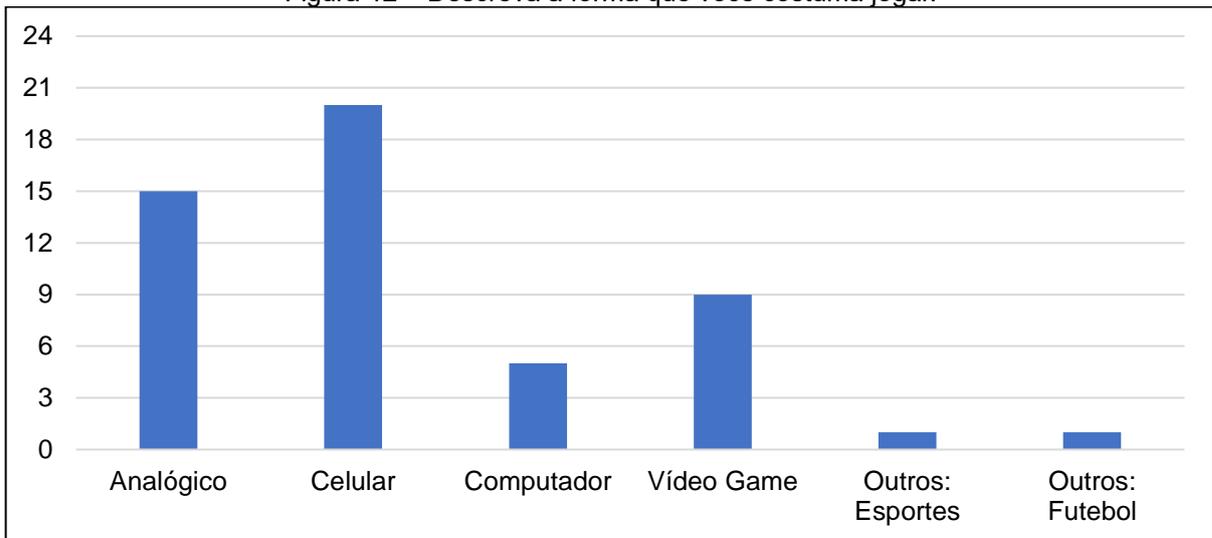
Figura 11 - Quais tipos de jogos você costuma jogar?



Fonte: O autor (2024)

Sobre as formas que os alunos costumam jogar (Figura 12), a maioria joga no celular e na sequência os jogos analógicos. É importante ressaltar que os alunos, após responderem o questionário, citaram selecionar os jogos analógicos quando se trata dos esportes também. O uso de *video game* e computador foi menor, em especial do computador. Pode-se aqui analisar hipoteticamente, a menor taxa de jogos nesses dispositivos, pelo acesso limitado a ambos, em decorrência de seus valores para adquirir, diferente do celular, que está presente no contexto familiar e os jogos analógicos que não necessitam de equipamentos digitais.

Figura 12 – Descreva a forma que você costuma jogar.



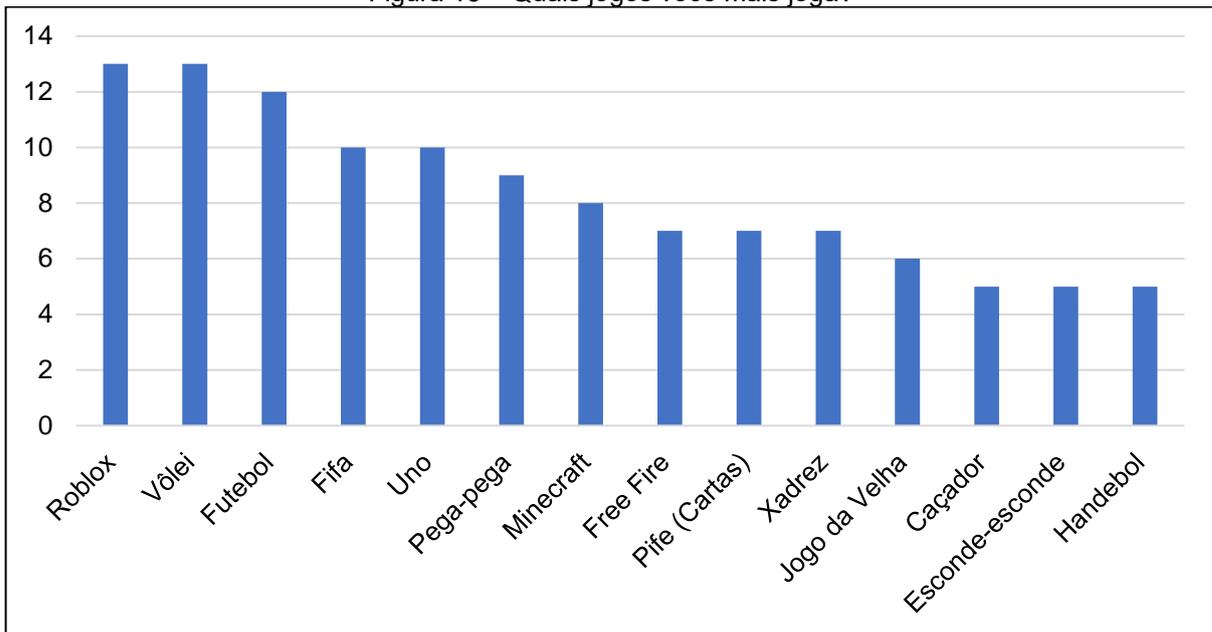
Fonte: O autor (2024)

A próxima pergunta proposta foi aberta, questionando os alunos sobre quais os jogos que mais jogam. Responderam diversos jogos¹, alguns deles sendo jogados por vários alunos, outros por apenas um. Entre os jogos expostos pelos alunos, observa-se jogos digitais, de tabuleiro, de cartas, esportivos e os que não envolvem nenhum objeto para jogar², como Pedra, Papel e Tesoura. Na Figura 13, é exposto um gráfico que demonstra os jogos, em ordem decrescente, entre aqueles jogados por mais de cinco alunos. É interessante observar que, os dois mais jogados, referem-se a um digital e outro uma prática esportiva. E entre todos os jogos mais citados pelos alunos encontram-se jogos variados, como Esconde-esconde, Xadrez, Uno, Vôlei e Minecraft. Esses resultados, presentes nos três últimos questionamentos levam a perceber que existe uma preferência nos jogos digitais, pelos alunos, porém não é uma exclusividade, pois eles continuam jogando de forma analógica, sem a necessidade dos equipamentos digitais.

¹ Age Of Empires, Altinha, Among Us, Angry Birds, Atletismo, Basquete, Blox Fruits, Brawl Stars, Brake to Die, Buraco, Caça-Palavras, Caçador, Call Of Duty, Canastra, Car Parking, Cara a cara, Cartas Pokémon, Counter-Strike, Cubo Mágico, Cuphead, Damas, Detetive, Dream League Soccer, Esconde-esconde, Fifa, Força, Fortnite, Free Fire, Futebol, Ghost Recon, Good Pizza, Grand Theft Auto, Guerra de bandeiras, Handebol, Imagem e Ação, Jogo da Memória, Jogo da Velha, King Legacy, Little Big City, Minecraft, Naruto Storm, Nine Soccer, One Piece: Burning Blood, Paciência, Pebolim, Pedra, papel e tesoura, Pega-pega, PES, Pife, Ping-pong, Pizzaria Maluca, Plants vs Zombies, Pokémon Go, Poker, Quem sou eu, Roblox, Soccer Super Star, Stumble Guys, Subway Surfer, Sudoku, Super Sus - Quem é o Impostor, Toca, Life Word, Trunfo, Uno, Valorant, Vôlei e Xadrez.

² Refere-se a jogos que não demandam objetos ou instrumentos tecnológicos.

Figura 13 – Quais jogos você mais joga?



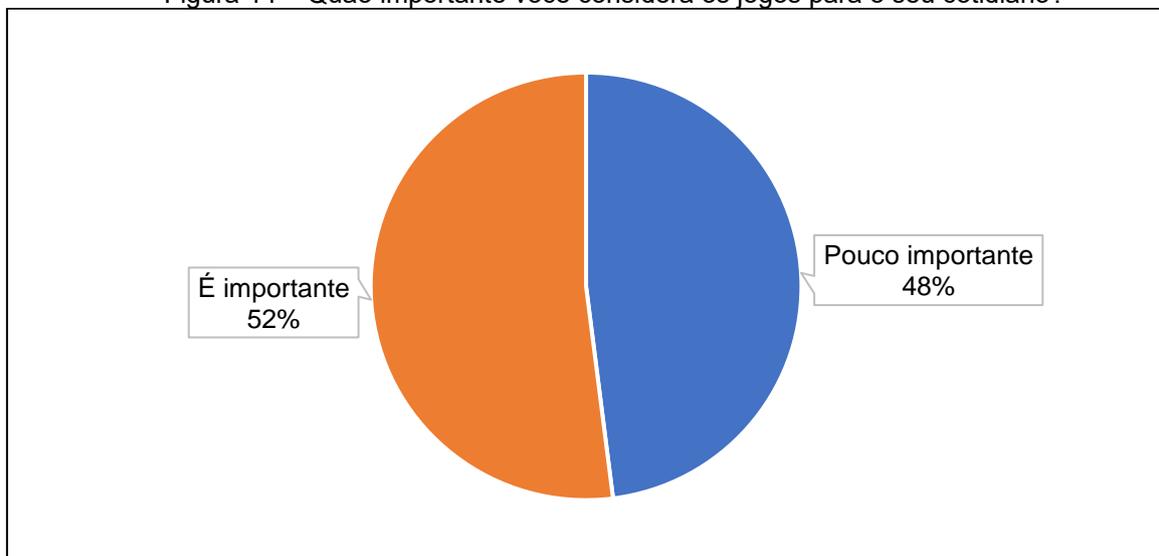
Fonte: O autor (2024)

A próxima pergunta, questionou o motivo pelo qual os alunos jogam, e novamente não propôs respostas prontas, necessitando que os alunos expusessem os seus motivos. Entre as respostas escritas pelos alunos, os dois principais motivos para jogar são para a sua diversão e na sequência para passar o tempo. Também citaram jogar para aprender, passar o tédio, porque gostam, e para melhorar a criatividade e a saúde. Algumas respostas foram: 1. *“Porque gosto de jogar, aprendo coisas novas quando jogo, faz bem para saúde e amo esportes”*; 2. *“Eu jogo porque às vezes eu não tenho nada para fazer e passo meu tempo jogando, ou eu jogo porque alguém me convidou para jogar”*; e 3. *“Eu jogo porque gosto, para passar meu tempo e aprender”*.

A Figura 14, demonstra o resultado alcançado a partir do questionamento sobre se os alunos consideram os jogos importantes para o seu cotidiano. A turma ficou bem dividida, entre aqueles que julgam importante e os que julgam pouco importante, porém nenhum aluno respondeu não ser importante ou ser muito importante os jogos em seu cotidiano. Já na Figura 15, que demonstra se os alunos acham que é possível aprender jogando, 92% dos alunos acham que é possível aprender jogando, porém ocorreu uma divisão entre os que dizem já ter jogado em sala de aula e aqueles que acham não ter jogado. Os 8% que responderam não achar possível aprender jogando, também selecionaram a opção que diz que nunca jogaram em sala de aula. É possível

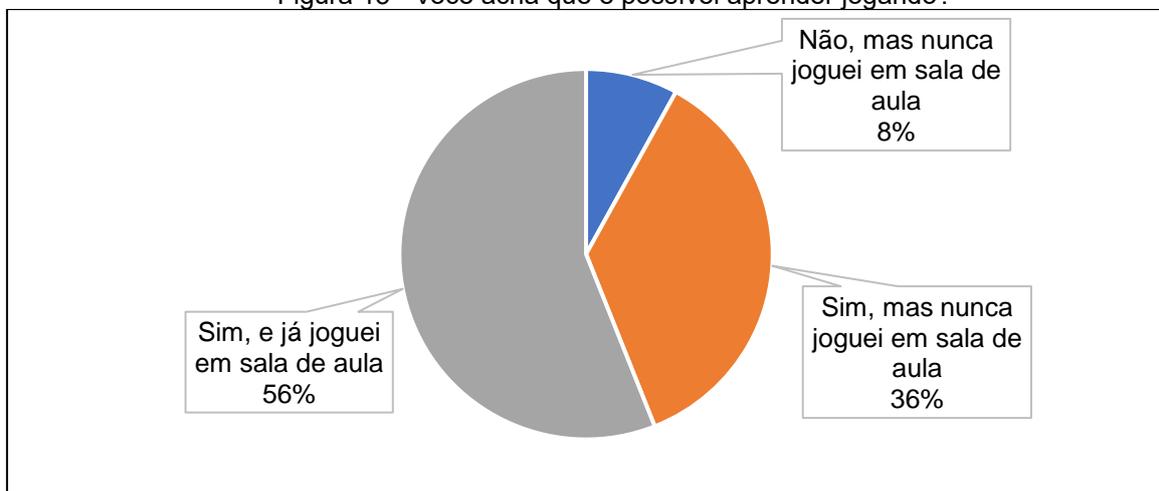
analisar os dois gráficos a seguir (Figura 14 e 15) em conjunto, pois no primeiro, apenas 52% julgam o jogo importante em seu cotidiano, enquanto 92%, no segundo gráfico, julgam poder aprender a partir dos jogos. Nenhum aluno marcou as opções *Muito importante* e *Não é importante* no questionário da Figura 14, e a opção *Não*, e *já joguei em sala de aula* no questionário da Figura 15. Porém, como cita Breda (2017), é importante haver a integração do jogo utilizado em sala de aula com os conteúdos e objetivos abordados pela disciplina, contudo também se faz necessário o entusiasmo dos estudantes para aprender com tal recurso didático.

Figura 14 – Quão importante você considera os jogos para o seu cotidiano?



Fonte: O autor (2024)

Figura 15 - Você acha que é possível aprender jogando?



Fonte: O autor (2024)

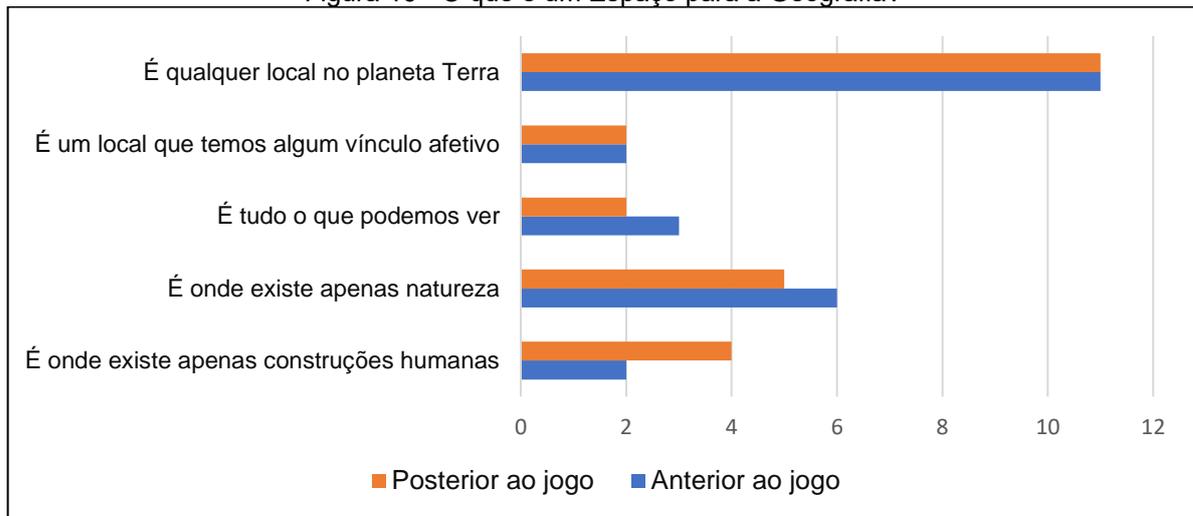
As duas perguntas finais do primeiro questionário, foram abertas, sem possibilidade de marcar respostas previamente elaboradas. Em uma das perguntas foi questionado se os alunos já jogaram em sala de aula para aprender algum conteúdo e qual foi o jogo, e na outra pergunta se o aluno utiliza algum jogo para a sua diversão na escola e qual o jogo. Na primeira, sobre o uso do jogo para aprender, 12 responderam que já utilizaram jogos em sala para o seu aprendizado, citando jogos na informática, xadrez, forca, bingo, jogos de tabuleiro, jogo da memória, entre outros. Apenas três responderam nunca ter jogado para aprender, enquanto dois responderam não lembrar e sete não responderam.

Sobre o uso dos jogos para diversão na escola, 22 responderam que utilizam, enquanto um não respondeu e um disse não jogar para sua diversão na escola. Entre os jogos utilizados pelos alunos para a sua diversão encontram-se principalmente aqueles que envolvem atividades físicas, como futebol, vôlei, pega-pega, caçador e handebol. Porém também foram citados jogos como: Cubo Mágico, Ping-Pong, Uno, jogos de tabuleiro, Jogo da Velha e Xadrez.

4.2.2 Desenvolvimento do aluno em relação aos conteúdos

Os dois próximos questionários foram aplicados para avaliar o desenvolvimento do conhecimento geográfico dos alunos a partir da aplicação do jogo Geotrilha. Um dos questionários teve sua aplicação anteriormente à utilização do jogo e outro logo na sequência, para que o resultado analisado fosse referente à modificação ocorrida pelo jogo em relação aos conteúdos da disciplina. As figuras 16 a 25 referem-se à comparação dos questionários aplicados anterior e posteriormente ao jogo. Conforme é possível observar no gráfico da Figura 16, em que a resposta correta para a pergunta é “É qualquer local no planeta Terra”, em ambas as aplicações do questionário, não houve alteração do número de acertos, porém alteraram em algumas questões incorretas.

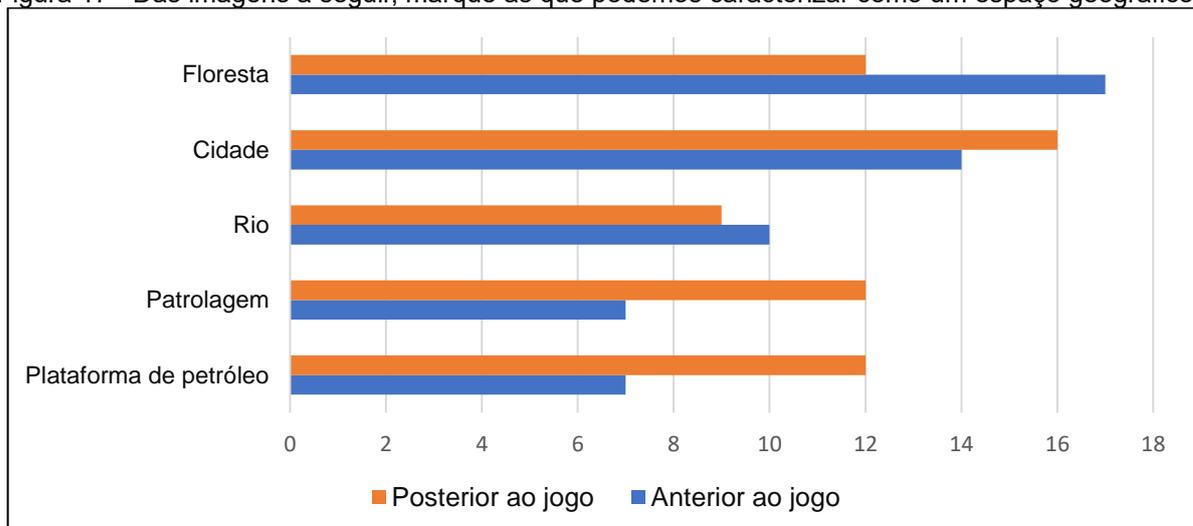
Figura 16 - O que é um Espaço para a Geografia?



Fonte: O autor (2024)

Na pergunta seguinte (Figura 17), deveriam ser marcadas três respostas corretas: “Cidade, Patrolagem e Plataforma de Petróleo”. Observando o gráfico abaixo, é possível observar que mais alunos acertaram as respostas posteriormente à aplicação do jogo, tendo também um menor número de alunos assinalado as alternativas incorretas após ter jogado.

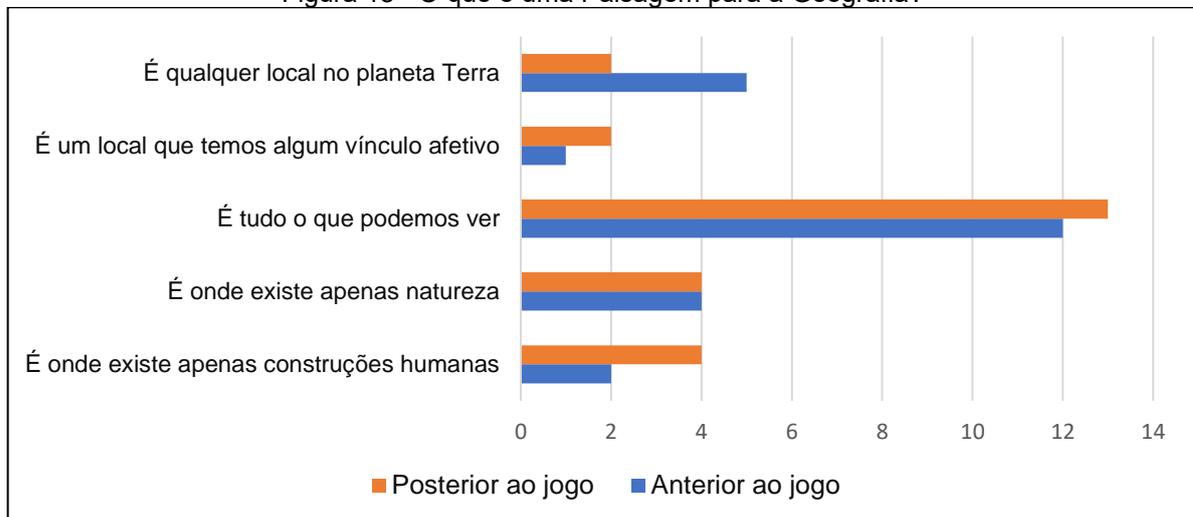
Figura 17 - Das imagens a seguir, marque as que podemos caracterizar como um espaço geográfico?



Fonte: O autor (2024)

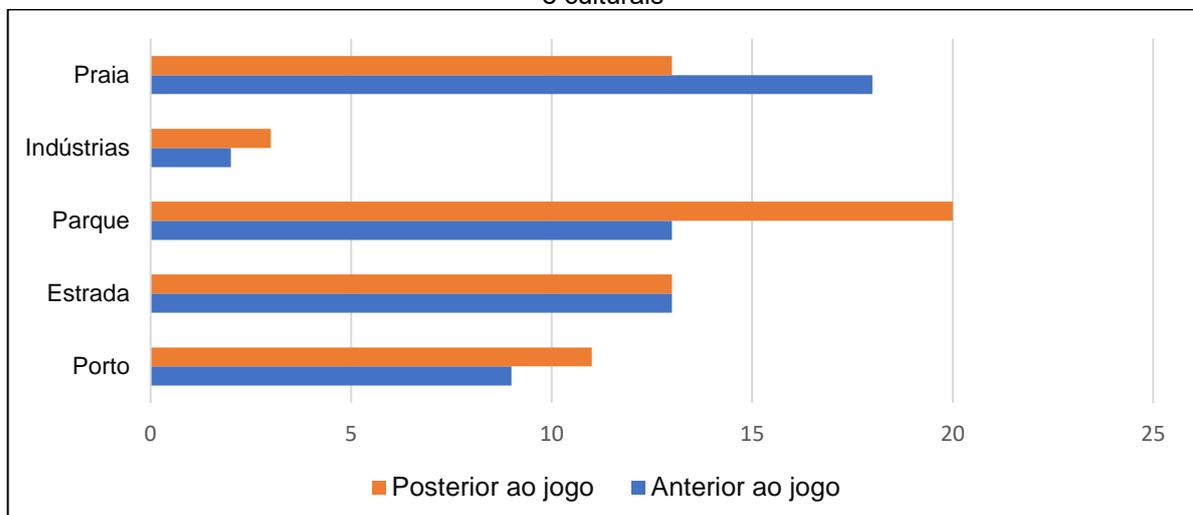
Na Figura 18, que a resposta correta é “É tudo o que podemos ver”, na Figura 19, que as respostas corretas são “Parque, Estrada e Porto”, e na Figura 20, que a resposta correta é “É um local que temos algum vínculo”, é possível observar também que houve uma leve melhora nas respostas após a aplicação do jogo. Porém nessas situações também é possível observar que, após ter jogado, alguns alunos assinalaram mais respostas incorretas, mesmo que em menor número, em relação às respostas corretas.

Figura 18 - O que é uma Paisagem para a Geografia?



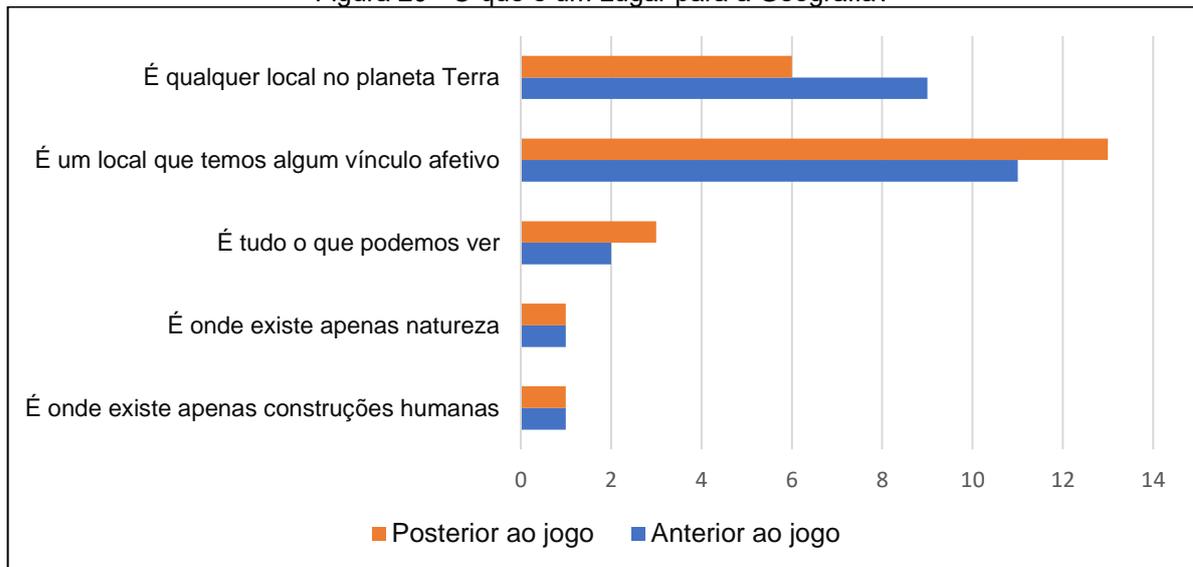
Fonte: O autor (2024)

Figura 19 - Das paisagens abaixo, selecione aquelas em que é possível perceber elementos naturais e culturais



Fonte: O autor (2024)

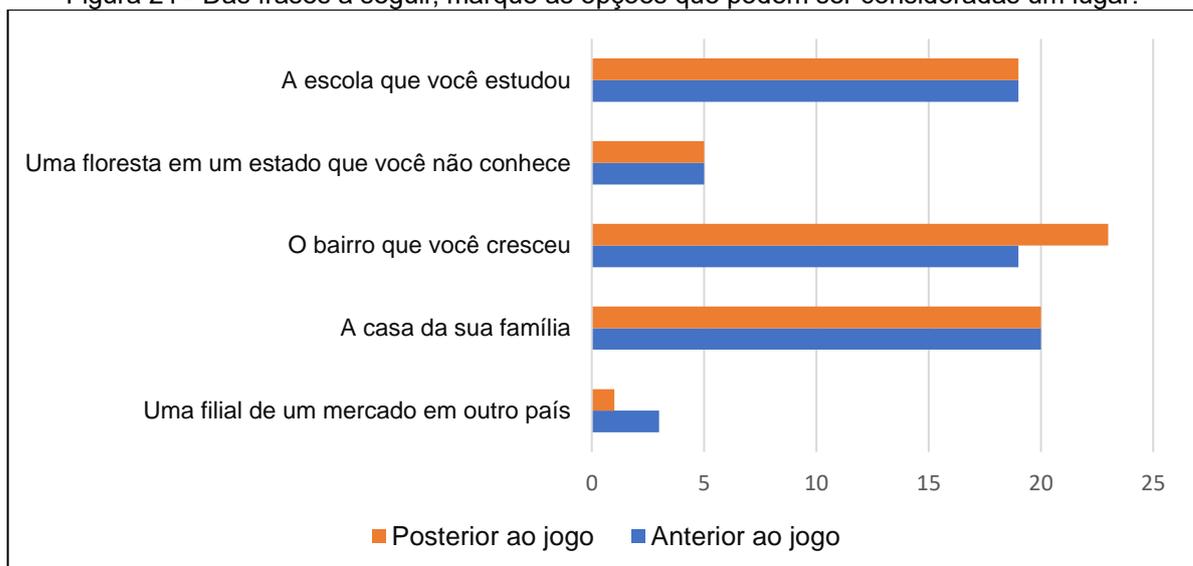
Figura 20 - O que é um Lugar para a Geografia?



Fonte: O autor (2024)

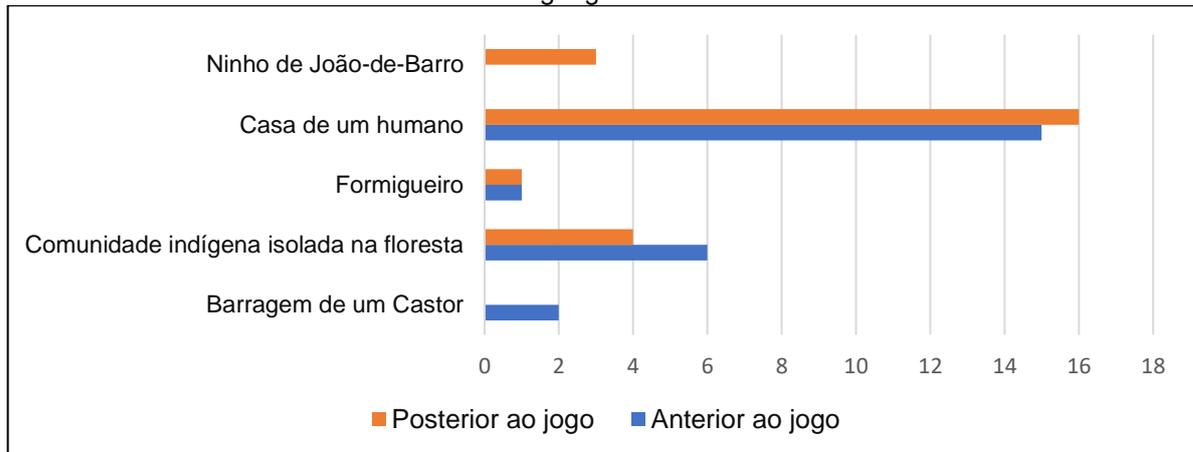
Na Figura 21, cujas respostas corretas são “A escola, O bairro e A casa” e a Figura 22, que tem como resposta correta a alternativa “Casa de um humano”, tiveram poucas ou nenhuma mudança após o jogo em algumas alternativas.

Figura 21 - Das frases a seguir, marque as opções que podem ser consideradas um lugar:



Fonte: O autor (2024)

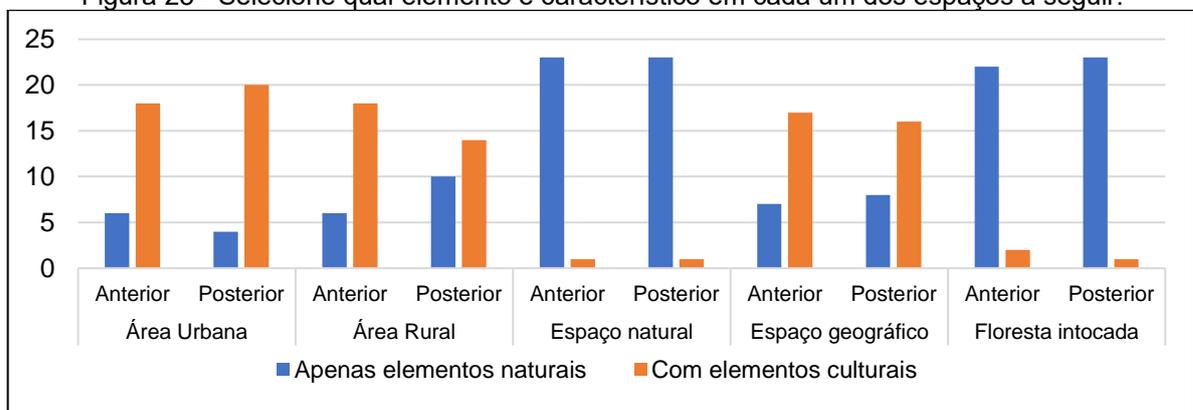
Figura 22 - Marque as opções que demonstram a transformação do espaço natural em um espaço geográfico



Fonte: O autor (2024)

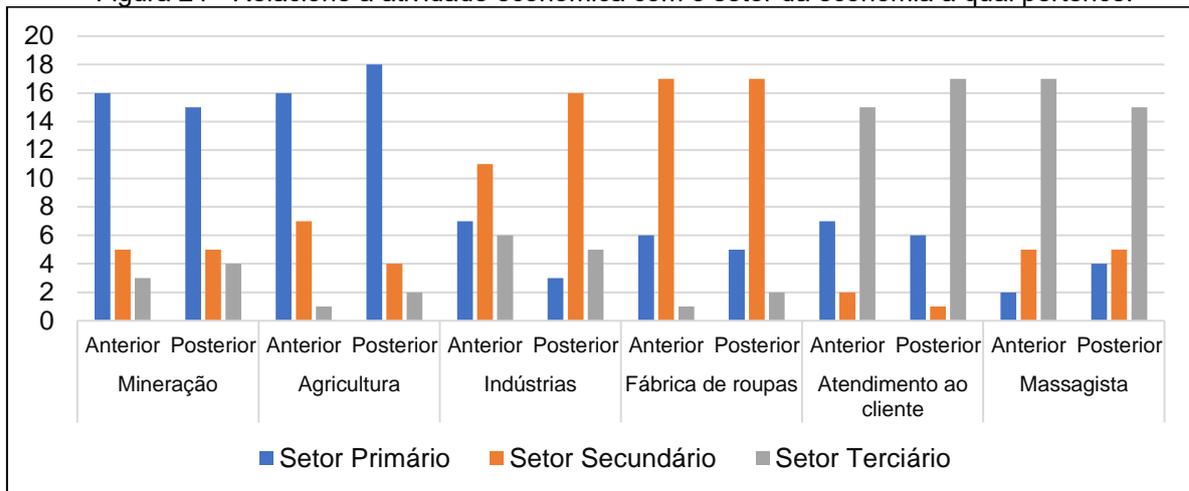
Nas Figuras 23 e 24, demonstram-se gráficos representando questões em que os alunos deveriam selecionar uma opção para cada situação apresentada. No exemplo da Figura 23, em Área Urbana, o aluno deveria selecionar que é caracterizado pela presença de elementos culturais. Em ambas as situações, representadas pelas duas figuras, em todas as opções, a maioria dos alunos acertaram, contudo, a evolução no aprendizado a partir do jogo, em relação ao questionário aplicado anteriormente, não está clara, sendo maior em algumas situações, mas muito próximos os resultados anterior e posteriormente ao jogo. Também houve situação em que após o jogo, os alunos tiveram um desempenho inferior na resolução da questão.

Figura 23 - Selecione qual elemento é característico em cada um dos espaços a seguir:



Fonte: O autor (2024)

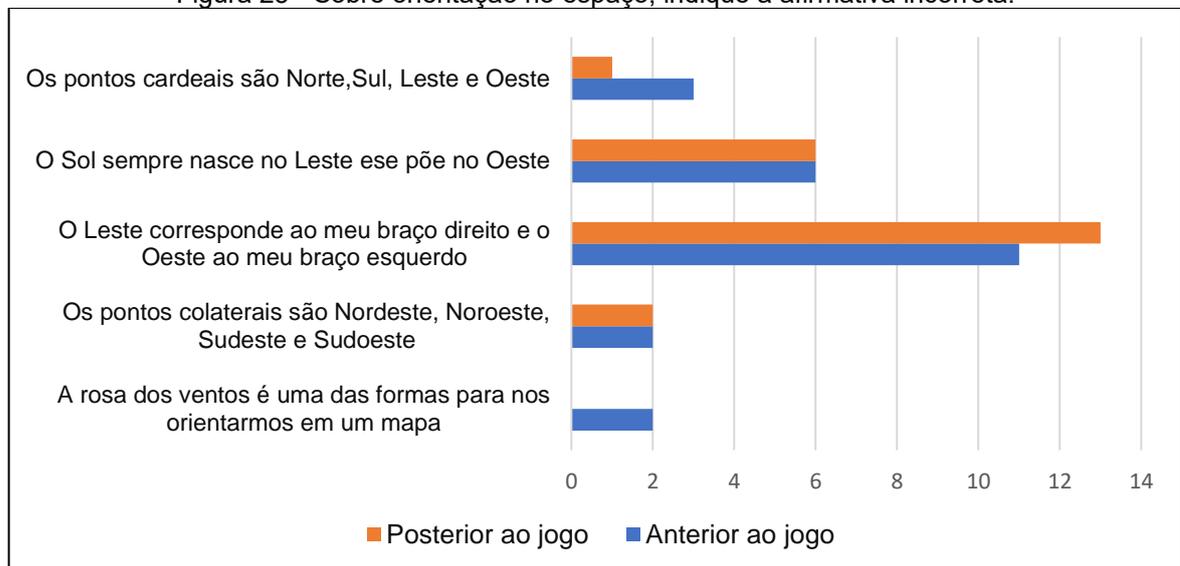
Figura 24 - Relacione a atividade econômica com o setor da economia a qual pertence:



Fonte: O autor (2024)

A última questão apresentada, que se referia à orientação no espaço (Figura 25), também apresentou uma discreta evolução na resolução da questão após a aplicação do jogo, em relação ao questionário aplicado antes.

Figura 25 - Sobre orientação no espaço, indique a afirmativa incorreta:

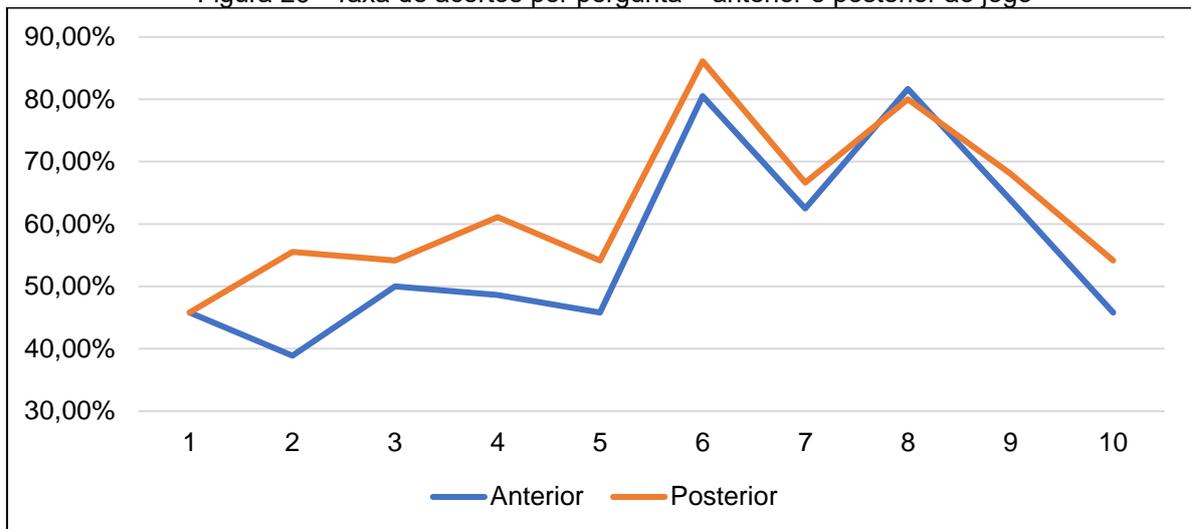


Fonte: O autor (2024)

Para finalizar a sessão dos resultados, observando a Figura 26, é possível compreender que em nove das 10 questões propostas, os alunos tiveram um

desempenho melhor após a aplicação do jogo, contudo esse desempenho positivo foi pequeno, de 6,2% melhor em relação ao questionário anterior ao jogo. A oitava questão, representada pela Figura 23, foi a única questão que os alunos tiveram um desempenho melhor anteriormente ao jogo, representando uma piora de 1,7% no resultado. É possível observar também que o desempenho dos alunos se manteve muito parecido no primeiro e segundo momento da aplicação do questionário, pois as linhas são quase paralelas, porém alguns alunos possivelmente modificaram as suas respostas na segunda tentativa de responder o questionário, que forneceu o resultado de avanço após a aplicação do jogo. Breda (2017, p. 102) também cita que em suas “primeiras tentativas com os jogos não alcançaram o sucesso esperado. Ao longo desses anos, fui, pouco a pouco, percebendo que alguns caminhos didáticos pareciam harmonizar-se melhor”.

Figura 26 - Taxa de acertos por pergunta – anterior e posterior ao jogo



Fonte: O autor (2024)

4.2.3 Avaliação do jogo Geotrilha

O último questionário aplicado com os estudantes foi elaborado com sete perguntas sem alternativas, mas abertas para que o aluno respondesse com suas palavras. Além disso, foi deixado um espaço ao final, para que todos pudessem expor algum sentimento ou necessidade não questionada em nenhuma das perguntas

realizadas.

A primeira pergunta questionou os alunos sobre o que acharam do jogo Geotrilha. Todos os alunos responderam positivamente sobre o jogo, elencando comentários como legal, divertido e bom para o aprendizado de Geografia. Ocorreram variações na especificidade das respostas, com é o caso do aluno A, que respondeu “legal”, e o aluno B que respondeu “*Muito legal e divertido. As perguntas bem elaboradas. É legal que cada cor de fundo tem suas perguntas, por exemplo o fundo cinza, tem uma pergunta que a escrita é cinza, é bem legal ser os primeiros a jogar esse jogo, se derem ele para mim jogar novamente com meus amigos eu iria jogar sim e com muita vontade*”. Um comentário que foi escrito e é importante para a pesquisa foi que “*ajudou a entender um pouco melhor os assuntos que eu não tinha entendido*”. Como também citado por Fernandes (2022, p. 71), “no primeiro contato com os estudantes, ao saber que iriam participar de um jogo, ficaram contentes e queriam jogar de forma imediata”.

Na questão seguinte, foi indagado aos alunos se conseguiram aprender mais sobre Geografia utilizando o jogo. Responderam positivamente à questão, dezenove alunos, inserindo as formas e conteúdos que aprenderam com o jogo, tais como do aluno A: “*sim, eu aprendi bastante. Aprendi melhor as coordenadas, lembrei-me que a latitude era na vertical e longitude na horizontal e descobri mais sobre as áreas da economia*”; e do aluno B: “*Sim, pois ele tem a temática de geografia, ou seja, dá pra aprender mais sobre geografia e ainda mais jogando, que é uma forma bem divertida de aprender*”. Aqueles que responderam não aprender com o jogo, escreveram brevemente suas justificativas, como o seguinte exemplo retirado de um questionário: “*não, continuo sabendo as mesmas coisas*” e “*não, mas me ajudou a lembrar de algumas coisas*”.

O próximo questionamento perguntou se seria possível utilizar o jogo antes mesmo de aprender os conteúdos em sala de aula. As respostas demonstraram uma incerteza da turma em relação ao assunto questionado, pois nove responderam achar que poderia ser aplicado antes das explicações: “*Sim, em geografia daria para aplicar esse jogo, pois tu aprende algumas coisas como as áreas urbanas, rurais e naturais, latitude e longitude e a se orientar no mapa(ou no espaço)*” e outro aluno sinalizou que “*sim, porque tem muitas explicações, e acho que jogando com outra(s) pessoa(s) do mesmo nível de aprendizado que você, talvez seja mais fácil de entender e completar*”.

o jogo. Sem contar que tem respostas no tabuleiro”, enquanto 15 alunos concordam entre si que é inviável utilizar o jogo antes de aprender os conteúdos em sala de aula: “não, pois tinha desafios/perguntas sobre o que aprendemos na aula”, como também “acho que não, pois tem conteúdos que tem que explicar detalhadamente para entender”.

A pergunta na sequência questionou aos alunos sobre o que mais gostaram no jogo. Todos os alunos apontaram exemplos do que gostaram, algumas respostas mais simples e outras mais completas. Nas respostas dos alunos apareceram muitos comentários envolvendo os aspectos materiais do jogo, tais como as cartas, roleta da rosa dos ventos e tabuleiro, porém também foram citados a jogabilidade, os desafios e as perguntas propostas. O aluno A respondeu que *“é um jogo de tabuleiro que ensina alguns conteúdos, o que facilita no aprendizado”,* e o aluno B cita que *“é um jogo bem competitivo, com bastantes detalhes e que ele é um jogo bem trabalhado, tudo faz sentido”.* A questão seguinte perguntou o que o aluno acredita que poderia melhorar no jogo. A metade dos alunos respondeu que não é necessário melhorar nada no jogo, alguns citando que está perfeito, porém os demais trouxeram algumas colocações relevantes, tais como ter mais cartas para as perguntas e desafios, durar mais o jogo, tendo outras situações que envolvessem o jogador, além das já existentes, e o tabuleiro ser maior.

O penúltimo questionamento indagou os estudantes sobre se gostariam que tivessem mais jogos sendo utilizados em sala de aula. Todos os alunos responderam que sim, alguns colocando a necessidade de ser jogos que tenham que pensar. O aluno A respondeu *“Muito. Por causa que mesmo que não pareça, atividades lúdicas ajudam a criança aprender melhor a matéria”.* O aluno B diz que *“sim, porque seria legal e se fosse algum tipo de jogo educativo nós aprenderíamos muito mais com os jogos e os conteúdos seriam mais fáceis de se aprender como o de Geografia. Assim com o jogo de Geotrilha as pessoas que jogarem conseguirão aprender mais com ele que nem eu.”* O aluno C citou *“Sim, acho que jogos educativos podem ter mais nas salas de aula, pode ajudar a aprender o conteúdo de um jeito divertido”.* E por fim foi questionado aos alunos se consideram necessário haver a explicação dos conteúdos abordados no jogo no momento da sua aplicação. Dos 24 alunos, 19 responderam que é necessário, enquanto um ficou indeciso e outros seis não acharam necessário. Um dos alunos que respondeu achar necessário, escreveu que *“pode ter gente que*

não sabe direito o conteúdo e quer jogar mesmo assim, e para a pessoa saber jogar e responder as perguntas, precisa saber o conteúdo”, enquanto um dos alunos que respondeu não, citou que “apenas as regras devem ser explicadas, porque quando formos jogar o jogo, já vamos ter aprendido os conteúdos”.

Os resultados alcançados criam uma reflexão a partir do uso dos jogos, como citado por Breda (2017, p. 127) “mais que criar materiais para as aulas de Geografia, os jogos propiciaram momentos de reflexão e observação da minha própria prática sobre experiências relativas ao pensamento espacial com alunos” e Fiscarelli (2007, p. 8) “usar um material didático significa também exigir mais da prática docente, ter cuidado com o exercício da autonomia docente, apropriar-se de práticas escolares novas”. Essa reflexão permite continuar a construção de materiais originais para as aulas de Geografia.

4.2.4 Avaliação da pesquisa

Os resultados quantitativos obtidos ao final da pesquisa não atenderam às expectativas do pesquisador, que esperava que o produto desenvolvido resultasse em índices de aprendizado dos alunos superiores aos demonstrados nos gráficos apresentados anteriormente. É necessário refletir sobre os números apresentados e as análises quantitativas e qualitativas do produto. Embora o jogo Geotrilha tenha demonstrado um desempenho qualitativamente favorável para aplicação em sala de aula, os questionários usados para a análise quantitativa podem não ter sido suficientemente eficazes para avaliar o desempenho dos alunos. Portanto, é importante considerar estratégias quantitativas mais adequadas para avaliar o aprendizado dos alunos. Um questionário baseado na memorização conceitual, como o usado nesta pesquisa, pode não ter sido suficiente para demonstrar adequadamente, por meio de gráficos e números, o desempenho do aprendizado dos alunos em relação à Geografia.

Todos os arquivos necessários para o jogo foram disponibilizados gratuitamente em uma página no Google Drive (<https://drive.google.com/drive/folders/14C1OYUx5Vh7lfDZiBEkUytVdDwoPy7ee>), para que qualquer pessoa, professor ou não, possa realizar a transferência dos arquivos e a impressão, se desejar, para jogar e aprender a partir do jogo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da aplicação do jogo Geotrilha, para o aprendizado de Geografia, conclui-se de forma positiva o trabalho realizado. Os objetivos elencados no início da elaboração do projeto de pesquisa foram alcançados e com a abordagem quali-quantitativa, proposta para a realização da pesquisa, foi possível analisar a eficácia e a qualidade do jogo no ensino e aprendizagem dos alunos.

Analisando de forma quantitativa os resultados alcançados no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, percebe-se que o jogo apresentou pequeno índice de melhora, não sendo suficientemente capaz de modificar a qualidade do aprendizado dos educandos. Na análise puramente dos dados estatísticos atingidos na evolução do aprendizado, pode-se citar que não há necessidade desse recurso, nem ao menos uma justificativa para a sua aplicação em sala de aula devido à pequena taxa de evolução entre o que os alunos aprenderam na aula expositiva para após a aplicação do jogo. Porém pode-se afirmar que essa conclusão ocorre a partir deste estudo de caso, realizado na pesquisa, podendo ter impactos diferentes em outras turmas aplicadas.

Entretanto, o presente trabalho não realizou uma análise puramente quantitativa, baseando-se também na qualidade do resultado alcançado com o jogo, a partir de uma abordagem qualitativa. Após ler e analisar as respostas dos alunos em relação ao jogo apresentado a eles, é possível concluir que o uso dos jogos em sala de aula pode incentivar a participação dos alunos no processo de ensino e, conseqüentemente, melhorar a qualidade do seu aprendizado. Os alunos apresentaram respostas em que dizem gostar e querer os jogos em sala de aula, demonstrando que a maior parte dos alunos concorda que os jogos podem ser benéficos para o seu aprendizado. Em relação ao Geotrilha, os alunos responderam gostar de jogá-lo e, em sala de aula, repetiram mais vezes o jogo, não apenas uma vez para a pesquisa, solicitando que fosse jogado mais vezes e em outros momentos oportunos.

Em relação à aplicação e produção do jogo, é possível chegar a algumas conclusões. O tabuleiro pode ser pensado para que o jogo demore mais tempo, pois cada grupo demorou de 10 a 30 minutos para finalizar o jogo do tabuleiro. Para uma proposta que considere aumentar o tempo do jogo, poderiam ter sido acrescentados

mais desafios ao longo do tabuleiro, com mais casas de perguntas, com outras regras e obrigatoriedades, que dificultassem a chegada ao final do tabuleiro de forma rápida e fácil. Como não são todas as casas que necessitam pescar uma carta e responder, alguns alunos conseguiram passar e finalizar o tabuleiro sem a necessidade de ter que responder alguma pergunta, não atingindo o objetivo proposto pelo jogo, de aprender Geografia.

O jogo elaborado demonstrou-se adequado à faixa etária proposta, do 6º ano do Ensino Fundamental, e conseguiu atingir os alunos, de forma que eles desejaram continuar jogando, mesmo após a finalização da pesquisa. Com o mesmo tabuleiro e peças, é possível também criar outras cartas para a aplicação em turmas diversas e com conteúdos mais avançados da disciplina de Geografia. Com a abordagem qualiquantitativa foi possível concluir que o jogo Geotrilha teve benefícios na turma em que foi aplicada a pesquisa, demonstrando as possibilidades do uso dos jogos para o aprendizado da Geografia em todos os anos escolares.

Para uma reflexão final sobre o trabalho realizado e a elaboração do jogo, acrescento que foi uma experiência válida para o ensino de Geografia, pois o Geotrilha demonstrou-se como uma potencial ferramenta para o aprendizado dos alunos e uma forma divertida de o educador ensinar seus alunos, levando em consideração minha experiência como professor e como jogador nas horas vagas. Através das experiências com outras ferramentas e recursos didáticos que podemos aprimorar nossas aulas e cada vez criar recursos com maior qualidade para o aprendizado de nossos alunos. O Geotrilha, além de ser uma ferramenta útil para o aprendizado dos conceitos da disciplina pelos meus alunos, também contribuiu significativamente para o meu crescimento profissional como professor de Geografia.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Gracilene Garcia; SANTOS SOBRINHO, Djanní Martinho dos; GARCIA, Tânia Cristina Meira; PEREIRA, Elaine Cristina de Medeiros. Explorando diferentes recursos didáticos no ensino de geografia: uma proposta para o ensino fundamental séries iniciais. **Anais do V Congresso Nacional de Educação**, Olinda, out. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **“Porque tenho que ensinar lateralidade?”**: Experiências formativas com professoras dos anos iniciais. Tese (Doutorado em Ciências e Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Universidade Autónoma de Madrid, Campinas, 2017

BREDA, Thiara Vichiato; PIKANÇO, Jefferson de L. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia Escolar. **Anais Encontro de Geógrafos de América Latina**, Lima, p. 1-19, abr. 2013.

CALLAI, Helena Copetti. **A formação do profissional da geografia**: o professor. Ijuí: Unijuí, 2021.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos (Org.); CALLAI, Helena Copetti; KAERCHER, Nestor André. **Ensino de Geografia**: práticas e textualizações no cotidiano. 10. ed. Porto Alegre: Mediação, 2012. 143 p.

CAVALCANTI, Lana de Souza. A geografia e a realidade escolar contemporânea: avanços, caminhos, alternativas. **Anais do I Seminário Nacional do Currículo em Movimento**: Perspectivas atuais, Belo Horizonte, p. 1-16, nov. 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. Campinas: Papyrus, 1998.

FERNANDES, Jessiane Dantas. **O jogo de tabuleiro no ensino de geografia**: proposta a partir de sequência didática sobre o meio ambiente do Seridó potiguar para o ensino fundamental - anos iniciais. Orientador: Jeane Medeiros Silva. 2022. 166f. Dissertação (Mestrado Profissional em Geografia) - Centro de Ensino Superior do Seridó, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático e prática docente. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 2, n. 1, p. 31–39, 2007.

FLORENTINO, Raiane. **Os Jogos Cartográficos No Ambiente Escolar**: um estudo da teoria à prática a partir da aplicação das imagens de satélites. 2014. 90 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia - Bacharelado, Universidade Estadual Paulista,

Ourinhos, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LIMA, José Milton de. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, 2008.

RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho**: Humanas, v. 1. Secretaria de Estado da Educação: Porto Alegre, 2018.

SOUZA, Kellcia Rezende; KERBAUY, Maria Teresa Miceli. Abordagem quanti-qualitativa: superação da dicotomia quantitativa-qualitativa na pesquisa em educação. **Educação e Filosofia**, [S.L.], v. 31, n. 61, p. 21-44, 30 abr. 2017. EDUFU - Editora da Universidade Federal de Uberlândia.
<http://dx.doi.org/10.14393/revedfil.issn.0102-6801.v31n61a2017-p21a44>.

APÊNDICE A – QUESTÕES DAS CARTAS DO JOGO GEOTRILHA

CARTAS DESAFIO
Qual é a coordenada da casa em que você se encontra?
Qual é a latitude da casa em que você se encontra?
Qual é a longitude da casa em que você se encontra?
Qual é a orientação que você deve tomar para chegar ao cinema?
Qual é a orientação que você deve tomar para chegar ao circo?
Qual é a orientação que você deve tomar para chegar ao trator?
Qual é a orientação que você deve tomar para chegar ao acampamento?
Qual é o nome dos pontos colaterais da rosa dos ventos?
Qual é o nome dos pontos cardeais da rosa dos ventos?
Quais são as características da área em que você se encontra?
Qual é a orientação que você deve tomar para no animal mais próximo?

CARTAS ÁREA RURAL			
Imagem	Questão	Alternativas	Resposta
Plantação e um trator	A imagem apresenta:	a) Alteração humana no espaço b) Vegetação nativa c) Um espaço preservado	A
--	Uma paisagem é:	a) Um espaço bonito b) Tudo o que vemos c) Montanhas e árvores	B
--	O espaço rural é caracterizado por qual setor da economia?	a) Primário b) Secundário c) Terciário	A
Rebanho de gado	Essa paisagem é caracterizada como:	a) Natural b) Industrial c) Cultural	C
--	O espaço em que você se encontra produz:	a) Produtos industrializados b) Matérias-primas c) Somente comida	B
Foto de um agricultor	Em qual local esse trabalhador exerce suas atividades?	a) Construção de casa b) Escola c) Agricultura	C
Foto de um celeiro	O espaço demonstrado na imagem, é um lugar para quem?	a) Apenas para o agricultor b) Apenas para os animais c) Para qualquer pessoa que teve um sentimento de vivência pelo espaço demonstrado	C
Avião agrícola sobre uma fazenda	Sobre a paisagem demonstrada, podemos concluir que:	a) Que existem avanços na mecanização da agricultura b) Que os aviões estão voando cada vez mais baixo c) Que podem ser usados	A

		apenas aviões na agricultura	
	Toda área rural, em que ocorrem práticas agrícolas, é considerada um:	a) Lugar b) Espaço geográfico c) Espaço natural	B
	O espaço rural é importante para:	a) Preservar a natureza b) Haver espaço para todas as pessoas morar c) Produzir alimentos para a população	C

CARTAS ÁREA URBANA			
Imagem	Questão	Alternativas	Resposta
--	As áreas urbanas são conhecidas por:	a) Concentração de pessoas b) Pequenas comunidades de pessoas c) Parque industrial	A
Imagem de uma indústria automotiva	A imagem representa qual setor da economia?	a) Primário b) Secundário c) Terciário	B
Imagem de um parque na área urbana	O que a imagem está representando?	a) Uma paisagem com elementos naturais e culturais b) Um espaço unicamente natural b) Só elementos culturais	A
Foto de uma casa	A imagem pode ser considerada:	a) Um lugar b) Uma paisagem c) Ambos	C
--	O que é o espaço geográfico?	a) Um local onde existem poucas plantas b) Onde os humanos alteram o espaço natural c) São as praias	B
--	Quem são os agentes que formam o espaço geográfico?	a) Os animais b) As plantas c) Os humanos	C
Foto de um prédio em uma cidade	Referente ao crescimento vertical das cidades, pode-se afirmar que:	a) Em um pequeno espaço, podem se formar vários lugares b) Os prédios não podem ser considerados lugares c) Não é possível visualizar paisagens das cidades	A
Foto de uma favela	Na situação demonstrada pela imagem, é errado falar que:	a) É um espaço geográfico, pela modificação causada pelos humanos b) Não pode ser considerado como "Lugar" c) É uma paisagem formada	B

		por vários elementos	
Foto de uma rodovia congestionada	A imagem demonstra um(a):	a) Paisagem tipicamente urbana b) Paisagem natural c) Espaço natural	A
	As paisagens urbanas são caracterizadas por:	a) Conter muitas construções, com casas, prédios e indústrias b) Ter grandes áreas de vegetações contínuas c) Apresentar poucas casas, com plantações em volta	A

CARTAS ÁREA PROTEGIDA

Imagem	Questão	Alternativas	Resposta
--	Qual dos elementos a seguir não é considerado natural?	a) Montanhas b) Rios c) Plantações	C
--	As paisagens de ambientes naturais têm a presença de:	a) Elementos naturais b) Elementos modificados c) Elementos culturais	A
--	Um espaço deixa de ser natural quando ocorre:	a) Ações da natureza b) Transformação do espaço pelos humanos c) Migração dos animais	B
Imagem de uma floresta	A imagem apresenta elementos:	a) Naturais b) Culturais c) Ambos	A
--	O que torna um espaço em um LUGAR?	a) Alguém estar no espaço b) Significar algo para alguém, pela sua vivência c) São sinônimos	B
População indígena na floresta	Anteriormente à chegada dos colonizadores no Brasil, os indígenas não alteravam o espaço natural em geográfico, pois?	a) Plantavam as árvores b) Construíam prédios c) Cortavam as árvores para a exploração da madeira	C
Foto do garimpo ilegal	Por que essa paisagem não pode mais ser considerada um espaço natural?	a) Pois há humanos b) Pois os humanos estão transformando o espaço c) Ainda é considerada um espaço natural	B
Foto da Caatinga, no Sertão nordestino	Sobre essa paisagem, é possível afirmar que:	a) É uma paisagem natural b) É um espaço geográfico, pois os humanos cortaram as árvores c) Não pode ser considerado	A

		“Lugar” por ninguém	
--	Sobre um espaço natural, que está intocado pelos humanos, é possível afirmar que:	a) Não é um espaço b) Nunca será considerada uma paisagem c) Não é considerado lugar	C
	Por que devemos preservar os espaços naturais?	a) Porque é bonito b) Para manter os ecossistemas mundiais saudáveis c) Não devemos preservar	B

APÊNDICE B – PRIMEIRO QUESTIONÁRIO

Questionário prévio para conhecer a experiência dos alunos com jogos
“Jogo didático para o ensino e aprendizagem de geografia no ensino fundamental”

- 1) Qual a sua idade? _____
- 2) Você tem costume de jogar algum tipo de jogo?
 a) Sim b) Não
- 3) Se sim, quantos dias por semana você costuma jogar?
 a) 1 a 2 dias b) 3 a 4 dias c) 4 a 5 dias d) 6 a 7 dias
- 4) Quantas horas por dia você joga?
 a) Até 1 hora b) 1 a 2 horas c) 2 a 3 horas d) mais de 3 horas
- 5) Quais tipos de jogos você costuma jogar? (PODE ESCOLHER MAIS DE UM)
 a) Jogos de tabuleiro b) Jogos de carta c) Jogos digitais d) Práticas de esportes
 e) Outro. Qual? _____
- 6) Descreva a forma que você costuma jogar. (PODE ESCOLHER MAIS DE UM)
 a) analógico b) celular c) computador d) vídeo game
 e) Outro. Qual? _____
- 7) Quais jogos você mais joga?
-
- 8) Por que você joga?
-
- 9) Quão importante você considera os jogos para o seu cotidiano?
 a) Não é importante b) Pouco Importante c) É importante d) Muito Importante
- 10) Você acha que é possível aprender jogando?
 a) Não, mas nunca joguei em sala de aula b) Não, e já joguei em sala de aula
 c) Sim, mas nunca joguei em sala de aula d) Sim, e já joguei em sala de aula
- 11) Se você já jogou em sala de aula, para aprender algum conteúdo, cite qual foi o jogo.
-
- 12) Você utiliza algum jogo para a sua diversão na escola? Se sim, quais?
-

APÊNDICE C – SEGUNDO E TERCEIRO QUESTIONÁRIOS

Questionário sobre conhecimentos em Geografia
 “Jogo didático para o ensino e aprendizagem de geografia no ensino fundamental”

1) O que é um Espaço para a Geografia?

- a) É qualquer local no planeta Terra
- b) É um local que temos algum vínculo afetivo
- c) É tudo o que podemos ver
- d) É onde existe apenas natureza
- e) É onde existem apenas construções humanas

2) Das imagens a seguir, marque as que podemos caracterizar como um espaço geográfico?

a) Floresta



b) Cidade



c) Rio



d) Patrulagem



e) Plataforma de Petróleo



3) O que é uma Paisagem para a Geografia?

- a) É qualquer local no planeta Terra
- b) É um local que temos algum vínculo afetivo
- c) É tudo o que podemos ver
- d) É onde existe apenas natureza
- e) É onde existem apenas construções humanas

4) Das paisagens abaixo, selecione aquelas em que é possível perceber elementos naturais e culturais.

a) Praia



b) Indústria



c) Parque



d) Estrada



e) Porto



5) O que é um Lugar para a Geografia?

- a) É qualquer local no planeta Terra
- b) É um local que temos algum vínculo afetivo
- c) É tudo o que podemos ver
- d) É onde existe apenas natureza
- e) É onde existem apenas construções humanas

6) Das frases a seguir, marque as opções que podem ser consideradas um lugar:

- () A escola que você estudou
 () Uma floresta em um estado que você não conhece
 () O bairro que você cresceu
 () A casa da sua família
 () Uma filial de um mercado em outro país

7) Marque as opções que demonstram a transformação do espaço natural em um espaço geográfico.

a) Ninho de João-de-barro



b) Casa de um humano



c) Formigueiro



d) Comunidade indígena isolada na floresta



e) Barragem de um Castor



8) Selecione qual elemento é característico em cada um dos espaços a seguir:

	Apenas elementos naturais	Com elementos culturais
Área Urbana	()	()
Área Rural	()	()
Espaço natural	()	()
Espaço geográfico	()	()
Floresta intocada	()	()

9) Relacione a atividade econômica com o setor da economia a qual pertence:

	Setor Primário	Setor Secundário	Setor Terciário
Mineração	()	()	()
Agricultura	()	()	()
Indústrias	()	()	()
Fábrica de roupas	()	()	()
Atendimento ao cliente	()	()	()
Massagista	()	()	()

10) Sobre orientação no espaço, indique a afirmativa incorreta:

- a) Os pontos cardeais são Norte, Sul, Leste e Oeste
 b) O Sol sempre nasce no Leste e se põe no Oeste
 c) O Leste corresponde ao meu braço direito e o Oeste ao meu braço esquerdo
 d) Os pontos colaterais são Nordeste, Noroeste, Sudeste e Sudoeste
 e) A rosa dos ventos é uma das formas para nos orientarmos em um mapa

APÊNDICE D – QUARTO QUESTIONÁRIO

Avaliação da proposta de utilização do jogo Geotrilha
“Jogo didático para o ensino e aprendizagem de geografia no ensino fundamental”

1) O que você achou do jogo Geotrilha?

2) Você aprendeu mais sobre Geografia utilizando o jogo? Justifique.

3) Você considera que poderia ter sido utilizado o jogo antes mesmo de aprender os conteúdos em sala de aula? Por quê?

4) O que você mais gostou no jogo?

5) O que você acha que pode melhorar no jogo?

6) Você gostaria que tivessem mais jogos sendo utilizados em sala de aula? Por quê?

7) Você considera ser necessário a explicação do conteúdo dos jogos no momento de sua aplicação? Justifique.

8) Espaço para realizar mais algum comentário, que não tenha sido questionado nas perguntas anteriores. (Opcional)
