



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
CENTRO DE HUMANIDADES – CH
UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA – UAG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ANÁLISE REGIONAL E ENSINO DE GEOGRAFIA

**SABTRUNFO: JOGO DE CARTAS PARA APRENDIZADO SOBRE OS
MUNICÍPIOS DO SEMIÁRIDO BRASILEIRO**

CÍCERO FIDELIS DA SILVA NETO

CAMPINA GRANDE - PB
2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
CENTRO DE HUMANIDADES – CH
UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA – UAG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ANÁLISE REGIONAL E ENSINO DE GEOGRAFIA

CÍCERO FIDELIS DA SILVA NETO

**SABTRUNFO: JOGO DE CARTAS PARA APRENDIZADO SOBRE OS
MUNICÍPIOS DO SEMIÁRIDO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Análise Regional e Ensino de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como parte dos requisitos necessários à conclusão do curso de Especialização em Análise Regional e Ensino de Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Eugênio Pereira Carvalho

CAMPINA GRANDE - PB
2017

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL DA UFCG

S586s

Silva Neto, Cicero Fidelis da

Sabtrunfo : jogo de cartas para aprendizado sobre os municípios do semiárido brasileiro / Cicero Fidelis da Silva Neto. – Campina Grande, 2018.

23 f : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Análise Regional e Ensino de Geografia) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2017.

"Orientação: Prof. Dr. Luiz Eugênio Pereira Carvalho".

Referências.

1. Ensino de Geografia. 2. Semiárido Brasileiro. 3. Educação. 4. Material Didático. I. Carvalho, Luiz Eugênio Pereira. II. Título.

CDU 910.1:37 (043)

RESUMO

É notável o desconhecimento sobre o Semiárido Brasileiro (SAB) e isso atinge até estudantes universitários e até mesmo pós-graduandos. Este trabalho apresenta uma solução didática para o ensino sobre algumas cidades do SAB, elencando suas principais características geográficas, ilustrado por um material didático do tipo jogo de cartas, chamado "SABTRUNFO". O objetivo deste trabalho é demonstrar a criação, as características e possibilidades de aplicação deste jogo, facilitando assim, de forma didática, o ensino em todas as séries do ensino básico e até mesmo universitário, e também mostrar todo o potencial dos municípios do SAB. Durante a confecção do material, foram realizadas pesquisas sobre o SAB, tendo suas informações obtidas e coletadas em órgãos oficiais. No jogo criou-se um esboço, que foi apropriado para sintetizar em uma carta de baralho as características concernentes a determinado município. Foram escolhidos 40 municípios contendo dados diferentes sobre eles. Logo, são 40 cartas no jogo, com imagem do perímetro do município, contemplando seus municípios limítrofes, e 8 variáveis de informações. Tal recurso pode ser usado no ensino do SAB a partir de práticas que proporcionem a comparação entre as características distintas das cidades, provocando assim, análises das potencialidades de cada município. O SABTRUNFO é um jogo competitivo que é proposto um exercício, no qual os participantes necessitarão não apenas da sorte, mas também da destreza em escolher a melhor variável de cada município.

Palavras Chave: Semiárido Brasileiro; Educação; Material Didático; Cartas.

ABSTRACT

Is notable the lack of knowledge about the Brazilian Semi-arid (SAB) and this affects even university students and even post-graduate students. This work presents a didactic solution for the teaching about some cities of the SAB, listing its main geographical features, illustrated by a card - type didactic material called "SABTRUNFO". The objective of this work is to demonstrate the creation, characteristics and possibilities of application of this game, thus facilitating, in a didactic way, teaching in all grades of elementary and even university education, and also show the full potential of the SAB municipalities. During the preparation of the material, research on the SAB was carried out, and its information was collected and collected in official bodies. In the game a sketch was created, that was adapted to synthesize in a card of the characteristics characteristics concerning certain municipality. 40 municipalities with different data on them were chosen. Therefore, there are 40 cards in the game, with image of the perimeter of the municipality, contemplating its neighboring municipalities, and 8 information variables. Such a resource can be used in teaching the SAB from practices that provide a comparison between the distinct characteristics of the cities, thus provoking an analysis of the potentialities of each municipality. SABTRUNFO is a competitive game that proposes an exercise in which participants will need not only luck but also the skill in choosing the best variable of each municipality.

Keywords: Brazilian semi-arid; Education; Courseware; Game cards.

1 INTRODUÇÃO

A região semiárida brasileira (SAB) se estende por oito estados do Nordeste (Alagoas, Bahia, Ceará, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Rio Grande do Norte e Sergipe) e também pelo norte de Minas Gerais, correspondendo a uma área de aproximadamente 1.000.000 (um milhão) de km², vivendo nela mais de 22,5 milhões de habitantes, uma população superior à das regiões Norte e Centro-Oeste, e representando aproximadamente 12% da população brasileira, distribuídos por 1.135 municípios. (INSA, 2012). Possui particularidades variadas, caracterizada pela ocorrência de chuvas irregulares e ocorrência do bioma caatinga.

Nesse contexto, é notável um desconhecimento, quase que generalizado da população, sobre o potencial e grandeza do SAB, observado até mesmo em estudantes universitários e pós-graduandos, observado nas sala de aulas e nas visitas de alunos e da população em geral ao Instituto Nacional do Semiárido (INSA).

Mas isso deve e tem que ser desconstruído, através do ensino nas séries básicas, pois no “sertão” não só existe seca, fome, miséria e outras mazelas sociais, pelo contrário, o SAB é a região semiárida mais populosa do planeta, e isso mostra que existem riquezas neste lugar, não só natural, mas também cultural e social.

No entanto, sabe-se que tal falta de conhecimento não é por ausência de informação, pois existem vários órgãos que trazem esses dados e podem ser facilmente acessados, sejam por *sites*, periódicos, livros e revistas, como por exemplo o próprio INSA, que desenvolve, dissemina e populariza a ciência no semiárido.

Diante disso surge o desafio do professor que é responsável por lecionar o conhecimento sobre o SAB, o professor de geografia, desafio esse dentre vários que já são pré-existentes. Sendo evidente a importância que deve ser dado a esse profissional, principalmente quando ele busca novas formas de repassar todo o seu saber adquirido em anos de estudos, seja por filmes, atividades e até mesmo jogos, como recursos didáticos.

Para Spaulding (1992), é completamente indispensável repensar todo o processo através do qual os alunos aprendem com vontade e satisfação, com intenções e expectativas, os tornando motivados e curiosos.

Segundo Huizinga (2000), os filósofos gregos já discutiam as vantagens da utilização dos jogos no ensino como forma de aplacar a violência e a opressão, além de acreditarem que as atividades lúdicas deveriam imitar as tarefas dos membros mais velhos para preparar as crianças para a vida adulta.

Já para Coll (1996) a construção de materiais pedagógicos precisa levar em conta que a tarefa do professor não é simplesmente à atuação no âmbito da sala de aula, mas inclui aspectos de gestão e de manejo de relações humanas no contexto da escola, tendo em vista o caráter social e socializador da educação escolar.

Nos dias atuais é possível encontrar na literatura várias metodologias de ensino que visam superar os modelos tradicionais, com o intuito de obter melhores resultados no processo de ensino-aprendizagem. Neste caso, torna-se extremamente importante que o professor se reinvente, criando novas práticas e ideias, explorando todos os recursos pedagógicos disponíveis, pensando estratégias que inovem o ensino e atinjam resultados contextualizados. Como por exemplo, o ensino através de ferramentas lúdicas, que preveem maior descontração durante o processo de aprendizagem e normalmente são bem aceitas pelos estudantes devido ao grau de integração, diversão e motivação que essa estratégia pode proporcionar. Boer et al (2014) experimentaram um recurso lúdico com retorno de até 89% de satisfação expressa pelos alunos.

À luz dessas informações esse trabalho tem como objetivo geral criar um jogo de cartas, como recurso didático, com informações geográficas sobre as principais cidades do SAB, com a finalidade de instruir de forma lúdica e tornar o ensino mais eficiente, contendo nesse processo um alto valor educativo e motivador, denominado de **SABTRUNFO**, que pode ser utilizado em todas as séries da educação básica e até mesmo durante a universidade. Logo, inicialmente, foi realizada uma análise para determinar quais seriam as cidades que constituiriam o jogo, como também quais variáveis vão ser avaliadas, sendo essas informações todas obtidas e coletadas em órgãos oficiais das esferas municipais, estaduais e nacionais.

Por outro lado o presente trabalho também tem por intuito mostrar sucintamente as definições metodológicas, através dos seguintes objetivos específicos:

- Avaliar quais variáveis serão analisadas;
- Obter informações sobre o semiárido brasileiro;
- Divulgar e mostrar o potencial das cidades do SAB;
- Facilitar o aprendizado dos alunos e pessoas interessados acerca do SAB;
- Confeccionar o jogo em si, com um formato de cartas;
- Apresentar as características do jogo e as possibilidades de práticas de ensino com o SABTRUNFO.

2 RECURSOS DIDÁTICOS: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Para Friedman (1996), os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Do latim *ludus*, é proveniente a palavra lúdico, que significa brincar. E neste brincar, também são incluídos os brinquedos, brincadeiras e jogos que de forma educativa oportuniza a aprendizagem do ser, seu conhecimento, seu saber e sua compreensão do mundo, é o aprender brincando, e tudo isso acompanha o desenvolvimento da civilização humana desde os seus primórdios. Em *Homo Ludens*, Huizinga (2000) afirma que o jogo puro e simples é o princípio vital de toda a civilização, é um função da vida.

De acordo com TIELLET et al., (2007), os jogos, de modo geral, são utilizados na educação por desenvolverem capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades, dentre as quais se destacam: favorecem a mobilidade, a imaginação, a diversão, o respeito às regras, o desenvolvimento do raciocínio lógico e comum, entre outros.

Iniciando da ideia de que o ser humano começa a aprender a partir do momento em que nasce, NÉRICI (1985) coloca que “o ensino deve ser campo direto e fértil a propiciar oportunidades para que o indivíduo aprenda e se habitue a se esforçar”. Já MOREIRA (1986) enfatiza que o “aluno é a capacidade (inteligência, velocidade de aprendizagem); experiência anterior (conhecimentos prévios); disposição e boa vontade; interesse; estrutura socioeconômica; saúde”.

Assim, CASTELLAR (2010) destaca que “para alcançar uma real aprendizagem, é preciso, primeiramente, que o aluno queira de fato aprender (dimensão da metacognição); depois, que perceba que é capaz e, por fim, que reflita sobre a relevância da escola para sua vida”. Logo, o professor torna-se um elo entre o conhecimento e o aluno, e cabe a ele, estimular o aluno a ter um pensamento crítico, fazendo com que ele não seja apenas mero reprodutor de informações.

Os jogos educativos que possuem como fim recursos pedagógicas possuem a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e fomentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (MOYLES, 2002, p.21).

Almeida (1978), afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

A utilização de jogos como estratégia didática é previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (Brasil, 2000). Porém, é com pouca frequência que vemos estes sendo aplicados nas salas de aula, pois o jogo no ambiente educacional nem sempre é bem visto, uma vez que se encontra associado ao prazer. Assim, o jogo é pouco utilizado e seus benefícios desconhecidos por muitos professores (Gomes e Friedrich, 2001).

Na geografia, não diferente de todas as demais ciências, o uso de recursos lúdicos é uma ferramenta bastante utilizada por professores, independente do grau de ensino, sendo esta, uma forma de se reinventar na sala de aula e principalmente prender a atenção dos alunos e ensinar de forma criativa, proporcionando prazer e como consequência obter maior eficácia no processo ensino-aprendizagem, processo esse que necessita de grande interação entre professor e aluno, aluno e aluno e de ambos com o mundo, e os mesmos devem assumir papel ativo em toda a construção do conhecimento.

Portanto, os recursos didáticos devem sempre acompanhar o assunto da disciplina, seja no início ou durante a aplicação do jogo, pois, não seria possível o recurso por si só, tornar possível a concretização do objetivo dos professores que é ensinar e fazer com que os alunos aprendam.

Desta forma, com a intenção de tornar conhecida todas as potencialidades dos municípios do SAB, apresentando variáveis com informações acerca das cidades e utilizando para isso um recurso lúdico é que foi idealizado o SABTRUNFO, um jogo que servirá para que os alunos sejam capazes de tomar decisões frente às novas situações decorrentes do dia a dia que possam acontecer, e levando em consideração que essas também estarão ocorrendo quando estiverem jogando, pois obedecem as regras e vivenciam os conflitos que normalmente são gerados durante a competição, como todo e qualquer jogo.

A partir do SABTRUNFO, os estudantes serão capazes de conhecer um pouco mais sobre os limites do SAB, quais os estados que compõe a região semiárida brasileira, informações sobre índice de desenvolvimento humanos, noções de cartografia, espaço e região, relação entre o município do semiárido e os demais do país, dados demográficos, expectativa de vida, entre outros.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

O material foi criado e desenvolvido através da pesquisa das características dos municípios, sendo realizada em sites de órgãos oficiais, como por exemplo as páginas do INSA, Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), dentre outros.

No total foram escolhidos 40 cidades, a partir da quantidade de municípios contidos no SAB, por estado, sendo 2 (dois) de Alagoas, 7 (sete) da Bahia, 6 (seis) do Ceará, 3 (três) de Minas Gerais, 6 (seis) da Paraíba, 4 (quatro) de Pernambuco, 4 (quatro) do Piauí, 6 (seis) do Rio Grande do Norte e fechando, 2 (dois) de Sergipe (quadro 1), e que estão listadas no quadro 2, elencando os aspectos geográficos, que por ser sua primeira versão, são básicos, mas que mais se destacavam entre elas, para que assim tornasse o jogo mais acirrado.

Quantidade de Municípios no SAB por Estado		Quantidade de Municípios no SABTRUNFO	
ALAGOAS	38 municípios	ALAGOAS	2 municípios
BAHIA	266 municípios	BAHIA	7 municípios
CEARÁ	150 municípios	CEARÁ	6 municípios
MINAS GERAIS	85 municípios	MINAS GERAIS	3 municípios
PARAÍBA	170 municípios	PARAÍBA	6 municípios
PERNAMBUCO	122 municípios	PERNAMBUCO	4 municípios
PIAUI	128 municípios	PIAUI	4 municípios
RIO GRANDE DO NORTE	147 municípios	RIO GRANDE DO NORTE	6 municípios
SERGIPE	29 municípios	SERGIPE	2 municípios
TOTAL	1135 municípios	TOTAL	40 municípios

Quadro 1: Quantidade de municípios no SAB por estado (Fonte: Autor).

Lista de Cidades do SABTRUNFO			
NOME DA CIDADE	ESTADO	NOME DA CIDADE	ESTADO
Arapiraca	AL	Monteiro	PB
Areia Branca	RN	Mossoró	RN
Barbalha	CE	Palmeira dos Índios	AL
Bom Jesus	PI	Patos	PB
Caicó	RN	Pau dos Ferros	RN
Campina Grande	PB	Paulo Afonso	BA
Caruaru	PE	Petrolina	PE
Caucaia	CE	Picos	PI
Cedro de São João	SE	Propiá	SE
Crato	CE	Rio de Contas	BA
Currais Novos	RN	Salgueiro	PE
Feira de Santana	BA	Salto da Divisa	MG
Flores	PE	Santa Luzia	PB
Icó	CE	São José do Seridó	RN
Irecê	BA	São Raimundo Nonato	PI
Janaúba	MG	Sobral	CE
Jequié	BA	Valença do Piauí	PI
Juazeiro	BA	Várzea	PB
Juazeiro do Norte	CE	Vitória da Conquista	BA
Monte Azul	MG	Zabelê	PB

Quadro 2: Lista das cidades do SABTRUNFO (Fonte: Autor).



Figura 1: Formato da carta do SABTRUNFO
(Fonte: Autor).

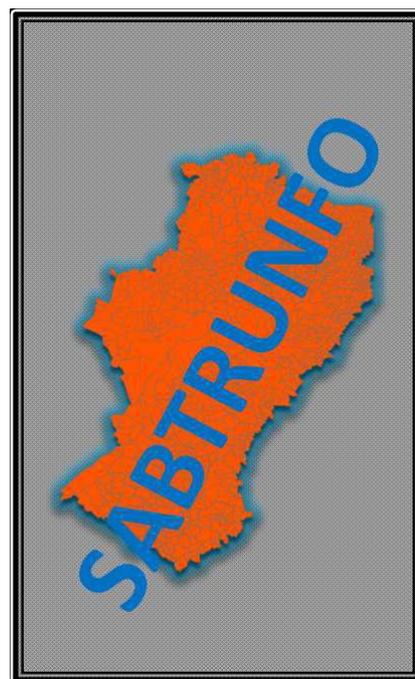


Figura 2: Verso da carta do SABTRUNFO
(Fonte: Autor).

Nota-se na figura 1, que foram escolhidas, nessa primeira versão do SABTRUNFO, 8 características geográficas relativas ao município em questão, informações básicas, com o intuito apenas de criação do jogo, e para despertar a curiosidade pelas cidades do SAB.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como foi exposto, o principal produto deste trabalho é o jogo em si, formado por seu conjunto de cartas que compõe a parte fundamental do SABTRUNFO. Ao usar o jogo, é possível sugerir diversas formas de aplicação do material didático, como também, intensa interferência do professor, desafiando os alunos, independente do grau de ensino. Em seguida serão citados quais as variáveis foram escolhidas.

4.1 As Cartas

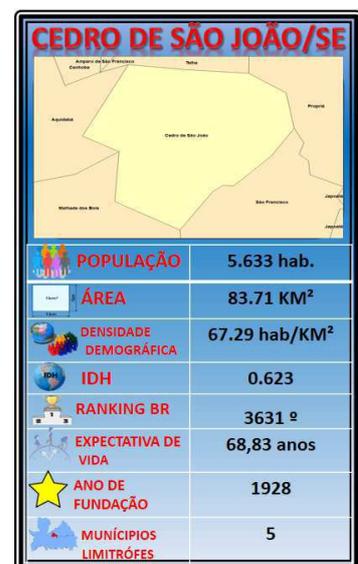
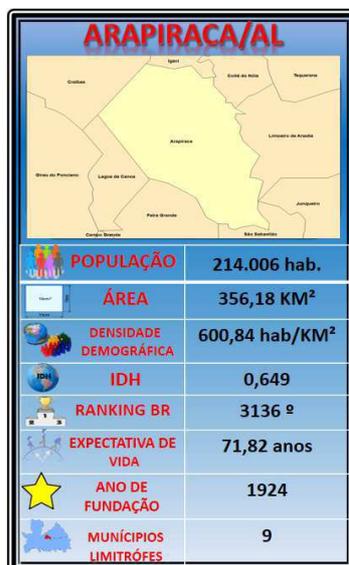
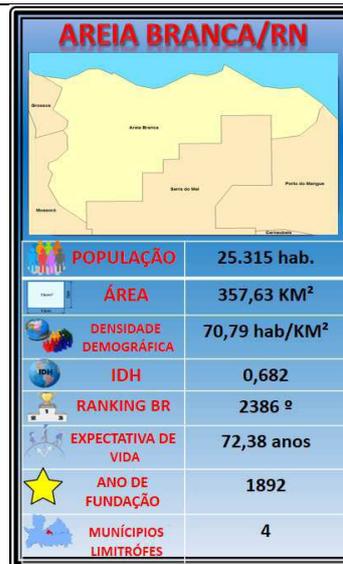
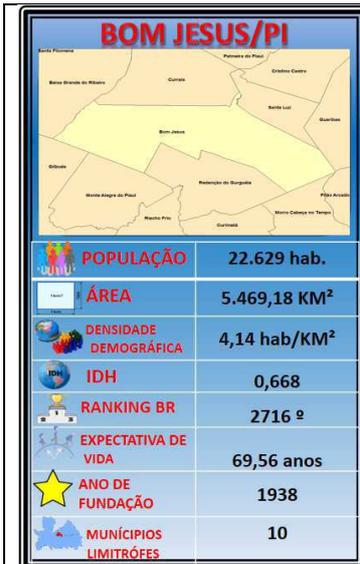
O baralho do SABTRUNFO é formado por 40 cartas, com medidas tradicionais (5,6x8,7cm), de orientação retrato, podendo ser impressas e utilizadas na sala de aula.

Como mostrado anteriormente (figura 1), são 8 variáveis para cada cidade e cada característica ainda conta com um ícone, além do nome e da imagem do perímetro municipal, com seus municípios limítrofes, o que torna o jogo mais atrativo. Eis as informações que foram abordadas nessa primeira versão do SABTRUNFO e suas respectivas fontes de pesquisa e coleta (quadro 3):

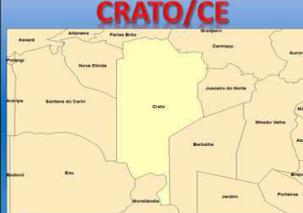
Informações que Compõem o SABTRUNFO		
ITEM	DESCRIÇÃO	FONTE
Nome da Cidade	Nome do município da carta	INSA, 2014
Imagem do Perímetro	Imagem com o perímetro e municípios limítrofes	Autor
População	Quantidade de habitantes do município	IBGE, 2010
Área	Área em KM ² do município	IBGE, 2010
Densidade Demográfica	Relação entre população e área do município	IBGE, 2010
IDH	Índice de Desenvolvimento Humano	IPEA, 2010
Ranking BR	Posição do Município entre todos os demais do Brasil por IDH	IPEA, 2010
Expectativa de Vida	Expectativa de vida populacional em anos	IBGE, 2010
Ano de Fundação	Ano de Fundação do Município	IBGE, 2010
Municípios Limitrófes	Quantidade de municípios limítrofes	IBGE, 2010

Quadro 3: Informações que Compõem o SABTRUNFO (Fonte: Autor).

O quadro de figuras a seguir (Quadro 4) mostra as cartas que representam as cidades e suas respectivas informações observadas no SABTRUNFO:



CRATO/CE



POPULAÇÃO	121.428 hab.
ÁREA	1.176,47 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	103,21 hab/KM ²
IDH	0,713
RANKING BR	1514 º
EXPECTATIVA DE VIDA	74,30 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1853
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	8

CURRAIS NOVOS/RN



POPULAÇÃO	42.652 hab.
ÁREA	864,35 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	49,35 hab/KM ²
IDH	0,691
RANKING BR	2161 º
EXPECTATIVA DE VIDA	72,62 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1890
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	8

FEIRA DE SANTANA/BA



POPULAÇÃO	556.642 hab.
ÁREA	1.337,99 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	416,03 hab/KM ²
IDH	0,712
RANKING BR	1546 º
EXPECTATIVA DE VIDA	74,20
ANO DE FUNDAÇÃO	1832
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	13

FLORES/PE



POPULAÇÃO	22.169 hab.
ÁREA	995,56 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	22,27 hab/KM ²
IDH	0,556
RANKING BR	5116 º
EXPECTATIVA DE VIDA	69,67 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1858
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	7

ICÓ/CE



POPULAÇÃO	65.456 hab.
ÁREA	1.872 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	34,97 hab/KM ²
IDH	0,606
RANKING BR	3999 º
EXPECTATIVA DE VIDA	68,88 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1738
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	11

IRECÊ/BA



POPULAÇÃO	66.181 hab.
ÁREA	319,03 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	207,45 hab/KM ²
IDH	0,691
RANKING BR	2161 º
EXPECTATIVA DE VIDA	71,53 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1926
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	5

JANAÚBA/MG



POPULAÇÃO	66.803 hab.
ÁREA	2.181,32 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	30,63 hab/KM ²
IDH	0,696
RANKING BR	2028 º
EXPECTATIVA DE VIDA	72,74
ANO DE FUNDAÇÃO	1948
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	9

JEQUIÉ/BA

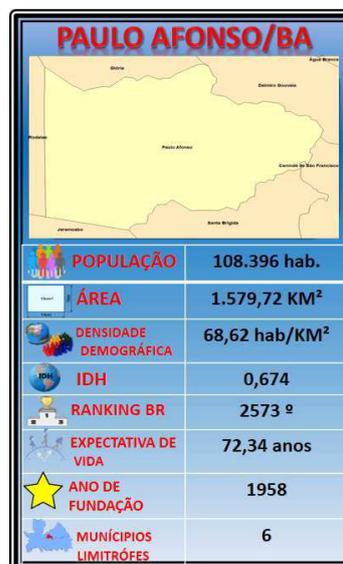
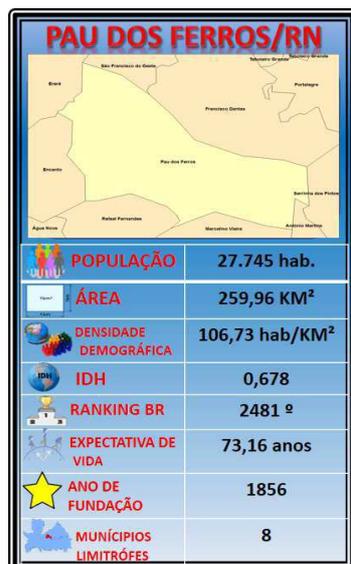
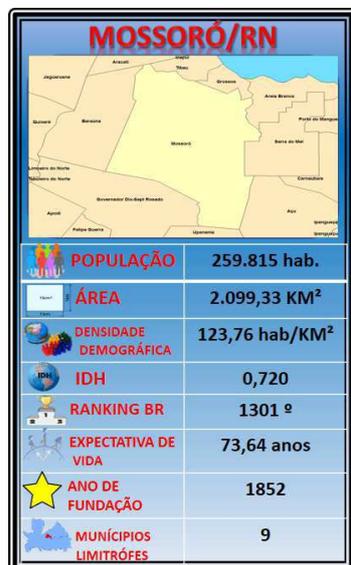


POPULAÇÃO	151.895 hab
ÁREA	3.227,34 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	47,07 hab/KM ²
IDH	0,665
RANKING BR	2776 º
EXPECTATIVA DE VIDA	72,42 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1897
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	12

JUAZEIRO/BA



POPULAÇÃO	197.965 hab.
ÁREA	6.500,52 KM ²
DENSIDADE DEMOGRÁFICA	30,45 hab/KM ²
IDH	0,677
RANKING BR	2503 º
EXPECTATIVA DE VIDA	72,76 anos
ANO DE FUNDAÇÃO	1833
MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	7



PICOS/PI



 POPULAÇÃO	73.414 hab.
 ÁREA	534,72 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	137,30 hab/KM ²
 IDH	0,698
 RANKING BR	1969 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	73 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1890
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	8

PROPRÍÁ/SE



 POPULAÇÃO	28.451 hab.
 ÁREA	89,12 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	319,24 hab/KM ²
 IDH	0,661
 RANKING BR	2870 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	71,58 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1801
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	7

RIO DE CONTAS/BA



 POPULAÇÃO	13.007 hab.
 ÁREA	1.063,77 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	12,23 hab/KM ²
 IDH	0,605
 RANKING BR	4029 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	71,58 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1723
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	8

SALGUEIRO/PE



 POPULAÇÃO	56.629 hab.
 ÁREA	1.686,81 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	33,57 hab/KM ²
 IDH	0,669
 RANKING BR	2691 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	72,91 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1864
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	9

SALTO DA DIVISA/MG



 POPULAÇÃO	6.859 hab.
 ÁREA	937,92 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	7,31 hab/KM ²
 IDH	0,608
 RANKING BR	3957 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	75,74 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1948
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	6

SANTA LUZIA/PB



 POPULAÇÃO	14.719 hab.
 ÁREA	455,70 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	32,30 hab/KM ²
 IDH	0,682
 RANKING BR	2386 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	73,23 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1871
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	7

SÃO JOSÉ DO SERIDÓ/RN



 POPULAÇÃO	4.231 hab.
 ÁREA	174,51 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	24,25 hab/KM ²
 IDH	0,694
 RANKING BR	2078 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	73,89 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1962
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	4

SÃO RAIMUNDO NONATO/PI



 POPULAÇÃO	32.327 hab.
 ÁREA	2.415,60 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	13,38 hab/km ²
 IDH	0,661
 RANKING BR	2870 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	71,75 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1912
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	9

SOBRAL/CE



 POPULAÇÃO	188.233 hab.
 ÁREA	2.122,90 KM ²
 DENSIDADE DEMOGRÁFICA	88,67 hab/KM ²
 IDH	0,714
 RANKING BR	1486 º
 EXPECTATIVA DE VIDA	74,93 anos
 ANO DE FUNDAÇÃO	1841
 MUNICÍPIOS LIMITRÓFES	12



Quadro 4: Cartas que representam os municípios observadas no SABTRUNFO (Fonte: Autor).

4.2 Como Jogar?

Todo jogo baseado em baralho, independente dele ser didático ou não, possui inúmeras possibilidades de atividades práticas e tudo depende, basicamente, da criatividade do mediador (alunos ou professores). Como a maioria dos recursos didáticos e materiais lúdicos, é imprescindível que o jogo seja utilizado como algo a complementar o ensino.

Para jogar o SABTRUNFO, deve-se seguir os seguintes passos:

- 1) Cada participante do jogo, recebe um determinado número de cartas aleatoriamente, dividido de acordo com a quantidade de jogadores;
- 2) Por sorteio, será escolhido o jogador que indicará o critério;
- 3) A partida inicia-se com a definição da primeira variável de confronto existente nas cartas.
- 4) Tal jogador, de acordo com seu conhecimento sobre as cidades, indicará um critério, na qual ele avalia ser melhor do que a mesma variável de outro município;
- 5) Por outro lado, os adversários procurarão encontrar uma carta, dentre as que eles possuem, da cidade que tenha o valor melhor, dentro do mesmo critério, objetivando, vencer os demais participantes;
- 6) Em seguida, cada participante deverá expressar o valor do critério escolhido da carta da cidade;
- 7) O jogador que tiver a carta da cidade com o melhor valor, no critério previamente escolhido, ganha as cartas dos demais;
- 8) O jogo chega ao fim, quando um dos participantes ganhar todas as cartas existentes no jogo, e os demais, como consequência, perderem todas as suas cartas.

Abaixo um exemplo em forma de fluxograma simples de como pode ser jogado o SABTRUNFO (figura5):

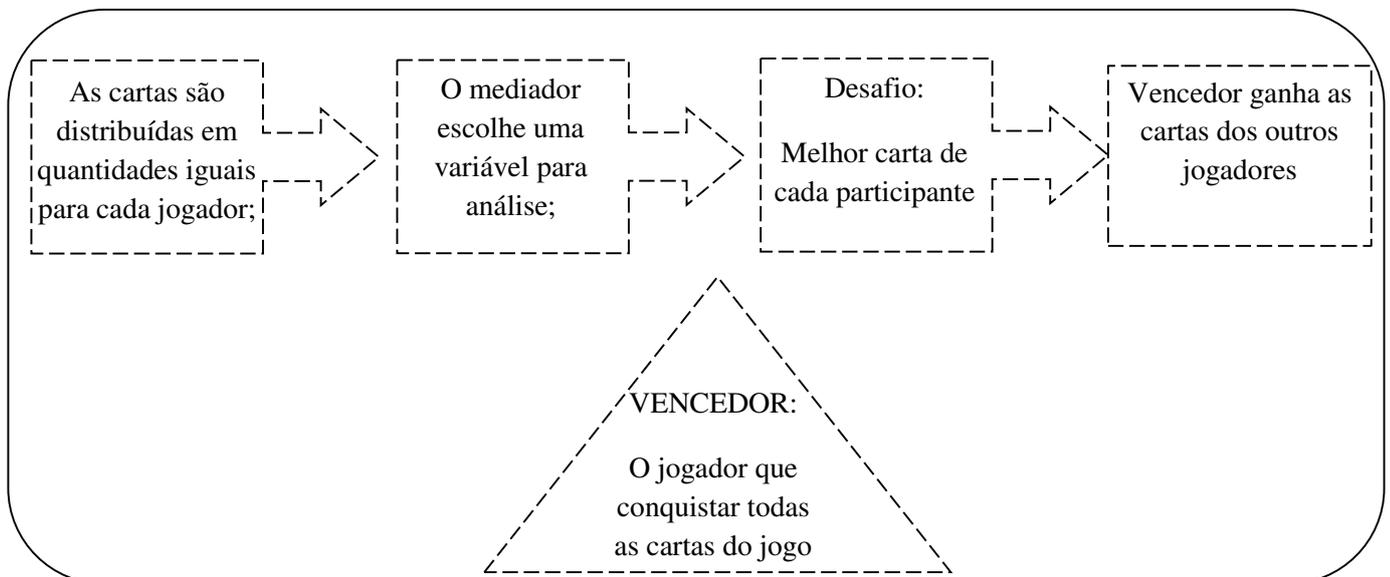


Figura 5: Forma de jogar o SABTRUNFO.

Note que, a depender da variável, o valor melhor precisa ser definido pelo mediador, que deverá informar de que forma o critério será levado em consideração, ou seja, se maior ou

menor. Caso os valores dos critérios sejam iguais, deve ser realizado um novo sorteio para escolha de outra variável com o intuito de desempatar a rodada do jogo.

Juntamente com as cartas, o jogo contará, como elemento anexo, com um mapa do semiárido no formato A3 (fig. 6) que mostrará as cidades que fazem parte do SABTRUNFO, como também as regras e instruções do jogo e informações sobre as variáveis escolhidas.

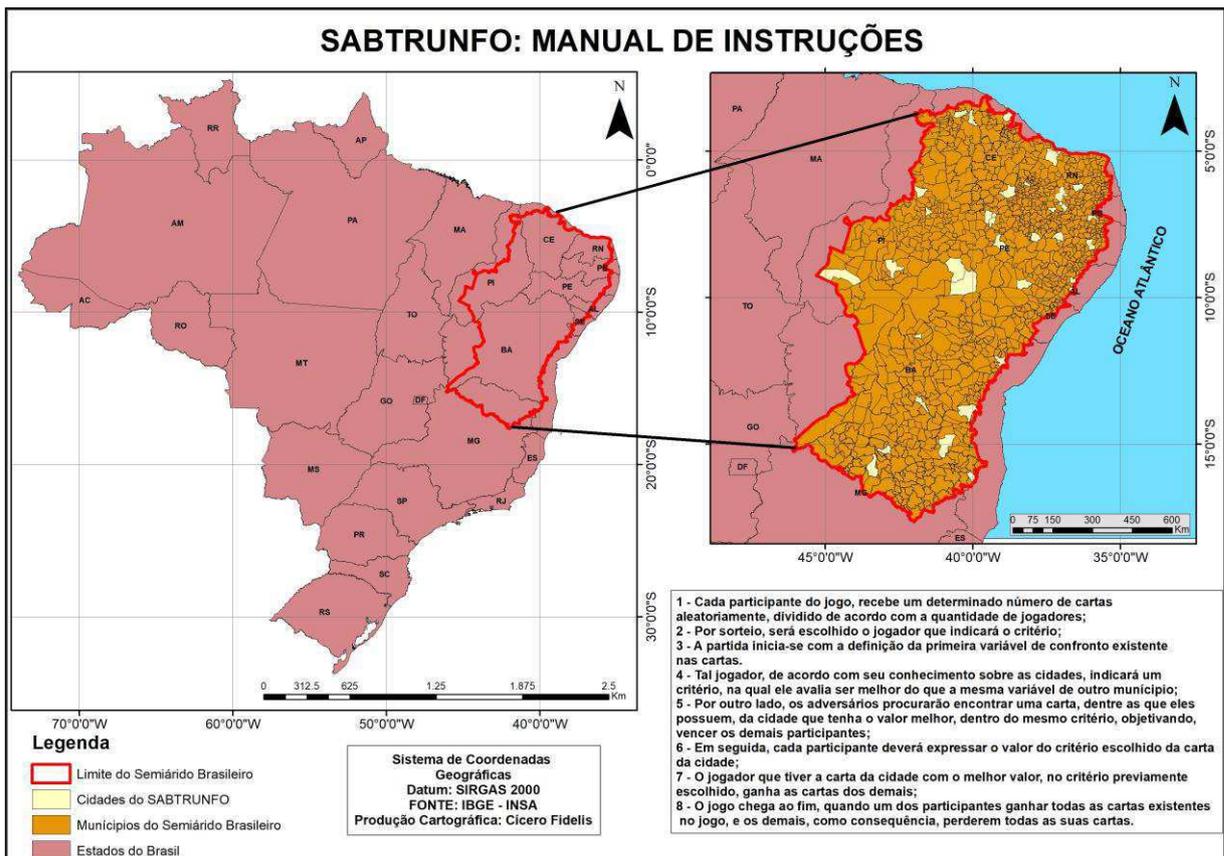


Figura 6: Manual de instruções do SABTRUNFO (Fonte: Autor).

4.3 Exemplos

A seguir, será demonstrado um exemplo de como jogar o SABTRUNFO com dois participantes:

- A carta do jogador 1 (figura 6), trata-se do município de Campina Grande/PB e a carta do jogador 2 (figura 7) é do município de Caicó/RN;

- O jogador 1 escolheu a variável POPULAÇÃO, logo ele será o vencedor da rodada, haja visto que, o mediador definiu que ganharia a cidade que tivesse a maior população;

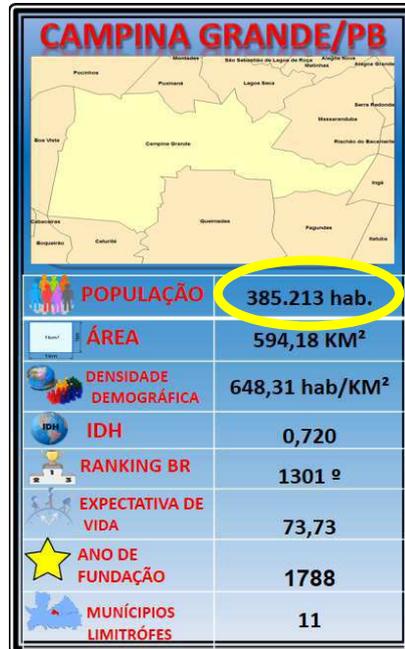


Figura 6: Carta da Cidade de Campina Grande/PB.
(Fonte: Autor).



Figura 7: Carta da Cidade de Caicó/RN.
(Fonte: Autor).

- Como o Jogador 1 venceu a rodada, ele ganhou também a carta do seu adversário e poderá usá-la quando quiser;
- O jogo acabará quando um dos jogadores ganhar todas as cartas do seu concorrente.

4.4 Público-Alvo

Por ter em sua primeira versão uma metodologia simples, com variáveis mais disseminadas e conhecidas, não é possível definir uma faixa etária para uso do SABTRUNFO, pois sua utilização está totalmente condicionada ao entendimento das regras, e a definição do melhor valor, pelo mediador. Entretanto, a depender do grau dos alunos, é interessante que seja realizado um apanhado geral sobre todas as variáveis presentes no jogo, pois como dito, o jogo deve ser utilizado para complementar o ensino. Assim o SABTRUNFO é um recurso didático que será disponibilizado para utilização e a sua integração e adaptação nos variados graus de ensino estão sujeitas a análises sequenciais.

4.5 Novas versões

O SABTRUNFO, como todo recurso didático, é uma ferramenta que precisa de alterações que acompanhem o nível dos alunos, e até mesmo de atualizações, pois as variáveis trazem informações de censos, pesquisas e levantamentos. Deve ser levado em consideração que é possível a inserção de cartas com informações acerca de outros municípios, o que ampliaria a quantidade de cartas e como consequência, a de jogadores. Sem contar na infinidade de variáveis que podem ser utilizadas em novas versões do jogo (SABTRUNFO*Hidro*, SABTRUNFO*Desertificação*, SABTRUNFO*Solos*, etc), como por exemplo, recursos hídricos (déficit hídrico, reservatórios), desertificação (índice de seca, percentual de cobertura vegetal) relevo, solos, entre outros, aumentando a gama de possibilidades de aplicação do jogo, e os assuntos no qual ele pode ser aplicado, durante todo ensino, e claro contando com as ideias dos alunos em aprimorar o jogo.

Com a ascensão do uso de equipamentos móveis, como *smartphones* e *tablets*, por parte dos alunos, uma excelente opção, seria a criação de um aplicativo para dispositivos móveis que reproduzisse as formas de utilização do SABTRUNFO mostradas neste trabalho, o que o deixaria virtual e mais dinâmico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos pedagógicos tornaram-se recursos importantes para o desenvolvimento das mais variadas habilidades, desde que sejam bem explorados. É uma ferramenta muito boa, pois os mesmos podem atingir diversas áreas do conhecimento. E é isso que se espera do SABTRUNFO, pois seu uso como material didático oferece um potencial significativo no ensino disciplinar, multidisciplinar e interdisciplinar.

O SABTRUNFO é apresentado neste artigo como um recurso lúdico didático complementar no ensino da geografia. Atualmente, o jogo é composto por 40 municípios, onde cada cidade é uma carta, que contem variáveis com informações oficiais sobre o município em questão, sendo possível utilizar este recurso na sala de aula como ferramenta suplementar para aprendizagem do conteúdo relativo às características das cidades do semiárido brasileiro, como também, apresentar e ampliar, de forma divertida, o conhecimento sobre essa região tão rica do país.

Neste trabalho foi demonstrado a criação do jogo propriamente dito como recurso, entretanto sua aplicação e avaliação serão realizadas e demonstradas em trabalhos futuros, assim como, a possível criação de novas versões e melhorias do jogo, com o intuito de que ele fique cada vez menos mnemônico e mais atrativo.

6 AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, e com muito carinho aos meus pais, irmão e amigos pelo apoio e incentivo ao longo de todo o curso; aos professores que lecionaram na Especialização em Análise Regional e Ensino da Geografia da Universidade Federal da Paraíba, e aos professores, colegas de classe, por todo conhecimento e vivência ofertados; a minha noiva, futura esposa, por fazer com que eu não desista dos meus sonhos.

7 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

BRASIL. **PCN Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais – Bases Legais**. Brasília: Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnológica (SEMTEC). 2000.

BOER, F. G.; CATEN, C.; PAULA, I. C. **Application of the Problem Based Learning method in the discipline ‘statistics for engineering’**. Zone 1 Conference of the American Society for Engineering Education. Bridgeport, Connecticut, 2014.

CASTELLAR, S. M.V. **Educação geográfica: formação e didática**, 2010. In: Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de geografia, Goiânia: Vieira, p. 39 – 57. 2010.

COLL, C; MIRAS, M. **A interação professor-aluno no processo de ensino e aprendizagem**. In: COLL, C.; PALACIOS, J.; MARCHESI, A. (org). *Psicologia da Educação: desenvolvimento psicológico e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996, v.2, p. 265-280.

FIALHO, N. N. **Os jogos pedagógicos como Ferramentas de Ensino**. Disponível em:< <http://quimimoreira.net/Jogos%20Pedagogicos.pdf>>. Acesso em: nov/2017.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GOMES, R.R. e FRIEDRICH, M.A. **Contribuições dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia**. Em: Rio de Janeiro, Anais, EREBIO, 2001, 1, 389-392.

HUIZINGA J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO NACIONAL DO SEMIÁRIDO - INSA. **Sistema de monitoramento de núcleos de desertificação do semiárido brasileiro – SIMSAB**. Projeto de Pesquisa. Campina Grande-PB, 2012.

MOREIRA, D. A. **Elementos para um plano de melhoria do ensino universitário ao nível de instituição**. Revista IMES, São Caetano do Sul. 1986

NÉRICI, I. G. **Educação e ensino**. São Paulo: Ibrasa, 1985.

PIAGET, J. **Epistemologia Genética**. São Paulo: Martins Fontes. 1990. 119 p.

SPAULDING, C.L. **Motivation in the Classroom**. McGraw Hill: New York. 1992.

TIELLET C. A. et al. **Atividades digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas**. In: CICLO DE PALESTRAS SOBRE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 2007, Porto Alegre. Anais eletrônicos. Porto Alegre, 2007.

VIGOTSKY, L. S.. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998, 191 p.