



Universidade Federal
de Campina Grande

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA**

THAYANNE XAVIER ROLIM

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO CONHECENDO A PARAÍBA COMO RECURSO
METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE
CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

**CAJAZEIRAS-PB
2021**

THAYANNE XAVIER ROLIM

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO CONHECENDO A PARAÍBA COMO RECURSO
METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE
CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

Trabalho apresentado à Coordenação da Unidade Acadêmica de Geografia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande-PB, campus Cajazeiras - PB como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa

**CAJAZEIRAS – PB
2021**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764
Cajazeiras - Paraíba

R748u Rolim, Thyanne Xavier.
A utilização do jogo Conhecendo a Paraíba como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos / Thyanne Xavier Rolim. - Cajazeiras, 2021.
93f.: il.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa.
Monografia (Licenciatura em Geografia) UFCG/CFP, 2021.

1 - Jogos didáticos. 2. Geografia da Paraíba. 3. Geografia - ensino. 4. Conhecendo a Paraíba - jogo. I. Pessoa, Rodrigo Bezerra. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU - 37.091.3

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764
Cajazeiras - Paraíba

THAYANNE XAVIER ROLIM

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO CONHECENDO A PARAÍBA COMO RECURSO
METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE
CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

Trabalho apresentado à Coordenação da
Unidade Acadêmica de Geografia do Centro de
Formação de Professores da Universidade
Federal de Campina Grande-PB, campus
Cajazeiras - PB como requisito parcial para
obtenção do título de licenciada em Geografia.

Aprovado em ___/___/_____ Nota _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa
(CFP-UFCG-Orientador)

Prof. Dr. Aldo Gonçalves de Oliveira
(CFP-UFCG- Examinador Interno)

Profa. Dra. Ivanalda Dantas Nóbrega di Lorenzo
(CFP-UFCG- Examinador Interno)

“Você não sabe o quanto eu caminhei
Pra chegar até aqui
Percorri milhas e milhas antes de dormir
Eu não cochilei
Os mais belos montes escalei
Nas noites escuras de frio chorei, ei, ei
Ei ei ei... uu
A vida ensina e o tempo traz o tom
Pra nascer uma canção
Com a fé no dia-a-dia
Encontro a solução
Encontro a solução”

A Estrada (Cidade Negra)

Dedico essa monografia a minha mãe Luizete, mulher forte e guerreira, que sempre trabalhou muito para que eu pudesse ter a oportunidade de estudar e trilhar os caminhos do conhecimento.

AGRADECIMENTOS

No decorrer da minha vida aprendi que a gratidão é o primeiro passo para que consigamos realizar nossos sonhos. Pois, independente do quão difícil seja a nossa realidade em um dado momento é a partir dela que damos o primeiro passo na direção daquilo que sonhamos viver e somente quando reconhecemos a importância de onde começamos é que o percurso ganha sentido, fazendo com que a linha de chegada apesar de tão sonhada não seja o ponto mais importante, devido a gratidão pelo crescimento adquirido ao longo do caminho.

Sendo assim, primeiramente, agradeço a Deus por ter me proporcionado todas as experiências vividas ao longo dessa jornada. Experiências que muitas vezes eu não compreendia, mas que foram essenciais para me moldar e transformar em quem sou hoje. Gratidão por todas as vezes que me capacitou pra seguir em frente, mesmo quando tudo parecia contrário. Gratidão por toda força e coragem que me foram dadas para superar as dificuldades que se apresentaram ao longo do caminho e por sempre ter me presenteado colocando as pessoas corretas para me auxiliar, iluminando meus caminhos e engrandecendo ainda mais cada conquista. Portanto desejo expressar meus sinceros agradecimentos:

Ao Professor Rodrigo, meu orientador e amigo. Gratidão pela maneira como se fez presente em parte da minha jornada acadêmica. Gratidão por ter enxergado em mim qualidades que eu desconhecia e por ter acreditado no meu potencial quando nem eu mesma acreditava. Agradeço por todas as conversas, ensinamentos e por me mostrar como enxergar as situações por ângulos diferentes. Agradeço por suas contribuições enriquecedoras e pela maneira como conduziu a construção desse trabalho e principalmente por não ter soltado minha mão nos momentos de dificuldade e insegurança. Serei eternamente grata a Deus por Ele ter cruzado o meu caminho. Obrigado por fazer a diferença na minha vida!

Aos discentes pibidianos e ao professor supervisor que se dispuseram a colaborar com esta pesquisa, dedicando tempo e atenção a todas as etapas, respondendo os questionários com empenho e responsabilidade;

A meu irmão Thadeu Xavier, por toda atenção, trabalho, paciência e carinho para materializar minhas ideias na construção do Jogo “Conhecendo a Paraíba”, fazendo todas as modificações necessárias ao longo do caminho dessa construção, gratidão por tornar real meu projeto;

A Williane Ferreira, por toda dedicação e empenho na produção dos mapas que compõem esta pesquisa;

A minha amada mãe Luizete, mulher forte e corajosa que criou os filhos com muito esforço e amor. Minha maior referência como mulher e principal responsável pelas oportunidades de estudar que tive durante minha vida;

A minha avó Alice e meu irmão Thiago (*in memoriam*), tenho certeza que eles estão felizes e orgulhosos pela minha conquista. A meus tios, tias e primos que sempre demonstraram carinho e orgulho por saberem que me tornaria uma professora;

A minha prima, amiga e companheira na vida Patrícia, por todos os momentos vividos e compartilhados, principalmente pela paciência e compreensão nos momentos de aflição que permearam a construção dessa pesquisa;

A minhas amigas e companheiras de todas as horas Fabrícia, Idaiza, Andreia, Maria do Socorro (Mariana), Samara e Auricleia, gratidão pela amizade, pelo apoio, pela cumplicidade e por todas as conversas e momentos de descontração;

A minha prima e companheira de trabalho Thamires, pela compreensão nos momentos que precisei ler e escrever dentro do meu expediente e pelo apoio nos dias de aflição;

A Ivanalda e Aldo, meus professores e amigos pelos momentos de aprendizagem constante, pela amizade construída ao longo da minha trajetória acadêmica, por todas as oportunidades e pela disponibilidade em participar da banca examinadora dessa pesquisa, pela leitura cuidadosa e por pelas valiosas contribuições;

Aos professores do Curso de Licenciatura em Geografia da UFCG – Campus Cajazeiras, em especial aos Professores Josenilton, Marcelo Brandão e Josias pelos ensinamentos e conversas enriquecedoras;

Aos amigos de curso, Manoel, Jessica Gois, Luana, Suzy, Suênia, Wagna, Danilo (*in memoriam*), pelos bons encontros e diálogos nos espaços da universidade;

Finalmente agradeço a todos que de alguma maneira contribuíram para realização desta pesquisa. A todos vocês expresso minha gratidão.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar o processo de construção e aplicação do jogo “Conhecendo a Paraíba”, bem como suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. A proposta de construção do referido jogo, aborda a temática referente as principais características geográficas do Estado da Paraíba. Os interlocutores dessa pesquisa são os discentes e o professor supervisor participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) Subprojeto Geografia da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) Campus Cajazeiras – PB, atuantes na E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim. Os procedimentos metodológicos foram precedidos e subsidiados por pesquisas bibliográficas que estruturaram uma oficina ministrada em três etapas, na primeira etapa trabalhamos o contexto histórico do uso dos jogos no processo de ensino e os planejamentos necessários para o uso e construção de jogos didáticos. Na segunda etapa constituímos uma aula expositiva dialogada sobre o conteúdo referente a Geografia da Paraíba, abordando as principais características geográficas do Estado e as possibilidades de inclusão desse conteúdo de maneira conjunta aos conteúdos vigentes nos currículos trabalhados em sala de aula. A terceira e última etapa da oficina culminou com a apresentação e aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba. Os resultados alcançados com a ministração da oficina, apresentação e aplicação do jogo foram satisfatórios, proporcionando momentos de aprendizagem de maneira lúdica, dinâmica e agradável.

Palavras - chave: Jogos didáticos; Geografia da Paraíba; Ensino de Geografia.

ABSTRACT

This work presents the objective of presenting and analyzing the process of construction and application of the game "Knowing Paraíba", as well as its contributions to the process of teaching and learning of geographic contents. The proposed construction of the game approaches the theme related to the main geographic characteristics of the State of Paraíba. The interlocutors of this research are the students and the supervising teacher participating in the Institutional Program of Scholarships for Initiation to Teaching (PIBID) Geography Subproject of the Federal University of Campina Grande (UFCG) Campus Cajazeiras - PB, acting in the E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim. The methodological procedures were preceded and subsidized by bibliographic research that structured a workshop in three stages. In the first stage we worked on the historical context of the use of games in the teaching process and the necessary planning for the use and construction of didactic games. In the second stage we had an expository dialogued class about the content related to the Geography of Paraíba, approaching the main geographic characteristics of the State and the possibilities of including this content together with the current content of the curriculum worked in the classroom. The third and last stage of the workshop culminated with the presentation and application of the game Knowing Paraíba. The results achieved with the workshop, presentation and application of the game were satisfactory, providing learning moments in a playful, dynamic and pleasant way.

Key - words: Didactic games; Geography of Paraíba; Geography Teaching.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Mapa 1 - Localização da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim e da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG.....	29
Quadro 1-Planejamento dos Jogos Segundo Macedo, Petty e Passos.....	34
Figura 1- Tabuleiro do Jogo Conhecendo a Paraíba.....	36
Figura 02- Exemplo de carta do jogo – Frente e verso.....	36
Figura 3 - Exemplo da carta enigma – Frente e ver.....	37
Gráfico 1- Correlação entre os conteúdos da segunda etapa da oficina e os conhecimentos trabalhados no Jogo Conhecendo a Paraíba.....	46
Gráfico 2- Adequação do nível das questões do jogo aos conteúdos desenvolvidos na segunda etapa da oficina.....	46
Gráfico 3- Conceituação do Jogo Conhecendo a Paraíba	47
Gráfico 4 - Nível de compreensão das questões que compõe as cartas do Jogo Conhecendo a Paraíba	48
Gráfico 5 - Classificação do nível dos conteúdos trabalhados no Jogo Conhecendo a Paraíba	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 O JOGO NO ENSINO: AVANÇOS E CONCEPÇÕES TEÓRICAS.....	15
2.1 Jogos lúdicos, conceitos e explicações.....	15
2.2 O uso de jogos didáticos como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem.....	17
2.3 O jogo no ensino de Geografia: possibilidades de aprendizagem na construção do conhecimento geográfico.....	21
3 O UNIVERSO DA PESQUISA E SEUS ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	26
3.1 Abordagem qualitativa e o estudo de caso.....	26
3.2 Lócus e sujeitos da pesquisa.....	29
3.3 Construção do Jogo Conhecendo a Paraíba.....	31
3.3.1 Estrutura do Jogo Conhecendo a Paraíba.....	33
4 A UTILIZAÇÃO DO JOGO CONHECENDO A PARAÍBA NA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS GEOGRÁFICOS.....	39
4.1 Ministração da 1º etapa da oficina “Jogos didáticos no ensino de Geografia: do conceito à criação” e da 2º etapa “Geografia da Paraíba”.....	39
4.1.1 Aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba.....	41
4.2 Análise dos resultados da coleta de dados.....	44
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICE.....	62

1 INTRODUÇÃO

A escola se constitui como um dos espaços onde ocorre o desenvolvimento dos indivíduos como participantes ativos na construção de uma sociedade. Aquele ambiente antes conhecido apenas como um lugar onde se aprendia conceitos e técnicas foi se transformando, conforme a evolução das próprias formas de organização, no entanto as práticas exercidas não acompanharam essas mudanças com a mesma intensidade.

Nesse sentido, a concepção de “ensino tradicional”, assim como a utilização de poucos e repetidos recursos despontam como pautas em debates acerca da educação e vem perdendo espaço diante de uma sociedade cada vez mais tecnológica e heterogênea, fazendo-se necessário repensar a educação sob uma nova perspectiva, a partir da qual os alunos são considerados agentes transformadores do meio, implicando na necessidade da utilização de novas práticas capazes de despertar o interesse dos educandos pelo conhecimento, assim como que estes se percebam como sujeitos transformadores do espaço.

Desse modo, pesquisas realizadas na área de ensino já comprovam que a utilização do jogo como recurso metodológico dentro de sala de aula é capaz de contribuir de maneira efetiva no processo de ensino e aprendizagem. Pois desenvolve nos alunos habilidades e competências que são imprescindíveis para que aconteça, de fato, uma aprendizagem significativa.

Dessa maneira, o interesse pela pesquisa surgiu no momento em que ainda cursava as disciplinas de Estágio, quando nas minhas observações pude perceber a falta de compreensão, por parte dos alunos, da importância que os conteúdos geográficos têm na formação para a cidadania. É nítido que os estudantes não têm grande entusiasmo pelo processo de aprender Geografia, pois ainda enxergam a disciplina como sendo apenas uma matéria decorativa, que trata de conteúdos distante de sua realidade, não sendo possível fazer uma ligação com relação à utilização do que se aprende.

Diante desse cenário, o presente trabalho surge no intuito de buscar criar e adaptar, através do uso do jogo, estratégias para o processo de ensino e aprendizagem que auxiliem na construção de saberes geográficos facilitando a compreensão dos alunos de maneira crítica e reflexiva sobre a sua realidade. Em consequência disso, visando ter uma compreensão mais profunda a respeito à eficácia do jogo, pensamos na construção de um recurso metodológico que abordasse a realidade que envolve os alunos e os futuros professores, participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) Subprojeto Geografia da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) Campus Cajazeiras - PB, logo a temática escolhida foi Geografia da Paraíba, por se tratar de um assunto que não é abordado nos livros

didáticos, a fim de comprovar *in loco* a eficácia dos processos e as dinâmicas que envolvem o uso dessa ferramenta no ensino de Geografia.

Antes de prosseguir é necessário salientar que o interesse por essa pesquisa não surgiu com a intenção de substituir nenhuma prática já utilizada em sala, pois é notória a importância que cada metodologia concentra quando se trata do processo de ensinar e aprender.

Contudo, percebemos que apesar do avanço das tecnologias, das formas de organização sociais e maneiras de interpretar o espaço geográfico, as práticas pedagógicas dentro de sala de aula continuam sendo pautadas apenas na leitura de textos e resoluções de questionários, o que acaba reforçando nos alunos a crença de que a disciplina de Geografia trata de algo meramente decorativo, dificultando assim a construção dos conteúdos geográficos aproximando-se da realidade vivida pelos alunos.

Segundo relatos dos próprios docentes as discussões que envolvem as práticas pedagógicas desenvolvidas a partir de metodologias ativas não é algo novo dentro do ambiente escolar e muitas vezes quando há uma tentativa de abordar essas temáticas a partir de perspectivas que vão de encontro ao ensino tradicional surgem debates intensos e acalorados devido as diferentes opiniões a respeito da eficácia dessas metodologias, principalmente em razão da maior demanda de tempo e esforços necessários para se trabalhar com metodologias mais ativas em sala de aula.

Somada a essas questões, ainda podemos incluir a falta ou o não aprofundamento, por parte dos cursos de formação de professores, em temáticas que desenvolvam metodologias ativas ao longo da formação acadêmica. Nesse sentido, é possível perceber que esses profissionais já estão habituados às práticas convencionais e devido à alta demanda de carga horária que exercem tendem a resistir a atividades que demandam um planejamento diferenciado.

Dessa forma é nítido que o ensino de Geografia termina por se realizar de maneira limitada, sendo apenas pautado em conhecimento de conteúdos, mapas e dados contidos nos livros didáticos tal qual estão postos. Isso passa a se tornar um agravante, sendo um empecilho para que ocorra um processo de ensino e aprendizagem eficaz e significativo, pois os conteúdos tratam de condições e lugares, desconhecidos da maioria dos alunos, impossibilitando assim a ligação entre os saberes geográficos construídos e a realidade vivida no qual esses alunos estão inseridos.

Atrelado aos fatos abordados ainda existem algumas crenças que limitam o uso do jogo dentro de sala de aula, por se tratar de um termo amplamente utilizado para caracterizar brincadeiras, normalmente observadas na hora do intervalo, portanto quando se é inserido no

currículo escolar, esse importante recurso metodológico é encarado como uma atividade meramente recreativa, não sendo analisado como um método de ensino e aprendizagem eficiente, mesmo já existindo pesquisas que comprovam sua eficácia.

No entanto, o jogo enquanto recurso no processo de ensino e aprendizagem não é uma metodologia que pode ser incluída de maneira aleatória dentro de sala de aula, é necessário um planejamento para que ele venha a se tornar uma ferramenta abastecida de saberes e significados capazes de fomentar nos alunos reflexões mais completas com base nos conteúdos desenvolvidos pelos professores em sala de aula.

Por fim, observamos que o conjunto de conhecimentos relativos à Geografia escolar carece de pesquisas neste campo de investigação, comprovação que despertou ainda mais o interesse em progredir intelectualmente com a temática jogos direcionada ao ensino de Geografia

Portanto, ancorada nesse contexto e alicerçada nos conhecimentos adquiridos se tornou evidente a importância de buscar compreender os referências que fundamentam o uso dos jogos como recurso metodológico, podendo assim entender como a utilização do jogo didático “Conhecendo a Paraíba” pode contribuir de maneira significativa para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. Em virtude do que foi apresentado, elencamos como objetivo geral da pesquisa:

- Analisar as contribuições do Jogo Conhecendo a Paraíba no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

Complementando esse entendimento, como objetivos específicos, propomos:

- Identificar as possibilidades de desenvolver atividades lúdicas em ambientes de aprendizagem;
- Apresentar, aos discentes do curso de Licenciatura em Geografia da UFCG, participantes do PIBID e ao professor supervisor, uma metodologia de ensino alternativa a partir da construção e aplicação do jogo didático Conhecendo a Paraíba;
- Compreender de que forma a utilização do Jogo Conhecendo a Paraíba pode explorar novos conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.
- Identificar com base na percepção dos discentes do curso de Licenciatura em Geografia da UFCG, participantes do PIBID e do professor supervisor, os resultados refletidos com a apresentação da oficina e aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba.

Nesse sentido, a presente pesquisa é de caráter qualitativo e tem como método o estudo de caso, onde se busca analisar questões relacionadas ao ambiente escolar e a qualidade do ensino. Assim, no que se refere à metodologia essa pesquisa está dividida nas seguintes etapas:

A primeira etapa da pesquisa corresponde ao levantamento bibliográfico que serviu de embasamento teórico para subsidiar essa pesquisa, bem como a construção e aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba. A segunda etapa consiste na construção teórica, metodológica e visual do jogo. A terceira etapa diz respeito a delimitação da pesquisa, da escolha e caracterização dos sujeitos envolvidos. A quarta etapa corresponde ao planejamento da oficina sobre o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem e das aulas que abordam o conteúdo de Geografia da Paraíba. A quinta e última etapa corresponde a ministração da oficina pôr fim a aplicação do jogo.

Diante disso, distribuimos a pesquisa em cinco capítulos, o primeiro capítulo é de caráter introdutório, o segundo capítulo aborda o referencial teórico trazendo reflexões e considerações sobre o contexto histórico do uso do jogo, assim como sobre o uso de jogos didáticos como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem e sobre as possibilidades de aprendizagem na construção do conhecimento geográfico a partir do uso desse recurso. Posteriormente, o terceiro capítulo consiste em apresentar o percurso metodológico da pesquisa e da construção do Jogo Conhecendo a Paraíba. O quarto capítulo compreende as considerações e análises do processo de aplicação da oficina, das aulas e do referido jogo, o quinto e último capítulo trata das considerações finais acerca do desenvolvimento geral da pesquisa.

2 O JOGO NO ENSINO: AVANÇOS E CONCEPÇÕES TEÓRICAS

Nesse capítulo objetivamos analisar de que modo a utilização do jogo como recurso metodológico pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos, proporcionando uma melhor compreensão entre assuntos abordados e a realidade vivida pelos discentes. Dessa maneira passamos a investigar as principais discussões teóricas que tratam o tema em análise, a fim de examinar criticamente as contribuições que o uso do jogo pode trazer para as práticas docentes, auxiliando no processo de construção do conhecimento geográfico.

Todavia, passaremos a explorar na sequência os aportes teóricos pertinentes a esta pesquisa, apresentando as posições relacionadas à temática de pesquisadores de áreas como a psicologia, ensino e geografia a fim de trazer um bom desenvolvimento para a presente pesquisa.

2.1 Jogos lúdicos, conceitos e explicações

O jogo é uma prática presente nas mais variadas culturas desde antiguidade e se desenvolve conforme a evolução humana de acordo com o tempo e o lugar, fazendo parte tanto da infância quanto da fase adulta. Segundo Kishimoto (1994), o termo jogo não é de fácil definição, devido as suas múltiplas aplicações. A autora afirma que é “[...] difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.” (KISHIMOTO, 1994, p. 107).

Nos dicionários a palavra jogo é usada para conceituar uma variedade de atividades o que acaba tornando seu significado um tanto simples diante da verdadeira complexidade que o termo exige. A palavra jogo é de origem latina – “*ludus*”, que significa diversão, brincadeira. Segundo o dicionário Aurélio (1999), jogo tem o significado de: Ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Exercício ou divertimento sujeito a certas regras.

Entre as mais variadas definições apresentaremos algumas de pesquisadores que se debruçaram sobre o assunto, como Piaget (1970), que diz: “O jogo é uma pura assimilação que consiste em modificar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo.” Para Callois (1990, p. 16) “O jogo é uma escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais.” Chateau (1975, p. 13-14), “define jogo como um meio pelo qual o homem pode desenvolver plenamente suas potencialidades.”

Huizinga (2008, p. 33), em sua obra “*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*”, conceitua o jogo como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente de um sentimento da “vida cotidiana”.

Há indícios que mostram que grandes filósofos da antiguidade como Platão e Aristóteles já utilizavam atividades lúdicas como rodadas de perguntas e respostas, no processo de ensino. Porém, naquela época não se discutia o uso jogo como um recurso no processo de ensino e aprendizagem.

Durante o advento do Cristianismo o jogo sofreu grandes preconceitos referentes ao seu valor ético, sociopolítico e epistemológico, por ser considerado delituoso. Porém, durante o Renascimento com o aparecimento de novos ideais e princípios pedagógicos o jogo adquiri novas perspectivas, deixando de ser visto apenas como diversão e passando a ser analisado como recurso para o desenvolvimento humano.

Kishimoto (1994), em suas pesquisas destaca que as representações preexistentes de jogos eram colocadas como algo sem seriedade, servindo apenas de recreação ou descanso para a mente. A autora ressalta que durante o período do Renascimento, esse marcado por muitas transformações nas formas de organização social, começaram a surgir novas perspectivas a respeito do uso dos jogos:

A partir do Renascimento, vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO, 1992, p. 119).

No século XVI com o aparecimento da Companhia de Jesus, Ignácio de Loyola entende a relevância dos jogos de exercícios para o desenvolvimento do ser humano e propaga a sua utilização como recurso auxiliar no ensino. Com a reavaliação dos jogos educativos e sua expansão ocorreu a popularização dos jogos, antes restritos apenas à educação de príncipes e nobres, passando a serem utilizados também como instrumento para doutrinação popular.

O surgimento da revolução Francesa no início do século XIX traz diversas inovações pedagógicas, atribuindo aos jogos educativos novas características como princípios de liberdade e legalidade.

Com o crescimento dos novos ideais de ensino ao longo do tempo, cresceram também as experiências com a utilização do uso dos jogos como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem. No entanto, apesar da comprovação da sua eficácia por meio de estudos

de importantes teóricos como Huizinga, Kishimoto, Piaget, entre outros, a presença dos jogos no ambiente escolar sempre desperta ambiguidades com relação a ser visto ou não como um recurso metodológico válido de utilização. É sobre esse enfoque que as reflexões da próxima seção serão desenvolvidas.

2.2 O uso de jogos didáticos como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem

O papel da instituição escolar ao longo do tempo tornou-se de extrema importância para o desenvolvimento dos indivíduos como participantes ativos na construção de uma sociedade. Aquele ambiente antes conhecido apenas como um lugar onde se aprendia conceitos e técnicas foi se transformando, conforme a evolução das próprias formas de organização, no entanto as práticas exercidas não acompanharam essas mudanças na mesma intensidade.

O período atual denominado por Santos (2002), de técnico-científico-informacional é marcado pelas consideráveis transformações nas formas de organização da sociedade contemporânea nos seus mais variados eixos, como a indústria, política, cultura e educação. Nesse sentido, a concepção de ensino tradicional vem perdendo espaço diante de uma sociedade cada vez mais tecnológica e heterogênea.

Fazendo-se assim, necessário repensar a educação sob uma nova perspectiva, onde os alunos são considerados agentes transformadores do meio, implicando na necessidade da utilização novas práticas capazes de despertar o interesse dos educandos pelo conhecimento.

Nessa direção professores e alunos passam a ser protagonistas do ensinar e aprender, o que requer do professor um planejamento diferenciado de suas aulas tendo em vista dirigir e coordenar o processo de ensinar, com a finalidade de estimular a atividade própria dos alunos permitindo a construção do conhecimento com criticidade, passando a influenciar diretamente nas formas de interpretação dos sujeitos a respeito da sua realidade.

Desse modo, Spaulding (1992, apud PEREIRA, 2013, p. 8), coloca que:

É necessário repensar todo o processo através do qual os alunos aprendem com vontade, motivados, curiosos, com satisfação, com intenções e expectativas. O desejo e a vontade de aprender são talvez os mais importantes alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano, por isso é fundamental que a escola e os professores criem um ambiente de aprendizagem motivador, pois a relação entre a motivação e o desempenho é recíproca.

Nesse sentido, um dos maiores desafios da escola e principalmente do professor no século XXI é, diante do contexto de uma sociedade midiática, moderna e tecnológica, buscar metodologias que sejam capazes de se sobressair a aprendizagem mecânica dos conteúdos, desenvolvendo nos alunos habilidades e competências necessárias para uma aprendizagem significativa.

Desta forma, conforme Libâneo (1990), é fundamental que o docente empregue, no decorrer de suas aulas, metodologias ativas de ensino, solução de problemas, pesquisa, estudo dirigido, manipulação de objetos que estimulem a atividade mental dos alunos. Nessa mesma perspectiva, Andrade e Costela (2016), colocam que ao direcionar a prática docente para a construção e desenvolvimento de habilidades e competências, é possível fomentar nos alunos a capacidade de resolver diferentes situações que envolvam os conhecimentos sistematizados dentro e fora da sala de aula.

Na busca por métodos que possam contribuir de maneira ativa no processo de ensino o jogo surge como um material com potencial significativo para auxiliar professores e alunos em um processo de ensino e aprendizagem lúdico, dinâmico, ativo e significativo, contribuindo também como um motivador para os alunos. Quando empregado como recurso metodológico o jogo se torna uma ferramenta capaz de coordenar o desenvolvimento físico, intelectual e social do aluno.

Conforme Antunes (2003, p. 60):

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Quando utilizado com uma finalidade educativa o jogo passa a exigir características que os distingui dos demais tipos de jogos, pois deve ser pensado e construído levando em consideração o contexto no qual ele será utilizado. Pois é imprescindível o equilíbrio entre a função lúdica e educativa proporcionando diversão e aprendizagem de forma que uma função não se sobressaia à outra.

De acordo com Maratori (2013, p. 11):

Ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que pudessem justificar sua inserção em situações de ensino, evidencia-se que este representa uma atividade lúdica, que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

A utilização e abordagem do jogo a partir de uma concepção socioconstrutivista atribuem ao professor e ao aluno papéis distintos, porém complementares dentro da mesma prática. O professor deixa de apenas transmitir conhecimentos e passa a agir como coordenador das situações com a finalidade de desencadear uma sequência lógica capaz de ajudar o aluno a refletir sobre os conteúdos propostos, desenvolvendo uma linha de raciocínio e compreensão própria em cada discente, na busca de soluções para as questões apresentadas.

Nesse sentido Piaget (1970, p. 16), coloca que: “O que é desejado é que os professores deixem de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulador da iniciativa e da pesquisa.” A cerca disso, Moratori (2013, p. 12), frisa que:

Considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador da aprendizagem, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

O professor sabendo da importância do jogo como ferramenta auxiliar no processo de ensino aprendizagem ao fazer uso do mesmo contribui para favorecer uma melhor compreensão dos assuntos abordados em sala de aula, trabalhando a fixação e consolidação dos saberes construídos pelos alunos de uma forma criativa e significativa.

Seguindo essa lógica, Mafra (2008, p. 13), salienta que:

A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola.

Os autores Macedo, Petty e Passos (2005), desenvolveram pesquisas buscando avaliar a eficácia do uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem escolar. Os mesmos enfatizam a importância do espírito lúdico que é relacionado ao jogo ao qual se referem como:

[...] uma relação da criança ou adulto com uma tarefa, atividade ou pessoa pelo prazer funcional de que despertam. A motivação é intrínseca, é desafiador fazer ou estar. Vale a pena repetir. O prazer funcional explica por que as atividades são realizadas não apenas como meios para outros fins (ler para obter informações, por exemplo), mas por si mesmas (ler pelo prazer ou desafio de ler). O interesse que sustenta a relação é repetir algo pelo prazer da repetição.

Os estudos desenvolvidos pelos autores evidenciaram as contribuições do jogo no processo de ensino aprendizagem, bem como no exercício da cidadania, destacando a relevância da utilização do jogo dentro de sala de aula. Macedo, Petty e Passos (2005, p. 105), destacam que:

[...] a expressão “espírito do jogo”. Esta pode ser traduzida por muitos aspectos do jogar: dar mais sentido as tarefas e aos conteúdos, aprender com mais prazer, encontrar modos lúdicos de construir conhecimentos, saber observar melhor uma situação, aprender a olhar o que é produzido, corrigir erros, antecipar ações e coordenar informações. Essa expressão também contempla outros aspectos, como trabalhar em um contexto competitivo, mas regrado, em que há estímulo à criatividade e a busca de melhores recursos internos para vencer sem trapacear. Essas maneiras de agir, sem dúvida, influenciam diretamente o ambiente da sala de aula, pois favorecem a aprendizagem e colocam os alunos como agentes de seus próprios conhecimentos, autores de suas ações, e portanto, tornam-se mais responsáveis e envolvidos com aquilo que produzem.

No entanto, apesar de já existirem diversos estudos que comprovam a eficácia do jogo no processo de ensino e aprendizagem esse ainda é um assunto pouco abordado nas universidades e escolas, pois mesmo quando incluso no currículo escolar é encarado como uma atividade meramente recreativa e de entretenimento, não sendo consideradas as suas contribuições reais enquanto recurso metodológico.

Contudo, ainda é perceptível a resistência por parte dos professores em utilizar o jogo dentro de sala de aula, pois é sabido que essa ferramenta não pode ser incluída de maneira aleatória, a mesma requer a realização de um planejamento bem definido com o conteúdo e a finalidade a ser alcançada com seu uso. Nesse contexto Castelar e Vilhena (2010, p. 44) defendem que:

A organização das aulas, a partir do planejamento, podem auxiliar o professor a desenvolver o conteúdo de uma maneira mais significativa. Para isso, é necessário estabelecer parâmetros ou critérios de seleção em relação aos materiais utilizados, de acordo com os objetivos dos conteúdos.

Grande parte dos professores reconhecem a importância da utilização de metodologias lúdicas em sala de aula, porém na prática os objetivos nem sempre são planejados e postos de maneira clara, embora os professores tenham consciência que as atividades lúdicas motivam os alunos as mesmas não são exploradas de maneira eficaz.

Diante disso, na próxima seção discutiremos sobre as possibilidades de ensino e aprendizagem que o uso do jogo pode proporcionar para a construção do conhecimento geográfico.

2.3 O jogo no ensino de Geografia: possibilidades de aprendizagem na construção do conhecimento geográfico

Um dos principais propósitos da geografia enquanto disciplina escolar é tornar a aprendizagem conceitual que acontece na sua maioria dentro da sala de aula, atrativa, dinâmica e o mais próximo possível da realidade vivenciada e compreendida pelos alunos.

Pensando o ensino de Geografia no contexto atual é possível observar o desempenho de práticas tradicionais, reprodutivistas, bem como também de práticas inovadoras e ainda incomuns na rotina escolar, o que levanta diferentes posicionamentos e polêmicas a respeito de como e pra quem se ensina Geografia? Para responder essas questões o papel que é atribuído ao aluno é de suma importância, pois isso interfere diretamente no processo de construção do conhecimento geográfico contribuindo para que os alunos possam vir a se tornar meros reprodutores de conhecimentos ou sujeitos capazes de fazer uma leitura e interpretação da sua realidade e do mundo de maneira crítica através das contradições.

De acordo com Cavalcanti (2005, p. 74) “[...] os professores precisam ter consciência da Geografia, dos conteúdos geográficos na formação geral das pessoas. Mas isso não basta. É preciso que os alunos tenham essa consciência”.

Esse tipo de discussão não é novidade, apesar de ser bem presente nas escolas na atualidade pode-se perceber que muitas vezes estas práticas coexistem no mesmo ambiente, evidenciando a necessidade da ressignificação dos papéis tanto do professor quanto do aluno, sendo os mesmos protagonistas no processo do ensinar e aprender. Dessa forma, conforme Guimarães e Rosa (2014, p. 78), “A busca por novas formas de aprendizagem deve fazer parte do cotidiano do professor, pois [...] a construção do conhecimento através de metodologias variadas é uma atividade que aproxima o aluno da realidade que o cerca.”

É notória a importância da construção do conhecimento geográfico de forma significativa principalmente quando se trata da preparação dos alunos enquanto cidadãos para a leitura que os mesmos serão capazes de fazer tanto do seu ambiente de vivência quanto do mundo. Callai (1999), destaca a importância da relação entre a realidade vivida pelos alunos e os conteúdos trabalhados na sala de aula. Destacando a importância do saber geográfico, nesse sentido a autora afirma que:

[...] através da educação geográfica, se busca construir uma forma geográfica de pensar, que seja mais ampla, mais complexa, e que contribua para a formação dos sujeitos, para que estes realizem aprendizagens significativas e para que a geografia seja mais do que ilustração (CALLAI, 2011, p. 129).

O avanço do mundo tecnológico e das formas de organização social passou por uma evolução gigantesca nos últimos tempos, porém apesar das mudanças ocorridas dentro do contexto geral, as práticas continuam sendo as tradicionais, tornando-se um desafio cada vez maior manter a atenção e o interesse dos alunos durante as aulas. Portanto, conforme Oliveira e Lopes (2014, p. 3):

É necessário, assim, pensar a “função” da disciplina de Geografia como componente curricular na Educação Básica, conhecendo que se faz necessário superar o aspecto meramente “conteudista” e alcançar um trabalho pedagógico que permita ao aluno compreender o mundo e, sem descuidar dos conteúdos, desenvolver habilidades geográficas. Devemos, assim, pensar o papel do professor em criar um “ambiente” que permita esse avanço no pensamento do aluno.

Os desafios existentes para que aconteça de fato uma aprendizagem significativa no ensino dos conteúdos geográficos são vários, principalmente no sentido de desfazer a crença de que essa é apenas uma disciplina decorativa onde o professor repassa o que sabe e os discentes decoram as informações durante um tempo para utilizá-las em alguma avaliação. Acerca das dificuldades de assimilação dos conteúdos geográficos, Silva et al. (2014, p. 80), enfatiza que:

O processo de ensino-aprendizagem, principalmente no que se refere ao ensino de geografia, fica comprometido quando o ensino se caracteriza pela memorização e exposição prescrita de conteúdo, em que o professor deixa de lado a participação ativa do aluno. É preciso que exista uma relação harmoniosa entre professor e aluno, onde este último participe das aulas e, assim, estreite os laços entre ensino e aprendizagem.

Na busca por sanar as dificuldades que surgem no decorrer do processo de ensino e aprendizagem é que se fez necessário repensarem as formas e metodologias que podem vir a complementar as práticas mais tradicionais, mantendo consciência que nenhuma metodologia por mais eficiente que seja é capaz de substituir o papel do professor. Nesse sentido, Castro e Costa (2011, p. 28) frisam que:

A aprendizagem significativa de conhecimentos torna-se mais fácil quando é apresentada em forma de atividade lúdica, pois os alunos ficam motivados e já predispostos a aprender quando recebem o conhecimento de forma mais interativa e divertida. Assim, os jogos podem ser considerados como uma alternativa viável, que podem vir a preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão de informação, favorecendo a construção do conhecimento pelos próprios alunos.

Diante da atual conjuntura quando se fala em inovar práticas pedagógicas em sala de aula, logo se faz uma ligação com o uso de novas tecnologias. Porém, inovar não significa usar

novas tecnologias, até porque o acesso a elas não é uma realidade vivida de maneira igualitária na sociedade e isso também se materializa dentro do contexto escolar.

Bem como, inovar não quer dizer que as metodologias tradicionais de ensino devam ser descartadas, mas que se faz necessário, conforme colocam Pontuschka, Paganelli e Cacete (2009), caminhar em direção à produção de saberes e materiais didáticos, buscando assim, novas alternativas metodológicas com a finalidade de alcançar o desenvolvimento da aprendizagem e a assimilação dos conhecimentos por uma quantidade maior e mais significativa de alunos.

Nesse contexto, os jogos ganham espaço nas aulas de Geografia, como ferramenta eficaz capaz de contribuir de maneira significativa com o desenvolvimento de múltiplas formas de compreensão dos conteúdos geográficos, proporcionando aos alunos a oportunidade de simular situações que favorecem a aprendizagem de maneira prática e divertida. Acerca disso, Klimek (2007, p. 119), frisa que:

O ensino de geografia deve possibilitar ao aluno a compreensão da realidade e instrumentalizá-lo para que faça leitura crítica, identifique problemas e estude caminhos para solucioná-los; mas para isso é necessário que os alunos e o professor sejam parceiros na busca de conhecimentos e saibam utilizá-los de forma a entender o espaço e analisá-lo geograficamente para estabelecer relações, associações entre o lugar e o mundo.

Sendo assim, cabe analisarmos as contribuições que uso dos jogos pode trazer para aprendizagem de conteúdos geográficos quando adotado como recurso complementar, auxiliando no ensino dos conteúdos e estimulando o interesse dos alunos em construir um conhecimento geográfico aplicável em situações concretas, criando assim ligações entre os conteúdos e a realidade vivenciada. Nesse sentido, Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013, p. 39), enfatizam que:

Um dos fatores mais importantes para que haja o interesse pela disciplina de Geografia é a metodologia utilizada pelos professores. Dessa forma, importa muito o modo como a disciplina é apresentada, como o interesse é despertado a partir de maneiras diferentes de se ministrar as aulas. O resultado disso é a possibilidade de se conseguir tornar mais prazeroso o ambiente da sala de aula.

Ainda perseguindo esse pensamento, Kaercher (1999, p. 65), reforça dizendo que:

A Geografia pode ser um instrumental valioso para elevarmos a criticidade de nossos alunos. Por tratar de assuntos intrinsecamente polêmicos e políticos, a Geografia pode gerar um sem número de situações-limite, quebrando-se assim a tendência secular de nossa escola como algo tedioso e desligado do cotidiano.

A utilização de jogos no ensino de Geografia não é uma prática recente, no entanto há poucas pesquisas na área se comparado a outros campos do ensino. Atualmente as pesquisas realizadas sobre o uso de jogos no ensino de Geografia tem mostrado que essa ferramenta pode ser usada para trabalhar o desenvolvimento espacial e social do aluno contribuindo para construção do conhecimento geográfico. Quanto a isso, Castellar e Vilhena (2010, p. 44), destacam que:

A relevância de se trabalhar nessa perspectiva como didática da educação geográfica é grande, na medida em que auxilia o desenvolvimento intelectual do aluno, que, aprendendo melhor, vivencia as atividades e é colocado em situação de desafio, organizando esquemas e raciocinando sobre o conteúdo em questão.

O uso do jogo durante o desenvolvimento dos conteúdos nas aulas de Geografia também possibilita um momento propício para se trabalhar a compreensão de conceitos base da Geografia e suas interações, como a relação entre sociedade e natureza, espaço, território e poder, relações políticas, relacionando os mesmos as vivências cotidianas dos alunos. Acerca disso, Silva et al. (2015, p. 2), frisa que:

Não basta ao professor de Geografia apenas dominar os conteúdos, é preciso refletir sobre as concepções pedagógicas que perpassam a relação teoria e prática. Faz-se necessário rever a sua didática e os procedimentos metodológicos adotados em sala de aula, assim como ir além dos conteúdos da Geografia, buscando a interdisciplinaridade no ambiente escolar, partindo da realidade local do aluno, mas estabelecendo conexões com outras escalas de análises, local/regional/nacional/global.

Além disso, Silva et al. (2015, p. 2), atenta para que “os profissionais experimentem novas metodologias de ensino, que venham ao encontro das necessidades concretas dos alunos, para que se possa produzir saberes reais”. Adequando os jogos aos conceitos e conteúdos apropriados, o professor de Geografia faz com que os educandos passem a aprender em circunstâncias motivadoras e dinâmicas, oportunizando também a união entre a teoria e a prática fazendo com que os estudantes apliquem o que foi aprendido. Silva e Bertazzo (2013, p. 355) reforçam essa perspectiva ao dizerem que:

Ao professor de Geografia não basta apenas utilizar diferentes metodologias. É preciso que este tenha os referenciais teóricos e metodológicos da sua ciência. Isto também se aplica ao lúdico, que deve estar contextualizado/relacionado com o conteúdo desenvolvido em sala. Brincar não é um fato isolado, é preciso que o aluno estabeleça relações entre a atividade lúdica vivenciada e o conteúdo da disciplina.

A junção entre os conteúdos geográficos e os jogos didáticos, quando feita de maneira adequada nos permite ter acesso a um leque de situações que pode proporcionar aos alunos o desenvolvimento e o aperfeiçoamento do raciocínio geográfico, de pensamento crítico e da capacidade de se relacionar e tomar decisões em coletivo.

A abrangência dos conhecimentos geográficos viabiliza o uso de diferentes tipos de jogos em sala de aula. Atualmente existem vários modelos prontos adaptáveis, com excelentes propostas para se trabalhar em sala, nas aulas de Geografia, tais como o jogo de tabuleiro, o jogo de dominó, o jogo de quebra-cabeça, o jogo de Quis, entre tantos outros existentes.

O jogo além de todas as características positivas que já foram discutidas até aqui que justificam o seu uso no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos, ainda se torna mais viável devido não ser um recurso engessado, ou seja, é um recurso suscetível a mudanças de acordo com as necessidades e características do público alvo e dos objetivos a serem alcançados.

Seguindo essa proposta, apresentamos, no capítulo seguinte, o percurso metodológico da pesquisa e a construção do Jogo Conhecendo a Paraíba, que tem como objetivo facilitar o processo de ensino e aprendizagem de conceitos e conteúdos geográficos associados com as principais características geográficas do Estado da Paraíba.

3 O UNIVERSO DA PESQUISA E SEUS ASPECTOS METODOLÓGICOS

O presente capítulo tem como objetivo apresentar o percurso metodológico utilizado para a construção dessa pesquisa, ou seja, discorrer sobre as bases metodológicas que estruturaram seu desenvolvimento, o roteiro preestabelecido, o contexto em que se realizou, os procedimentos utilizados para caracterização dos interlocutores participantes, explicando também os procedimentos para aplicação e análise da segunda fase desse estudo, bem como as bases metodológicas para construção e composição do Jogo Conhecendo a Paraíba. É nesse universo que situamos esta pesquisa, cujo o caminho será explicado a seguir.

3.1 Abordagem qualitativa e o estudo de caso

A pesquisa realizada é de cunho qualitativo fundamentada no método de estudo de caso, onde se busca analisar questões relacionadas ao ambiente escolar e a qualidade do ensino. A pesquisa qualitativa caracteriza-se por ser mais flexível, ou seja, consiste em analisar uma problemática, os objetivos a serem alcançados, metodologia empregada no campo, análise dos dados obtidos e sua catalogação. Nesse sentido Creswell (2007, p. 186 apud SILVA, 2008, p.10), coloca que:

Fundamentalmente interpretativa. Isso significa que o pesquisador faz uma interpretação dos dados. Isso inclui o desenvolvimento de descrição de uma pessoa ou de um cenário, análise de dados para identificar temas ou categorias e, finalmente, fazer uma interpretação ou tirar conclusões sobre seu significado, pessoal e teoricamente, mencionando as lições aprendidas e oferecendo mais perguntas a serem feitas (Wolcott, 1994). Isso também significa que o pesquisador filtra os dados através de uma lente pessoal situada em um momento sociopolítico e histórico específicos. Não é possível evitar as interpretações pessoais, na análise de dados qualitativos.

Em relação ao método de investigação, o objeto de estudo dessa pesquisa, nos conduziu a eleger como método de Estudo de Caso. O foco analisado rodeia fatos do cotidiano que estão inseridos em algum contexto social. Segundo Triviños (1987, p. 133-134), o Estudo de Caso caracteriza-se como “uma categoria de pesquisa, cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente”. Assim o conceito de Estudo de Caso caracterizado por Gil (2002, p. 54), é um “estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento.”

Conhecido o embasamento teórico referente ao objeto de estudo proposto estruturamos o percurso metodológico que se desdobra em uma pesquisa bibliográfica, de campo e

documental. O levantamento teórico inclui livros, teses, dissertações e artigos sobre as temáticas didática no ensino de Geografia, formação continuada de professores, saberes docentes, jogos como recurso metodológico no ensino e os estudos sobre espaço geográfico e suas conexões com as demais categorias geográficas (região, paisagem, lugar e território) para a compreensão do espaço Paraibano, temática delimitada para a produção do jogo “Conhecendo a Paraíba”.

A pesquisa de campo foi realizada com os participantes do PIBID, e com o professor supervisor do programa na E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim, localizada no Município de Cajazeiras.

A presente pesquisa tinha sido planejada em seu primeiro momento para ser desenvolvida de maneira presencial. Porém, em virtude do atual contexto pandêmico ocasionado pelo novo Coronavírus (Sars-CoV-2) foram adotadas normas excepcionais para a Educação Básica regulamentadas pela portaria SEECT N° 4181 de 17 de abril de 2020, que estabeleceu o Regime Especial de Ensino o qual funciona de maneira remota (Impossibilitando a presença física de alunos e professores nas dependências escolares). E devido as medidas de enfrentamento a pandemia de COVID-19, as oficinas precisaram ser adaptadas para o meio digital de modo a atender as novas necessidades.

A primeira etapa de execução do trabalho foi a aplicação do termo de consentimento livre e esclarecido para os interlocutores da pesquisa (Apêndice A). Após a devolução dos termos, foi feita a aplicação dos questionários enviados através do Goolge Forms, essa etapa teve como objetivo a caracterização dos sujeitos envolvidos e o conhecimento acerca das metodologias utilizadas pelo professor de Geografia para a abordagem dos conteúdos, os quais contemplam as temáticas referentes ao uso de recursos, linguagens e a importância do ensino de Geografia.

Em seguida foi feita a ministração de uma oficina sobre jogos onde foi abordado o contexto histórico do uso dos jogos na educação, a utilização do jogo no processo de ensino e aprendizagem, bem como a análise de suas potencialidades na educação, também foram discutidos orientações, procedimentos e metodologias alternativas para uma melhor interação com o uso dos jogos como ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

Em seguida foi apresentada a pesquisa e a proposta de desenvolvimento de algumas temáticas para o estudo do espaço Paraibano, tendo em vista que esta não consta nos livros didáticos. Conhecido o conteúdo a ser abordado e as estratégias costumeiramente apresentadas no ensino de Geografia, para que haja um entendimento dos discentes a respeito das temáticas

abordadas propomos a discussão do conteúdo de Geografia da Paraíba através de uma aula com duração total de três horas.

Além disso, foi enviado um texto base, produzido a partir do Atlas Escolar Paraíba, Espaço Geo-Histórico e Cultural da autora Janete Lins Rodrigues, publicado pela Editora Grafset no ano de 2011, abordando as principais características geográficas do Estado da Paraíba desenvolvendo os conceitos base da Geografia como, espaço, paisagem, lugar, região e território, além de conceitos como culturas, tradições e costumes, com enfoque partindo da realidade local para a totalidade.

O texto base serviu de material de apoio para que os pibidianos do curso de licenciatura em Geografia possam ler antes da aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba. Além disso, o mesmo texto deverá servir como base para o planejamento das aulas caso os mesmos decidam usar o jogo em algum momento do seu exercício na escola.

Na sequência, devido a continuidade do ensino remoto por motivo da pandemia de Covid-19, foi feita a aplicação do jogo por meio de uma chamada de vídeo aos participantes realizada via Google Meet. O jogo foi apresentado por meio de slides, onde o tabuleiro estava presente em forma de imagem, bem como as cartas também foram apresentadas em forma de imagem juntamente com um dado¹ eletrônico para facilitar o desenvolvimento e a dinâmica do jogo.

A dinâmica se iniciou com a divisão da turma em duas equipes, depois foram lidas as regras a serem seguidas. O jogo teve início com a apresentação da primeira carta, conforme o acerto da questão o grupo tem direito a parar o dado e conforme o número indicado pelo dado o grupo percorre no tabuleiro as casas, caso erre a oportunidade de resposta era dada a outra equipe. Caso nenhuma das equipes acertasse a questão, a resposta correta era comentada para retirada das dúvidas. Em seguida, uma nova carta era apresentada dando sequência ao jogo. Vence a equipe que alcançar primeiro o ponto de chegada no tabuleiro. A aplicação do jogo teve uma duração de 50 minutos.

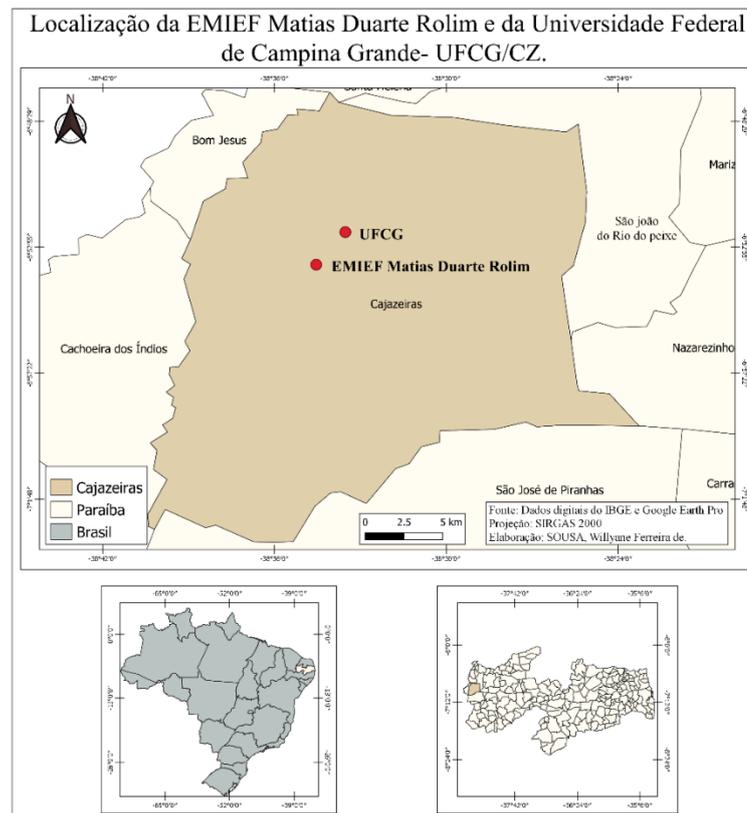
Para avaliação do recurso além da observação foi aplicado um questionário para os pibidianos do curso de Geografia da UFCG e para o professor, com a finalidade de saber as contribuições que o jogo proporcionou para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos e se os mesmos utilizariam ou não o jogo “Conhecendo a Paraíba” como ferramenta metodológica em suas aulas. Os resultados foram sistematizados e analisados no capítulo seguinte.

¹ Pequeno cubo de faces marcadas com pontos, de um a seis, ou com figuras, usado em diferentes jogos.

3.2 Locus e sujeitos da pesquisa

A presente pesquisa foi desenvolvida com dez discentes da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, campus Cajazeiras, do Centro de Formação de Professores – CFP, da Unidade Acadêmica de Geografia- UNAGEO, participantes do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), e com o professor supervisor do programa na E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim, localizada Rua Antônio Félix Rolim, Bairro dos Remédios no Município de Cajazeiras, PB. A mesma possui dependência administrativa municipal e tem como e Autorização de Funcionamento a Resolução n.º 009 de 2001.

Mapa 1 – Localização da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim e da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG



Fonte: Elaboração do autor, 2021. Execução: Williane Ferreira.

A E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim, está localizada em um bairro periférico e atende na sua maioria alunos carentes, conta com uma estrutura de sete (07) salas de aula, uma (01) sala de leitura, uma (01) sala de professores, uma (01) sala de direção, um (01) refeitório, oito (08) banheiros e uma (01) sala vídeo, que no ano de 2008 foi direcionada para acomodar o laboratório de informática, recebido pelo Ministério da Educação em 28 de agosto de 2008.

A escola atende as modalidades de Educação Infantil e Ensino Fundamental anos iniciais e finais. Apresenta um quadro de 12 (doze) turmas distribuídas no turno vespertino, sendo 07 (sete) delas no turno manhã, da Educação Infantil ao 4º ano do Ensino Fundamental e 05 (cinco) turmas no turno tarde, do 5º ao 9º ano. No entanto, os sujeitos desta pesquisa atuam no ensino fundamental anos finais, ou seja, nas turmas “pertencentes” ao professor supervisor participante do PIBID.

O PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), é uma iniciativa que visa melhorar e valorizar a formação de professores para a educação básica. Os estudantes da graduação são inseridos nos ambientes das escolas públicas desde o início da sua formação acadêmica, para que desenvolvam atividades didático-pedagógicas sob orientação de um docente da licenciatura e de um professor da escola.

O objetivo do PIBID é promover uma integração entre a educação superior e a educação básica das escolas públicas, elevando a qualidade do processo de formação de professores, bem como a melhoria do ensino nas escolas e conseqüentemente ocasionando uma valorização do magistério. Além de inserir os futuros professores no cotidiano das escolas o PIBID proporciona oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar, esses futuros professores podem buscar a superação de problemas identificados no processo de ensino e aprendizagem no ensino público.

Desse modo, a realidade proporcionada é o ambiente propício para o desenvolvimento da presente pesquisa, pois possibilitou tanto a preparação de futuros professores para o uso do jogo em questão, como também permitiu ter a compreensão e a análise de um professor de Geografia já atuante, além de favorecer o uso dessa metodologia em situações posteriores.

Para caracterização dos sujeitos dessa pesquisa foi aplicado dois tipos de questionários (Apêndice B e C), um para os discentes do curso de licenciatura em Geografia participantes do PIBID e um para o professor supervisor do programa. Os discentes totalizam o número de dez de participantes, no qual 70% são do sexo feminino e 30% do sexo masculino, com idades entre 20 e 21 anos. 30% residem no Estado do Ceará e 70% no Estado da Paraíba. Os participantes da pesquisa cursam períodos diferentes da graduação, estando estes entre o 3º e o 8º período, sendo 50% no turno matutino e 50% no turno noturno. Todos os sujeitos dessa pesquisa cursaram o ensino fundamental e médio em escolas públicas.

De acordo com o questionário, 80% dos sujeitos não fizeram uso de jogos nas aulas de Geografia durante o ensino fundamental e 70% não tiveram contato no decorrer do ensino médio, essa margem se equilibra apenas durante a graduação, quando a pesquisa mostra que

50% teve contato com os jogos e 50% não tiveram. Dos 50% que tiveram contato com jogos, 40% afirmaram que foram nas aulas de cartografia.

Conforme o questionário, quando perguntado se enquanto participante do PIBID utilizaria algum jogo durante sua atuação em sala de aula? 90% dos sujeitos responderam que sim e apenas 10% respondeu que não utilizaria. No entanto, quando questionados quanto ao interesse em aprender mais sobre o jogo como metodologia ativa, 100% dos sujeitos relataram ter interesse, impulsionando assim a continuação da etapa seguinte da pesquisa.

A respeito da caracterização do professor supervisor, foi possível obter as seguintes informações: o mesmo é do sexo masculino, reside no Estado da Paraíba na cidade de Cachoeira dos Índios. Iniciou o curso de licenciatura em Geografia no ano de 1991 e concluiu no ano de 1996, é pós-graduado em psicopedagogia e atua somente na rede pública de ensino.

Quando questionado se teve contato com temática jogos durante sua graduação respondeu que não. No entanto, afirmou já ter trabalhado com jogos em suas aulas e que acredita nas contribuições do recurso no processo de ensino e aprendizagem, desde que seja elaborado em conformidade com o assunto e a realidade do aluno.

Com relação ao questionamento sobre a existência de resistência no tocante as metodologias ativas em sala de aula por parte da administração da escola, o professor relatou que: “Infelizmente, para a maioria das escolas e até mesmo de muitos professores, a ideia que se tem ainda de um bom professor, é aquele que consegue produzir total silêncio na sala de aula, fazendo manter a ordem.” Ainda foi acrescentado pelo professor que é necessário uma melhor preparação dos professores para o desenvolvimento prático de metodologias ativas e que o mesmo tem interesse em aprender mais sobre a temática.

Desse modo, o questionário nos permitiu além de elaborar a caracterização dos sujeitos, comprovar na prática muito do que foi discutido e embasado ao longo do referencial teórico dessa pesquisa, trazendo uma relevância para a temática em tela. A seguir, apresentamos o processo de construção do jogo.

3.3 Construção do Jogo Conhecendo a Paraíba

O presente subtítulo tem como objetivo apresentar o processo metodológico da construção do Jogo Conhecendo a Paraíba, através do qual são abordados as principais características geográficas do Estado da Paraíba.

O interesse por desenvolver um jogo para a pesquisa surgiu após a leitura do livro Jogos geográficos na sala de aula da autora Breda (2018), onde ela além de fazer um contexto histórico

a respeito do uso do jogo no processo de ensino e aprendizagem, também faz a apresentação dos jogos que a mesma produziu e explica o passo a passo com orientações proporcionando um suporte para que outros professores possam construir seus próprios materiais.

A escolha pelo tema se deu em virtude da necessidade de aproximar os conteúdos de Geografia a vivência dos alunos, problemática essa bastante discutida e defendida por professores, autores da área da educação e de ensino de Geografia, sobretudo devido a lacuna existente no que diz respeito a abordagem de conteúdos referentes a realidade socioespacial e a Geografia do Estado da Paraíba nos currículos vigentes nas escolas.

Sabemos que a pressão existente dentro do ambiente escolar para que seja cumprida à risca a abordagem de todos os conteúdos presentes no livro didático ao final do ano letivo ainda resiste ao tempo e aos avanços tecnológicos a respeito das formas de aprender de maneira significativa. Essa pressão é ainda maior quando se trata de professores em início de carreira, o que acaba agregando uma insegurança muito grande quando se trata de fazer o uso de metodologias diferentes das habituais, tendo em vista que as mesmas promovem certa movimentação dentro da sala de aula, tal qual também necessitam de um certo tempo para serem executadas.

Nesse sentido, o Jogo Conhecendo a Paraíba foi pensado desde o primeiro momento para ajustar-se as diferentes realidades possíveis de serem encontradas nas escolas do Estado da Paraíba, principalmente nas instituições de ensino localizada na cidade de Cajazeiras, por se tratar da cidade onde a criação do jogo surgiu e por ser uma realidade conhecida da pesquisadora. Da mesma maneira que se fez necessário verificar se as contribuições do seu uso estariam de acordo com Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a fim de justificar seu uso além da fundamentação teórica.

A concepção dessa proposta busca, por meio da exploração de competências e habilidades, levar os alunos a conhecer as principais características geográficas do Estado, como: paisagens, formas de relevo, clima, meios de produção, localização, bem como levar a compreensão das relações entre a sociedade e o meio físico, colaborando assim para o entendimento da relação do que é estudado nas aulas de Geografia e a realidade vivida pelos alunos.

No entanto, pensando em uma forma de introduzir os conteúdos referentes a Geografia da Paraíba de maneira harmoniosa a realidade escolar, chegamos à conclusão de que ao proporcionar um contato dos futuros professores com a temática ainda na graduação, pode gerar uma qualificação capaz de facilitar a interação dos conteúdos referentes a Geografia da Paraíba com os conteúdos programáticos habitualmente abordados em sala de aula.

Um exemplo de como fazer essa interação é, ao se construir os conceitos base da Geografia, como: paisagem, lugar, região e território, ao invés de fazer o uso dos exemplos presentes nos livros didáticos que são totalmente distantes da realidade vivida pelos alunos, introduzir exemplos baseados nas características geográficas do Estado. Em um primeiro momento pode parecer uma simples substituição, no entanto a mesma pode contribuir para que ocorra além da assimilação do conteúdo o desenvolvimento da capacidade do aluno de pensar geograficamente o seu espaço, trazendo significado para o que é estudado e aprendido nas aulas de Geografia.

Seguindo essa perspectiva, o uso do Jogo Conhecendo a Paraíba se faz viável em diferentes momentos, especialmente se for utilizado entre a abordagem de um conteúdo e outro com o objetivo de interligar os conteúdos abordados ou ao final de uma sequência didática com objetivo de revisar os conteúdos proporcionando ao aluno formas diferentes de pensar e abordar o mesmo assunto, auxiliando de maneira direta no processo de construção do conhecimento de maneira prazerosa, didática e lúdica.

No próximo item será apresentada a estrutura do Jogo Conhecendo a Paraíba para uma melhor compreensão do mesmo e das possibilidades do seu uso como recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

3.3.1 Estrutura do Jogo Conhecendo a Paraíba

O Jogo Conhecendo a Paraíba foi planejando com base nos pressupostos a serem seguidos de acordo com Macedo, Petty e Passos (2010), e organizados pela autora Thiara Vichiato Breda, em formato de quadro afim de simplificar de maneira objetiva o passo a passo para a construção de uma ferramenta eficaz no processo de ensino aprendizagem, como podemos observar no quadro a seguir:

Quadro 1 - Planejamento dos Jogos Segundo Macedo, Petty e Passos

Características	Descrição
Organizando o material	
Objetivos O que?	Para direcionar o trabalho e dar significado às atividades. O que pretendo desenvolver no decorrer das? 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.
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 a serem 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 a 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 (2018, p. 81).

De acordo com as orientações acima e com base nos referências teóricas estudadas no que diz respeito ao uso e construção de jogos para serem utilizados de maneira eficiente no processo de ensino aprendizagem e levando em consideração as pesquisas realizadas na área Geografia escolar, o Jogo Conhecendo a Paraíba foi construído e tem a seguinte composição: um tabuleiro, dois conjuntos de cartas, sendo um composto por 40 cartas enumeradas contendo questões objetivas, subjetivas e de verdadeiro ou falso, sobre características geográficas do Estado da Paraíba (Apêndice I).

E outro composto por 10 cartas com a frente diferente, representadas por um ponto de interrogação, essas contem questões abertas cujas respostas estão presentes na análise no tabuleiro (Apêndice J). O jogo conta ainda com seis pinos de cores diferentes, um dado (Apêndice H), uma folha contendo as regras (Apêndice E) e uma folha resposta (Apêndice F) que deve ficar com o professor.

O tabuleiro do Jogo Conhecendo a Paraíba deverá ser impresso em formato de banner e é composto por um mapa do Estado dotado de todos elementos cartográficos necessários, como: norte geográfico, legenda, escala, etc. Na parte inferior do tabuleiro, está posto o percurso traçado contendo 30 casas, sendo 24 casas comuns, enumeradas e 06 casas enigmas, representadas por um ponto de interrogação no seu interior, indicando assim a sua função no jogo, que são questões nas quais as respostas se encontram através da análise do tabuleiro.

A utilização do mapa na base do tabuleiro tem como objetivo desenvolver habilidades de leitura, análise e interpretação dos elementos cartográficos presentes, habilidades estas previstas nos Parâmetros Curriculares Nacionais, como também na BNCC. Desse modo, os alunos podem localizar no mapa do tabuleiro, municípios, seus limites, oceano, os limites entre Estados, dentre outras informações importantes a serem interpretadas como, símbolos cartográficos, título, legenda, escala e orientação.

O layout do tabuleiro, foi produzido de forma que atendesse as necessidades do recurso, como mostra a Figura a seguir.

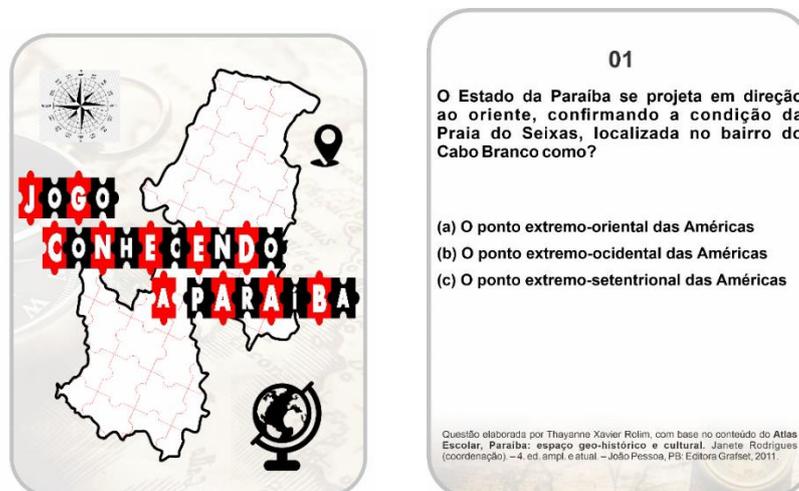
Figura 1- Tabuleiro do Jogo Conhecendo a Paraíba



Fonte: Rolim (2021).

As cartas do jogo, conforme mostra o (Apêndice I) e a (figura 02) a seguir, possuem aproximadamente 9 centímetros de largura e 14 centímetros de comprimento e possuem diferentes tipos de questões, sendo estas: objetivas, dissertativas ou de verdadeiro ou falso, o que exige do aluno exercitar diferentes formas de raciocínio para responder as questões.

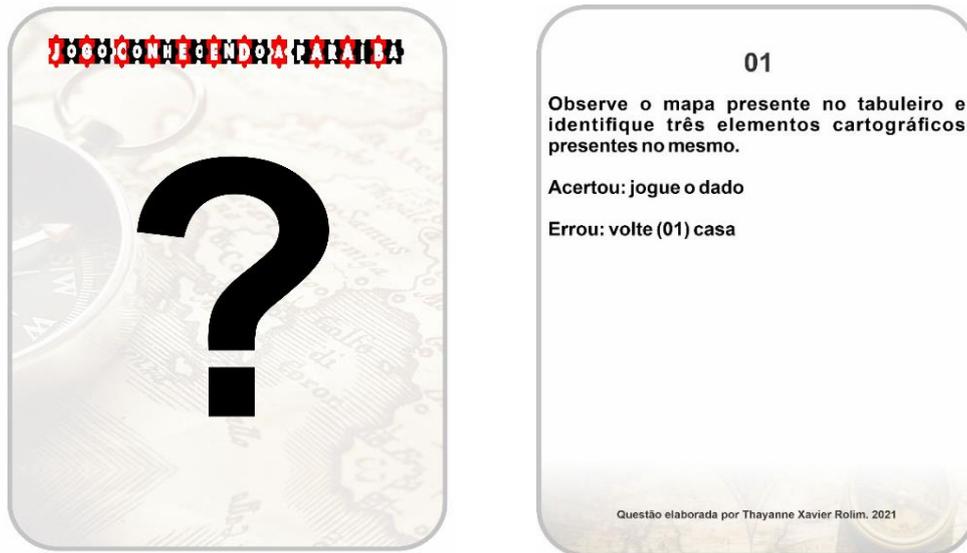
Figura 02- Exemplo de carta do jogo – Frente e verso



Fonte: Rolim (2021).

Além disso, as cartas estão divididas em dois grupos, as cartas das quais a frente é composta pela arte como o nome do jogo, que totalizam 40 cartas e 10 cartas com a imagem da frente diferente, tendo estas a frente composta por um ponto de interrogação, como mostra a (figura 03) e (Apêndice J).

Figura 3 - Exemplo da carta enigma – Frente e verso



Fonte: Rolim (2021).

As cartas do Jogo Conhecendo a Paraíba são compostas por diferentes tipos de questões que foram elaboradas a partir do Atlas Escolar Paraíba, Espaço Geo-Histórico e Cultural da autora Janete Lins Rodrigues, publicado pela Editora Grafset no ano de 2011. As mesmas tratam dos seguintes conteúdos: território, situação e localização, regionalização do Estado da Paraíba, símbolos do Estado, processo de formação territorial do Estado, paisagem, geologia e recursos naturais, relevo, hidrografia, clima, solo, vegetação e recursos hídricos.

Segundo Silva, Capistrano e Gonçalves (2010, p. 180):

O jogo do quis é um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos prévios ou já adquiridos. Nessa atividade, os professores de Geografia podem avaliar e testar os conhecimentos construídos pelos alunos por um instrumento lúdico antes ou após a explanação e a discussão do conteúdo trabalhado em sala. Neste tipo de jogo os alunos podem participar em grupos ou individualmente e devem acertar a maior quantidade de respostas para vencer.

Essa tipologia de jogo necessita de regras preestabelecidas para que possam auxiliar de maneira significativa no desenvolvimento das capacidades dos alunos, proporcionando assim

trabalhar os conteúdos de Geografia diante de diferentes perspectivas, tornando as aulas mais interativas, dinâmicas, despertando nos alunos o interesse por aprender.

A seguir, apresentamos e analisamos o processo de aplicação do jogo, no qual foi possível visualizar, na prática os aspectos mencionados anteriormente.

4 A UTILIZAÇÃO DO JOGO CONHECENDO A PARAÍBA NA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS GEOGRÁFICOS

O presente capítulo tem por objetivo analisar o processo de aplicação do Jogo Conhecendo Paraíba. O jogo é composto por um tabuleiro, seis pinos e cinquenta cartas enumeradas divididas em dois conjuntos, um composto por dez cartas e outro composto por quarenta cartas, nas quais estão postas questões cuja finalidade é trabalhar os conteúdos referentes a Geografia da Paraíba.

Para uma melhor organização, foram instituídas três seções nas quais são abordadas as diferentes etapas que integraram o processo de aplicação do jogo.

A primeira etapa retrata a ministração da oficina sobre jogos didáticos e a aula expositiva dialogada sobre a Geografia da Paraíba, que precederam a aplicação do jogo. A segunda etapa faz referência a apresentação e aplicação do jogo. Por fim, na terceira e última etapa, são sistematizados e analisados os dados fornecidos pelos discentes participantes do PIBID e pelo professor supervisor, através de um questionário que versa sobre a apresentação e aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba.

4.1 Ministração da 1º etapa da oficina “Jogos didáticos no ensino de Geografia: do conceito à criação” e da 2º etapa “Geografia da Paraíba.”

Na contemporaneidade é crescente os debates acerca dos diferentes papéis assumidos pela educação frente a uma sociedade. No que se refere ao ensino de Geografia os debates também costumam ser complexos, permeados de questionamentos e busca por soluções, na intenção de conscientizar a sociedade sobre a importância do conhecimento geográfico para uma melhor compreensão do espaço ocupado e das relações que o constituem.

Atualmente é perceptível o aumento da dificuldade que os professores enfrentam em atrair a atenção dos alunos, visto que os mesmos estão cada vez mais habituados a telas onde o fluxo de informações são rápidas e fluidas, causando conseqüentemente o desinteresse pelas aulas mais tradicionais. Dessa forma, a busca por metodologias mais ativas que possam contribuir para um ensino mais prático e dinâmico tem aumentado de maneira significativa. No entanto, ainda existe uma lacuna quanto a capacitação dos professores para uso desses recursos.

Sendo assim, a oficina ministrada por meio do Google Meet no dia 19 de julho de 2021, aos participantes do PIBID, intitulada “Jogos didáticos no ensino de Geografia: do conceito à criação”, foi dividida em três momentos que precederam a apresentação e aplicação do Jogo

Conhecendo a Paraíba. Afim de proporcionar aos participantes do PIBID e interlocutores dessa pesquisa um conhecimento teórico e prático a respeito da temática desenvolvida.

A primeira etapa foi constituída por uma abordagem teórica onde explorou-se os diferentes conceitos atribuídos ao jogo e a influência que essas atribuições refletem em seu uso no ensino ao longo tempo. Trazendo para o debate teóricos de deferentes áreas do conhecimento, como psicólogos, pesquisadores da área do ensino e geógrafos que desenvolveram pesquisas sobre os jogos e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem, fundamentando o assunto discutido.

Em seguida, foi discutido o uso do jogo no ensino de Geografia, trazendo os principais desafios enfrentados pelos professores na atualidade e as possibilidades que o uso dessa ferramenta pode constituir nas aulas de Geografia, mostrando que a junção entre os conteúdos geográficos e os jogos didáticos, quando feita de maneira adequada nos permite ter acesso a um leque de situações que pode proporcionar aos alunos o desenvolvimento e o aperfeiçoamento do raciocínio geográfico, de pensamento crítico e da capacidade de se relacionar e tomar decisões em coletivo.

Na sequência, foi explicado, aos pibidianos e ao professor supervisor, o planejamento necessário para que seja feito o uso do jogo didático de maneira eficaz no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos, mostrando os principais critérios a serem pensados e analisados antes, durante e após o uso desse recurso. Para finalizar a primeira etapa da oficina, foi então apresentado a turma o passo a passo a ser seguido para a criação ou adaptação de um jogo já existente para realidade em que ele será utilizado. Mostrando como deve ser feita a organização previa do material a ser utilizado, pensando os objetivos a serem alcançados com o jogo, o público alvo, o tempo, a dinâmica, os conteúdos a serem trabalhados, o espaço em que será aplicado, o papel do professor, a forma de avaliar o recurso e o que deve ser feito após seu uso dando continuidade à proposta de tornar os conteúdos e as aulas de Geografia mais atrativas, dinâmicas e cheias de significados práticos, compreensíveis aos alunos.

Ao final das explicações foram retiradas as dúvidas que os discentes apresentaram acerca do assunto abordado, buscando esclarecer e proporcionar o maior nível de compreensão possível sobre essa metodologia, encerrando assim a primeira etapa da oficina.

A segunda etapa da oficina aconteceu no dia 02 de agosto de 2021, por meio do Google Meet, nesse momento foi feita uma breve revisão afim de mostrar aos pibidianos que a aula a ser ministrada fazia parte do planejamento necessário para se fazer o uso do jogo como recurso didático de maneira eficaz, conscientizando os mesmos que a aplicação prática dessa pesquisa seguia exatamente o planejamento ensinado na etapa anterior.

Em seguida, foi ministrada uma aula expositiva dialogada sobre Geografia da Paraíba, abordando as principais características geográficas do Estado, como: O processo de formação territorial; Localização; Os símbolos oficiais do Estado; As regionalizações do Estado ao longo do tempo; Relevo; Clima; Recursos hídricos; Biomas e vegetação; Economia; Turismo; População e Cultura.

Essa aula teve como objetivo familiarizar e construir um conhecimento básico sobre o Estado da Paraíba, conscientizando os discentes participantes do PIBID que é possível desenvolver esse conteúdo de maneira conjunta com os conteúdos vigentes nos currículos, tendo em vista que seria complicado incluir uma aula ou mais abordando somente o conteúdo de Geografia da Paraíba, já que o mesmo não consta nos livros didáticos.

A participação dos discentes e do professor supervisor durante a aula se deu de maneira espontânea, a partir de opiniões e dúvidas que foram sanadas no decorrer da aula. No entanto, foi possível constatar que os discentes tinham pouco conhecimento sobre o conteúdo, o que segundo relatos dos mesmos, tornava difícil encontrar ligações entre os conteúdos desenvolvidos na escola e a realidade dos alunos. Os mesmos também relataram nunca terem tido contato com materiais que abordassem essa temática de forma tão didática, trazendo assim uma relevância significativa para a aula, tornando o momento muito enriquecedor e gerando uma expectativa positiva para a etapa seguinte a apresentação e aplicação do jogo, etapa essa que discorreremos na próxima seção.

4.1.1 Aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba

A terceira e última etapa da oficina aconteceu no dia 09 de agosto de 2021, por meio do Google Meet, e teve como objetivo principal apresentar aos discentes participantes do PIBID o Jogo Conhecendo a Paraíba, mostrando como o mesmo foi criado a partir do planejamento apresentado na primeira etapa da oficina, revelando seus detalhes, suas regras e as funções de cada peça.

É importante salientar que a primeira aplicação de um jogo é o momento que deve ser utilizado para analisar sua dinamicidade e se há necessidade de fazer alterações em sua composição, visando chegar posteriormente a um produto final mais completo e ajustado, podendo assim contribuir da melhor maneira possível com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos a partir da mobilização dos conteúdos, competências e habilidades trabalhadas durante seu uso.

Para uma melhor compreensão da funcionalidade e dinâmica construída para aplicação do jogo, foi necessário pensar uma dinâmica adaptada com a finalidade de proporcionar aos pibidianos uma percepção a mais próxima possível de como seria a aplicação do jogo de maneira presencial. Em virtude, que o mesmo se trata de um jogo físico, ou seja, não é um jogo virtual, o que significa que não foi criado para ser desenvolvido de maneira remota. No entanto, devido a atual conjuntura, imposta pela pandemia do corona vírus, essa foi a única forma possível de se executar essa etapa da pesquisa nesse momento.

Inicialmente, foi apresentada a composição do jogo e em seguida cada uma de suas peças, começando pelo tabuleiro que foi apresentado em forma de imagem no PowerPoint seguida da explicação da função de cada item presente no mesmo. O tabuleiro também foi mostrado, impresso em uma folha de A3, através de câmera, comprovando que o mesmo pode ser impresso em diferentes tamanhos oportunizando ser trabalhado por meio de diferentes dinâmicas.

Na sequência, foram apresentados os moldes para confecção do dado e dos pinos, esclarecendo que os mesmos poderiam ser comprados, no entanto isso aumentaria o custo para o professor que optasse por trabalhar com jogo futuramente. Então, na busca por tornar o jogo acessível e de fácil manuseio os moldes das peças serão disponibilizadas e podem ser impressos, recortados e colados. As peças prontas também foram mostradas através de câmera e utilizadas durante a dinâmica de aplicação do jogo.

Posteriormente, foram apresentados uma carta frente e verso do primeiro conjunto composto por quarenta cartas, mostrando o *design* da frente e como as perguntas estão postas nos versos. Após, foi apresentado uma carta frente e verso do segundo conjunto de cartas, denominado de cartas enigma apresentando o *design* da frente e como as perguntas e as penalidades que compõem essas cartas estão postas nos versos.

Em seguida, foram expostas as regras para aplicação do jogo físico e a dinâmica que seria usada, esclarecendo que a maneira de aplicação usada naquele momento seria apenas uma adaptação. Porém, as regras para aplicação do jogo físico permaneceram as mesmas.

Na sequência, foram apresentadas as regras para dinâmica adaptada que se deram da seguinte maneira: os pibidianos formaram duas equipes (azul/amarela), cada equipe continha cinco componentes incluindo o professor supervisor. A carta contendo a questão ser respondida era apresentada em forma de imagem no PowerPoint juntamente com um dado eletrônico, criado para facilitar a dinâmica e trazer mais expectativa na hora do jogo.

Após a carta ser exposta, a questão era lida e depois do sinal a primeira pessoa a responder corretamente no chat, dava a sua equipe a chance de parar o dado e percorrer o

tabuleiro. Na sequência, a resposta correta era mostrada para todos. O dado era ativado e pausado, mostrando ao vivo o número de casas a ser percorrido pelo pino da equipe que acertava a questão. A movimentação dos pinos foi realizada no tabuleiro físico impresso e mostrado aos pibidianos, à medida que o jogo se desenvolvia.

Quando o pino parava em cima de uma casa que continha o ponto de interrogação (?), era lida uma questão de uma carta enigma e alguém da equipe respondia através do microfone, se a resposta estivesse correta parava-se o dado e movimentava-se o pino da equipe novamente no tabuleiro, de acordo com o número mostrado no dado presente no slide.

Gradativamente os discentes foram se habituando as regras e a partida foi se tornando mais dinâmica e empolgante a cada acerto ou erro. Apesar das questões terem sido pensadas para o nível fundamental, foi possível perceber que devido o conteúdo ser novo para os pibidianos, houve em algumas questões dificuldade no acerto das respostas. Comprovando a necessidade de se trabalhar a temática escolhida para esta pesquisa.

No entanto, quando a resposta correta era revelada foi possível perceber que os participantes conseguiam lembrar que a informação tinha sido trabalhada na aula da etapa anterior. Isso demonstra o que Maratori (2003), defende, que é possível que haja aprendizado através dos erros, pois ao errar, as equipes tendem a analisar, refletir e reavaliar o que precisa ser melhorado, criando novas estratégias para acertar as questões e vencer o jogo. Dessa maneira, constrói-se uma atitude positiva perante os erros, gerando novas possibilidades de aprendizagem.

Conforme o jogo se desenvolvia e eram abordados diferentes tipos de questões, possibilitando perceber os discentes buscando melhores formas de respondê-las. Nesse sentido, foi possível avaliar o desenvolvimento das competências e habilidades exigidas para resolução das questões do jogo, evidenciando também o processo de evolução das equipes no decorrer da partida.

A medida que os pinos eram movimentados no tabuleiro e se aproximavam do ponto de chegada, os pibidianos demonstravam agitação e ansiedade pela questão seguinte, em virtude saber qual seria a equipe vencedora. Apesar da equipe amarela ter largado na frente e ter se mantido boa parte do percurso afrente da equipe azul, a equipe vencedora foi a azul, demonstrando situações e valores a serem trabalhados em sala de aula, como persistência, a busca por melhorar e aprender, bem como a conscientização de que apesar das circunstâncias as vezes parecerem adversas é possível vencer, seja uma partida de um jogo ou uma situação na vida real.

Com relação as contribuições do Jogo Conhecendo a Paraíba com o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos, o recurso mostrou ser didático colaborativo, oportunizando ao professor direcionar de maneira leve e atrativa o processo de aprendizagem dos conteúdos geográficos e os objetivos didáticos.

Além disso, o jogo se mostrou atrativo, capaz de envolver os alunos com a dinâmica, pois os coloca no papel de protagonista da aula, além de ter proporcionado um momento de construção de conhecimento de maneira divertida, aguçando uma competição saudável, estimulando o espírito de equipe, possibilitando também a superação de dificuldades com relação ao conteúdo de forma integrada e descontraída.

Diante do exposto, consideramos no geral satisfatória as experiências vivenciadas com a primeira aplicação do Jogo Conhecendo a Paraíba, considerando também a oportunidade que essas experiências proporcionaram para a análise e o melhoramento de algumas características do jogo, potencializando o recurso e tornando-o um auxílio mais eficiente no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. Na seção seguintes explanaremos com mais profundidade as contribuições dessas experiências.

4.2 Análise dos resultados da coleta de dados

A presente seção tem como propósito apresentar e analisar os dados oriundos do questionário (Apêndice D) aplicado após o final da oficina, com nove discentes participantes do PIBID e com o professor supervisor. O questionário teve como objetivo colher as informações referentes a avaliação que os mesmos fizeram acerca da oficina realizada e a respeito da experiência com o Jogo Conhecendo a Paraíba.

Dessa maneira, as informações fornecidas nos permitiram analisar e avaliar a aplicação do jogo sob a perspectiva dos participantes, servindo de referência para fundamentar a eficiência do jogo quanto aos objetivos propostos para o mesmo, bem como, para suscitar possíveis alterações que possam melhorar a estrutura e funcionalidade do jogo.

Com o objetivo de proporcionar uma maior liberdade de expressão com relação as avaliações feitas pelos participantes, decidimos manter suas identidades sob sigilo, diante disso, reportamo-nos aos interlocutores adotando os seguintes códigos: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9 e P10. A letra “P” escolhida, representa tanto os pibidianos como o professor. Uma informação importante a ser colocada é que na primeira etapa desta pesquisa, participaram da aplicação do primeiro questionário dez pibidianos, no entanto, apenas nove participaram das

demais etapas, devido uma participante está de licença maternidade, logo não pode contemplar as demais etapas da pesquisa.

A primeira pergunta do questionário buscou saber se a ministração da primeira etapa da oficina, intitulada “Jogos didáticos no ensino de Geografia: do conceito à criação”, contribuiu para compreensão da importância de desenvolver atividades lúdicas em ambientes de aprendizagem? Como resposta, 100% dos participantes afirmaram que sim, justificando suas respostas com declarações muito positivas, como o interlocutor P1 que fez a seguinte afirmação:

Pude perceber, a partir da primeira etapa da oficina, que eu não tinha um conhecimento prévio sobre a importância de desenvolver atividades lúdicas e suas significativas contribuições para uma aprendizagem, logo, essa primeira etapa da oficina foi de bastante relevância já que pude, a partir dela, perceber que as atividades lúdicas como instrumento de aprendizagem ajudariam no desenvolvimento intelectual do aluno e uma maior interação com os conteúdos de ensino.

O interlocutor P4 também justificou sua resposta dando a seguinte declaração:

A primeira etapa da oficina me mostrou a importância de uma atividade lúdica no ensino de geografia, pois trabalhar com jogo em sala de aula manifesta o interesse dos alunos para com os conteúdos geográficos, despertando no aluno a curiosidade, fazendo com que o mesmo aprenda de forma mais significativa, no qual o conteúdo ensinado permanece por mais tempo na inteligência do educando. A oficina ainda se mostrou um tanto influenciadora, já que utilizei o jogo como metodologia ativa em sala de aula.

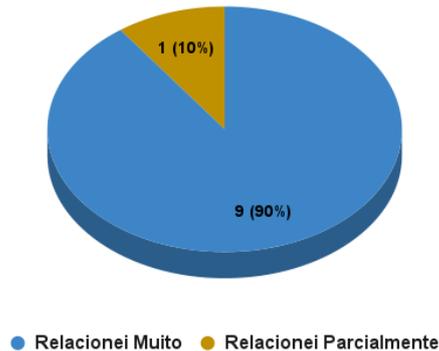
A interlocutora P5 reforçou que: “Acredito que debates e discussões são capazes da criação de novos conhecimentos. E a oficina com certeza colaborou na minha interpretação do que são jogos e a importância da sua utilização no processo de ensino e aprendizagem. Cabe ressaltar que a oficina também me ajudou na finalização de um artigo científico.”

A partir das respostas obtidas com a primeira pergunta, podemos verificar que a primeira etapa da oficina superou os resultados para os quais ela foi pensada, podendo comprovar que a mesma proporcionou uma capacitação dos participantes para utilizar os jogos nas suas práticas dentro de sala de aula e promoveu uma compreensão mais efetiva dos processos de criação e adaptação de jogos para a realidade na qual eles serão aplicados, além de contribuir para o desenvolvimento de outros trabalhos como relatou a interlocutora P5 na sua justificativa.

A segunda questão tinha como objetivo saber se os participantes conseguiram relacionar os conteúdos trabalhados na segunda etapa da oficina com os conhecimentos solicitados durante a apresentação do Jogo Conhecendo a Paraíba. De acordo com o gráfico 1, 90% dos participantes responderam que relacionaram muito e apenas 10% responderam que relacionou

parcialmente. Logo, podemos perceber que as respostas foram positivas, não havendo nenhuma resposta negativa, ou seja, o jogo cumpre o papel projetado para o desenvolvimento do conteúdo.

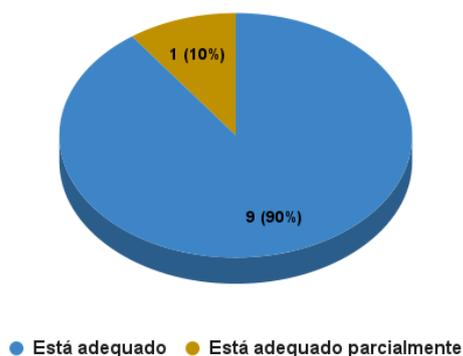
Gráfico 1- Correlação entre os conteúdos da segunda etapa da oficina e os conhecimentos trabalhados no Jogo Conhecendo a Paraíba



Fonte: Rolim (2021).

A terceira questão diz respeito a percepção dos participantes quanto à adequação do nível das questões do jogo aos conteúdos desenvolvidos na segunda etapa da oficina? O gráfico 2, mostra que 90% dos participantes analisaram que o nível das questões está adequado e 10% que está adequado parcialmente.

Gráfico 2 - Adequação do nível das questões do jogo aos conteúdos desenvolvidos na segunda etapa da oficina.



Fonte: Rolim (2021).

Em relação aos 90% que responderam que o nível está adequado as justificativas foram no seguinte sentido: a participante P2 falou que, “os conteúdos foram bem apresentados, rico

em detalhes, e logo que surge a questão, de imediato imaginamos a respostas. Foram poucas as questões que apresentaram o sentimento de dúvida.”

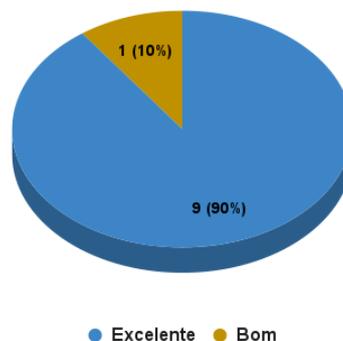
A participante P3 destacou que: “As questões presentes no jogo estão de acordo com o que foi explicado na segunda etapa, mas para conseguir responde-lo é necessário que o aluno preste bastante atenção ao conteúdo.” O participante P4, que analisou o nível das questões como adequado parcialmente justificou sua resposta da seguinte maneira:

As perguntas estão adequadas parcialmente, visto que o professor Dr. Rodrigo Pessoa em um momento da reunião mencionou que algumas cartas do jogo precisavam de ajustes. Também foi citado que a depender da turma que o jogo será trabalhado o nível das cartas pode ser considerado alto pelos discentes, já que os alunos do PIBID de Geografia do Centro de Formação de Professores erram algumas respostas.

O nível de dificuldade de um jogo é uma característica que sempre traz diferentes percepções, pois pode ser analisado considerando diferentes pontos vistas. A justificativa do participante P4 foi bastante colaborativa, pois podemos confirmar que apesar do jogo ter sido criado para ser utilizado em turmas de 6º e 7º anos do ensino fundamental o mesmo pode ser utilizado em outras turmas de maneira eficaz devido o nível de dificuldade ter sido considerado superior e não inferior aos conteúdos trabalhados. Quanto aos ajustes citados pelo participante, foi uma consideração comum a essa primeira etapa de aplicação do jogo, já que se trata de um material próprio, recém-criado e passível de melhorias e adaptações.

A quarta questão buscou saber de acordo com a proposta apresentada, como os participantes conceituam o Jogo Conhecendo a Paraíba. O gráfico 3 mostra que 90% dos participantes conceituaram o jogo como excelente e 10% como bom.

Gráfico 3 - Conceituação do Jogo “Conhecendo a Paraíba”



Fonte: Rolim (2021).

Para uma melhor análise eles também foram questionados sobre o porquê atribuíam tal conceito ao jogo? As respostas mostraram uma perspectiva muito positiva por parte dos

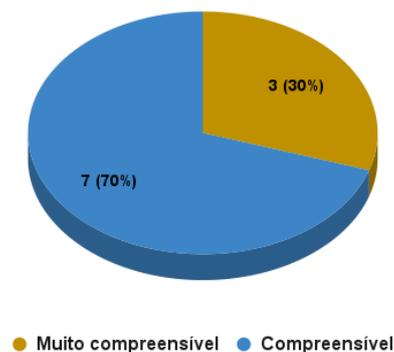
participantes, que justificaram suas atribuições devido os seguintes motivos: o participante P2 disse ter conceituado o jogo como excelente “Porque até então, não tinha conhecido nenhum material pedagógico, além de livros didáticos, relacionado a temática apresentada.” A participante P6 justificou sua conceituação com a seguinte fala: “Pois ele possibilita a união do conhecimento da Geografia da Paraíba com o de outros conceitos geográficos, auxiliando o professor a construir um conhecimento mais rico e eficiente com os seus alunos.”

A participante P9 considerou em sua análise que “O jogo conseguiu atingir os principais objetivos do processo de ensino e aprendizagem, que são: tornar o aluno protagonista da aula, desenvolver a autonomia no mesmo e promover maior interação entre professor e aluno.” A participante P7 fundamentou sua conceituação dizendo que o jogo “Permitiu articular de forma harmônica os conhecimentos sobre o estado da Paraíba e linguagem cartográfica dentro de conceitos estudados como o espaço geográfico, paisagem, lugar e território.”

Diante do que foi exposto, evidencia-se através das respostas que o jogo “Conhecendo a Paraíba” cumpre de maneira positiva o seu papel como uma ferramenta capaz de auxiliar no processo de ensino aprendizagem, apresentando relevância por tratar de um conhecimento pouco explorado no ensino de Geografia e por relacionar de maneira mais direta os conhecimentos geográficos e a realidade dos alunos.

A quinta questão indagou os participantes sobre o nível de compreensão das questões que compõe as cartas do Jogo Conhecendo a Paraíba, como expressa o gráfico 4. Observamos que 70% dos participantes analisaram as questões como compreensível e 30% como muito compreensível. Esse questionamento trouxe nas justificativas considerações importantes sobre as cartas, colaborando para uma análise mais profunda das mesmas.

Gráfico 4 - Nível de compreensão das questões que compõe as cartas do Jogo Conhecendo a Paraíba



Fonte: Rolim (2021).

Os participantes classificaram as cartas de forma positiva, porém nas justificativas atentaram para detalhes importantes de serem revisados, como o participante P9 que fez a seguinte consideração: “As questões eram compreensíveis para nós alunos de graduação, no entanto deve se levar em conta qual o nível de ensino pretende-se trabalhar com o jogo. Se for trabalhar com o ensino fundamental II, pode ser que os alunos tenham dificuldades em compreender algumas questões”. A participante P4 colocou que, “O jogo vai cobrar o que foi construído em sala de aula na relação aluno-professor, visto que as respostas são condizentes com o conteúdo trabalhado em sala de aula, o que torna as perguntas mais compreensíveis, mas que podem variar dependendo do nível da turma”. O participante P2 considerou as cartas como sendo “Compreensível, porque antes do jogo foi trabalhado o conteúdo, se não, causaria muitas dúvidas”.

No entanto, o participante P1 considerou que “Todas as perguntas estavam claras, sendo assim, não houve nenhum problema no que se refere a compreensão das mesmas”. A participante P7 também fez sua justificativa nesse sentido, declarando que “As questões possuem uma linguagem clara e objetiva, o vocabulário é adequado ao conteúdo que foi desenvolvido”.

As justificativas desses participantes são condizentes com a proposta do jogo no sentido de que o mesmo não foi criado para ser um jogo de baixa complexidade e esse detalhe pode gerar diferentes perspectivas quanto ao seu grau de compreensão, principalmente por se tratar de um conteúdo pouco explorado. Quando um jogo é criado com fins educativos é normal que alguns jogadores tenham uma facilidade maior de compreensão diante de outros, pois os alunos não têm o mesmo nível de aprendizado diante dos conteúdos trabalhados.

Isso não é visto como um ponto negativo, apenas retrata uma característica comum a ambientes de aprendizagem, o que traz para a ferramenta mais uma possibilidade de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois durante o jogo os alunos interagem uns com os outros compartilhando diferentes formas de pensar e chegar as respostas para as questões, fazendo com que novas habilidades sejam desenvolvidas por aqueles que tem mais dificuldade de compreender os conteúdos e todo esse processo ocorre de maneira natural de acordo com desenvolvimento do jogo.

A sexta questão investigou o entendimento dos participantes com relação as diferentes formas de perguntas que o jogo aborda (questões abertas, de verdadeiro ou falso e de múltipla escolha), a fim de entender se para eles a soma dessa metodologia ao jogo foi eficaz para desenvolver diferentes formas de pensar os conteúdos geográficos desenvolvidos no jogo.

Pudemos constatar que 100% dos participantes afirmaram que sim, justificando suas respostas com os seguintes pronunciamentos: O participante P1 colocou que:

Ao mesclar as perguntas entre perguntas de múltipla escolha, de verdadeiro ou falso e questões abertas fazem com que os alunos usem, para além da sorte, já que ele pode apenas "chutar" a resposta e acertar, algo possível nas questões de múltipla escolha e de verdadeiro ou falso, usem da imaginação e o debate entre os membros da equipe pra resolver as questões abertas estimulando o compartilhamento de pensamentos diferentes sobre os conteúdos explorados.

O participante P6 afirmou que “É uma ótima forma de deixar o jogo mais desafiador e interessante, o que leva o aluno a pensar e refletir sobre o que foi aprendido durante a aula. Jogos desafiadores fazem com que o aluno se esforce mais no seu processo construção de conhecimento”. A participante P7 complementou esse entendimento dizendo que, “Por estimular a interpretação e desenvolver senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação e produção do espaço referente ao território paraibano”.

Essas declarações reforçam o que dizem Silva, Capistrano e Gonçalves (2010), quando falam que o jogo do quis tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos prévios ou já adquiridos, nessa dinâmica de perguntas e respostas os professores de Geografia podem avaliar e testar os conhecimentos construídos pelos alunos por um instrumento lúdico antes ou após a explanação e a discussão do conteúdo trabalhado em sala. Diante disso, comprovamos que as cartas potencializam a funcionalidade do jogo, colaborando de maneira positiva com o processo de ensino e aprendizagem.

A sétima questão indagou se o Jogo Conhecendo a Paraíba contribuiu para a aprendizagem de conteúdos geográficos? Como resposta, 100% dos participantes afirmaram que sim. Em consonância a esses dados apresentamos as falas dos participantes e suas justificativas, como podemos observar a seguir:

Ao trabalhar com a Geografia da Paraíba, foram abordadas temáticas como o relevo, a vegetação, cultura, processo de ocupação territorial entre outros. Aspectos esses, encontrados em todos os espaços do mundo. Quando se trabalha temáticas de escala mundial trazendo para a realidade do aluno, o conteúdo torna-se mais fácil de compreender. (Participante P9).

Sim, visto que quando um aluno erra a questão ele tem a curiosidade de saber o porquê errou, consequentemente essa curiosidade vai permitir que ele aprenda mais sobre o tema, o qual ele não estava compreendendo. Já se o aluno acertar a questão, isso prova que o mesmo estava prestando atenção na aula expositiva do professor ou que o educando já dominava o tema. (Participante P4).

O jogo tende a estimular uma competitividade e ao estudar determinados conteúdos sabendo possivelmente estarão lá presentes, existe a possibilidade que o processo de aprendizagem seja intensificado, pois os alunos passarão a querer ganhar o jogo e para isso ocorrer, eles terão que aprender. (Participante P6).

Esses relatos denotam que o referido jogo permite ao professor direcionar o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos através de uma experiência lúdica e significativa, promovendo uma melhor assimilação dos conteúdos.

A oitava questão buscou compreender se Jogo Conhecendo a Paraíba foi capaz de contribuir para o aumento do interesse e participação durante a aula? As respostas obtidas foram 100% positivas.

O participante P8 afirmou que o jogo dinamiza as aulas professor-quadro-aluno, instigando a turma a se mobilizar a disputar e aplicar os conteúdos trabalhado no jogo”. Já o participante P1 disse que sim “por ser algo diferente, por se tratar de um jogo, algo que nunca foi usado durante toda minha trajetória escolar, tive um inevitável interesse de participar de maneira mais ativa na aula, tanto por ser uma "coisa nova", quanto pelo espírito de competição”.

O participante P9 expressou que, “o jogo foi bem elaborado e a forma com que foi adaptado para a aula online não deixou a desejar. Podemos notar também que ele traz aspectos importantes em um jogo, fazendo com que haja interesse em participar, e saindo um pouco da didática tradicional que na maioria das vezes chega a ser cansativo”. Isso confirma que o jogo “Conhecendo a Paraíba” também funciona como um recurso motivador dentro do processo de ensino e aprendizagem, contando como mais um ponto positivo para que seja usado futuramente nas escolas.

Quando questionados se aplicariam o Jogo Conhecendo a Paraíba com suas turmas? As respostas obtidas foram 100% “Sim”. As razões apresentadas pelos participantes como justificativas foram: o participante P5 disse que utilizaria, pois, “o jogo é muito didático, repleto de aberturas para discussão no momento das repostas das questões abordadas. A parte gráfica também é muito bem-feita e de fácil compreensão”. Já a participante P6 colocou que “ficou evidente o quanto esse jogo pode enriquecer as aulas, nos levando a conectar conteúdos a pensar para fora de caixinhas, por insimular o querer aprender e por se apresentar como forte metodologia no processo de ensino”.

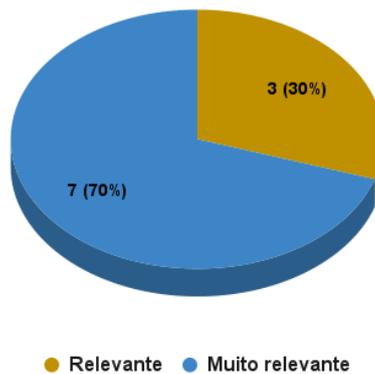
O participante P1 declarou ainda que “enquanto professor, sem sombra de dúvida, levaria esse jogo pra minha turma já que é de grande importância desenvolver atividades lúdicas em ambientes de aprendizagem, pois facilita a melhor absorção e compreensão dos conteúdos

por parte do alunado”. E a participante P10 disse que “acredito que seja uma boa maneira de trabalhar a temática”.

Essa sem dúvidas foi uma das questões mais relevantes do questionário, pois o intuito da criação do Jogo Conhecendo a Paraíba possa ser utilizado nas escolas, levando o conhecimento geográfico sobre o Estado de uma maneira diferente da habitual, despertando o interesse nos alunos em conhecer o espaço do qual ele faz parte de uma maneira completa e repleta de significados, pois além de conhecer ele poderá entender e interpretar o espaço de maneira crítica perpassando as superficialidades.

Os participantes também foram questionados com relação a relevância dos conteúdos desenvolvidos no Jogo Conhecendo a Paraíba, pois como foi explicitado durante essa pesquisa trata-se de um conteúdo que não está presente nos livros didáticos, nem nos currículos vigentes nas escolas do Estado da Paraíba. Como mostra o gráfico 5, 30% dos participantes classificaram os conteúdos como sendo relevante e 70% classificaram como muito relevante, ou seja, as classificações foram totalmente positivas. Isso reafirma que fizemos a escolha certa apesar de todo o contexto que envolve a temática apresentada.

Gráfico 5 - Classificação do nível dos conteúdos trabalhados no Jogo Conhecendo a Paraíba



Fonte: Rolim (2021).

Nesse sentido foi possível compreender com maior propriedade o resultado exposto no gráfico 5, através das argumentações feitas pelos participantes como as colocações do P7 que declarou “ser de suma importância conhecer sobre os aspectos gerais e específicos do nosso próprio estado, afinal devemos conhecer a realidade do nosso próprio território para então inserir em nossas aulas de Geografia promovendo uma aprendizagem com viés mais crítico acerca da realidade espacial da Paraíba”. O participante P4 disse que “O jogo conhecendo a

Paraíba traz conteúdos de grande relevância social, pois é uma invenção que confeccionada no intuito de melhorar o ensino-aprendizagem de Geografia trazendo vários aspectos do Estado da Paraíba incluído relevo, vegetação, clima, cartografia, hidrografia e abrindo espaço para várias outras discussões”.

Seguindo essa perspectiva, o participante P5 considerou que “Conhecer desde a história até a Geografia do nosso Estado é extrema importância, pois nos leva a pensar como podemos transformar de maneira positiva nosso lugar e a construir o conhecimento com nossos alunos de forma ainda mais crítica, a partir de discussões das diferenças sociais, culturais, econômicas dentre outras”. Complementando ainda as considerações abordadas o participante P1 colocou que “Tendo em vista o caráter do jogo, sua finalidade principal, os conteúdos desenvolvidos são importantes, já que o jogo é denominado Conhecendo a Paraíba e tudo que foi abordado nele, de fato são as principais características da Paraíba desde os aspectos físicos às suas características socioculturais, econômicos, entre outros”.

Diante do exposto, evidenciou-se a importância de se trabalhar o conteúdo Geografia da Paraíba nas escolas de maneira concomitante aos conteúdos programáticos, proporcionando aos alunos uma construção de conhecimentos geográficos de maneira crítica, reflexiva, cheia de significados e principalmente de aplicabilidade para o que se está sendo aprendido.

A questão doze buscou saber se o Jogo Conhecendo a Paraíba contribuiu para uma melhor compreensão do espaço geográfico paraibano. Como resposta 100% dos participantes responderam que “Sim”. Justificando suas respostas com pronunciamentos que podemos observar a seguir:

Considero que sim, pois da maneira como foi desenvolvido houve uma construção significativa do conhecimento. Trabalhando previamente a temática da forma com que faça o aluno compreender a sua realidade, ou seja, o lugar onde mora. Em seguida a aplicação do jogo trazendo questões que são totalmente relacionadas ao que haviam aprendido. (Participante P9).

O participante P7 considerou que, “Além de contribuir com a compreensão do espaço geográfico da Paraíba, também me levou a buscar e conhecer mais acerca dos aspectos naturais, sociais e econômicos do estado”. A participante P5 disse que “Sim, pois ele sanou algumas dúvidas que eu ainda tinha ou que ainda não foram discutidas nas aulas da disciplina de Geografia da Paraíba, que estou cursando atualmente”. Mostrando assim as contribuições do jogo em diferentes áreas e níveis de ensino, já que a mesma se refere a uma disciplina de graduação. Nesse sentido, podemos considerar que o Jogo Conhecendo a Paraíba desenvolve o

conteúdo de maneira eficaz, explorando suas diversidades e possibilitando a construção de conhecimentos e conceitos geográficos.

Na sequência foi pedido que os participantes fizessem um comentário sobre a experiência vivida através do Jogo Conhecendo a Paraíba atribuindo considerações e sugestões de melhoria. A seguir, podemos observar alguns desses comentários:

O jogo conhecendo a Paraíba é uma metodologia ativa fantástica criada do zero chegando ao mais alto nível de excelência e com potencial para ser melhorado, este jogo aborda várias questões do Estado desde as questões do físico-naturais do espaço geográfico até as questões sociais, econômicas, culturais e histórica, mostrando ser uma ferramenta poderosa em sala de aula. (Participante P4).

É um jogo interessante, didático e promove a interação. Os problemas podem surgir com a falta ou má conexão dos alunos. (Participante P10).

O Jogo Conhecendo a Paraíba me possibilitou enquanto futura professora, pensar o processo de ensino, sobre como estão colocados os nossos assuntos e sobre como buscar possibilidades de os melhorar a construção do construir o conhecimento, me fazendo pensar em como trabalhar esses assuntos e como buscar sanar as questões referentes a como a Geografia do nosso estado são omitida nas aulas. Por fim, como uma simples sugestão, penso que colocar um tempo para resposta, deixaria o jogo ainda mais caloroso. (Participante P6).

Alguns comentários levantaram questões importantes que foram explicadas na primeira parte da oficina ministrada, demonstrando assim importância de desenvolver a capacitação do professor para fazer o uso de metodologias diferenciadas, como o comentário do participante P2, que disse:

A aplicação do jogo didático é algo muito sério, não pode ser realizado de qualquer jeito, nem só com a finalidade lúdica, deve ser bem planejado para contribuir com a aprendizagem dos alunos e foi assim que aconteceu durante a execução, nas três etapas. Faz-se necessário no início ou final do jogo trabalhar as questões sócio emocionais para que a equipe perdedora não fique chateada.

Além disso, outra demonstração importante foi a do participante P8, com o seguinte comentário:

O trabalho é sem dúvidas enriquecedor. Consegui atingir seus objetivos de forma clara. Conhecer a formação do Estado Paraibano através da temática exposta foi uma rica experiência de que se pode aprender brincando levantando questões pertinentes como a relações entre os alunos. Por ser natural de outro Estado estava muito curioso para ver a temática e conhecer mais da Paraíba.

Diante disso, podemos concluir que o Jogo Conhecendo a Paraíba se mostrou interessante até para os participantes que moram em outros Estados, aumentando assim a relevância do recurso enquanto ferramenta didática passível de ser utilizada em sala de aula.

Para finalizar, foi perguntado se os participantes gostariam de dizer mais alguma coisa que não foi contemplada neste questionário e que achavam importante relatar. Como resposta 20% não tiveram nada a acrescentar e 80% deixaram algumas considerações como: o participante P7 que, “Gostaria de salientar que o jogo didático permite fazer com que o aluno vivencie fatos e fenômenos, reproduzindo-os e instiga a tomada de decisões imediatas diante de problemas, podendo assim fortalecer o vínculo entre professor e aluno além de desenvolver um conhecimento mais aprofundado dos temas abordados”.

A participante P5 disse que, “Adoraria a disponibilização dos materiais do jogo para utilização nas aulas de Estágios e no PIBIB. Acredito que ele será grande ajuda para compreensão do Espaço paraibano”. E o participante P4 considerou que, “O relato é com relação ao caminho do jogo, as casas são estreitas e acabam sendo desproporcionais as peças do jogo dando uma desvalorizada no quesito beleza do jogo”.

Na sua maioria os comentários foram positivos e colaborativos para futuras melhorias que o jogo pode ter. Com relação aos tamanhos das peças para o tabuleiro, fato relatado pelo participante P4, essa percepção se deu em virtude que o tabuleiro utilizado na aplicação do jogo não foi impresso no tamanho projetado, foi apenas uma impressão para testar a qualidade da imagem, já que o mesmo estava passando pelos ajustes finais, não sendo viável a impressão no tamanho projetado devido aos custos, visto que aquela não seria a versão final do tabuleiro.

Sendo assim, os dados obtidos evidenciaram que o Jogo Conhecendo a Paraíba foi avaliado majoritariamente de maneira satisfatória pelos participantes do PIBID e pelo professor supervisor, em decorrência da qualidade das possibilidades de ensino e aprendizagem que foram propiciadas de maneira lúdica.

Diante do exposto, também ficou evidente a potencialidade do Jogo Conhecendo a Paraíba como uma ferramenta capaz de auxiliar de maneira direta no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. Conforme mostraram as respostas analisadas foi possível compreender que o jogo contribuiu para o desenvolvimento de competências e habilidades que alicerçam a construção de conhecimentos de maneira significativa, colaborando com a superação de dificuldades e facilitando a compreensão de conceitos e temas referentes a disciplina de Geografia, à medida que o aluno consegue identificar como aplicar os conteúdos aprendidos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar as possíveis contribuições do Jogo Conhecendo a Paraíba no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos nas aulas de Geografia, quando realizadas mediante uma orientação e planejamento com o direcionamento bem delimitado pelo professor. Optamos por realizar uma oficina ministrada em três etapas, para os pibidianos e para o professor supervisor com a finalidade de promover um conhecimento maior sobre a temática, possibilitando os mesmos avaliar de maneira mais consciente e completa o recurso apresentado, além de promover um suporte para que os mesmos possam desenvolver seus próprios jogos ou fazer o uso de jogos já existentes em momentos posteriores.

O referido jogo teve como recorte temático as principais características geográficas do Estado da Paraíba e buscou por meio de uma metodologia mais ativa e lúdica conhecer as paisagens, os processos de formação territorial, formas de relevo, clima, meios de produção, localização, bem como levar a compreensão das relações entre a sociedade e o meio físico, colaborando assim para o entendimento da relação do que é estudado nas aulas de Geografia e a realidade vivida pelos alunos.

Diante disso, levando em consideração todas as etapas de estruturação e análise foi possível alcançar os objetivos traçados, superando as expectativas previstas mesmo diante de muitos momentos de insegurança devido esta experiência de ingresso no ambiente de pesquisa ser totalmente nova. Ao longo de toda esta pesquisa buscou-se estabelecer relações entre as teorias exploradas e práticas exercidas e analisadas a partir do uso do Jogo Conhecendo a Paraíba, contribuindo assim para momentos de desenvolvimentos de competências e habilidades necessárias para construção de conhecimentos geográficos, conceitos e temas referentes a disciplina de Geografia.

Nesse sentido, essa pesquisa mostrou ao longo do seu desenvolvimento as múltiplas possibilidades de utilização dos jogos como recurso didático capaz de auxiliar de forma direta o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos geográficos vigentes nos currículos, bem como também se mostrou capaz de incluir temáticas importantes que envolvem a realidade dos alunos, mas que no entanto não constam nos currículos, sobretudo, no caso específico do Jogo Conhecendo a Paraíba, que trata dos conteúdos inerentes a Geografia da Paraíba perpassando por diferentes áreas que ciência Geográfica abrange.

Desse modo, confirma-se a necessidade e importância de se repensar as práticas e utilizadas no âmbito educacional, diante da amplitude dos processos de ensino e aprendizagem

existentes e das transformações vivenciadas dentro e fora dos ambientes de construção de conhecimento. Sendo assim, o professor de Geografia diante dos diversos desafios que se apresentam na contemporaneidade, deve procurar proporcionar aos alunos formas de aprender de maneira atrativa, ativa, autônoma, crítica e reflexiva frente as situações vivenciadas em seu cotidiano.

Nesse sentido, as experiências com Jogo Conhecendo a Paraíba, proporcionou momentos de aprendizagem de maneira lúdica, dinâmica, e agradável, possibilitando a construção de conhecimentos com prazer e entusiasmo. Além disso, a partir dos resultados obtidos com as declarações dos interlocutores dessa pesquisa, o Jogo Conhecendo a Paraíba mostrou ser um recurso com grande potencial a ser explorado dentro de sala de aula, visto que atendeu as premissas que compõem um recurso de qualidade, proporcionando um equilíbrio entre a função lúdica e didática, sem permitir que uma função se sobressai a outra.

Diante do exposto, consideramos os resultados e reflexões alcançados ao longo dessa pesquisa importantes para discussões sobre o ensino de Geografia. Porém a muito a ser refletido sobre as questões aqui tratadas e sobre os possíveis caminhos que o ensino de Geografia possibilita mesmo diante de tantos desafios. Diante desse cenário esperamos ampliar o olhar dos professores para as metodologias e pesquisas que podem contribuir para um ensino mais dinâmico, prazeroso e significativo.

Finalizamos esta pesquisa com o sentimento que ainda temos um longo caminho a percorrer e esperamos que esse estudo e o Jogo Conhecendo a Paraíba possa ultrapassar os limites do ambiente acadêmico e alcance um número significativo de estudantes e professores, principalmente da educação básica, para que as contribuições do uso desse recurso possam ser exploradas e desfrutas com frequência no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. **A história dos jogos e a construção da cultura lúdica.** UNIPAN/FACIAP. 2003.

ANDRADE, Cristiane Maciel de Souza; COSTELLA, Roselane Zordan. **O ensino por competência: o motor das reformas educacionais.** In: CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos et al (Org.). **Movimentos para ensinar geografia - oscilações.** Porto Alegre: Letra 1, 2016. p. 105-115.

ANTUNES, Celso. **A sala de aula de geografia e história.** Campinas: Papius, 2005.

ARAÚJO, Elisabeth Cristina Dantas de. **A construção do jogo "Explorando a Paisagem": contribuições para o ensino de geografia.** 2017. 147. f. Dissertação (Mestrado Profissional em Geografia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/24903>. Acesso em: 02/03/2021

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília, Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em: 02/03/2021.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos em sala de aula.** – 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar.** 2013. 142 f. Dissertação (Mestrado em Ensino e História de Ciências da Terra) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000913638>. Acesso em: 02/03/2020.

CALLAI, H. C. A Geografia Escolar – e os Conteúdos da Geografia. **Revista Anekumene**, Vol1, nº1, 2011. Disponível em: <http://www.anekumene.com/index.php/revista/article/view/14/15>. Acesso em: 10/03/2020.

CALLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia. 1990, p. 16.

CASTELAR, Sonia M. V.; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia.** Coleção Ideias em Ação. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

CASTRO, Bruna Jamila de; COSTA, Priscila Carozza Frasson. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de química no ensino fundamental segundo o contexto da aprendizagem significativa. **Revista Electrónica de Investigación En Educación En Ciencias**, Buenos Aires, v. 6, n. 2, p.25-37, nov. 2011. Disponível em: www.scielo.org.ar/pdf/reiec/v6n2/v6n2a02.pdf. Acesso em: 10/03/2020.

CAVALCANTI, Lana de Souza. Cotidiano, mediação pedagógica e formação de conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao ensino de geografia. **Caderno Cedes**, Campinas, v. 25, n.

66, p.185-207, ago. 2005. Disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v25n66/a04v2566.pdf>. Acesso em: 10/03/2020.

CHÂTEAU, J. **A criança e o Jogo**. Coimbra Atlântida Editora. 1975, p. 13-14.

COSTA, Odete Virgínia Cavalcante da. **O jogo didático como estratégia de aprendizagem**. 2011. 132. f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação na área de análise e intervenção em Educação), Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, setembro 2011.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Eletrônico Aurélio Século XXI**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira e Lexikon Informática, 1999. Versão 3.0.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. p.175.

GUIMARÃES, Rosiane Correa; ROSA, Odelfa. Ensinando geografia de forma lúdica através do mapa em quebra-cabeça. **Caminhos de Geografia**, Uberlândia, v. 15, n. 49, P. 70-79, fev. 2014. Disponível em:
<http://www.seer.ufu.br/index.php/caminhosdegeografia/article/viewFile/23159/1437>. Acesso em: março de 2021.

HUIZINGA, Jonhan. **Homo Ludens**. Coleção Estudos, São Paulo: Brasil. Disponível em:
http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf. Acesso em: 11/03/2021.

KAERCHER, Nestor André. **Desafios e utopias no ensino de geografia**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128. 1994.

KLIMEK, Rafael Luís Cecato. **Como aprender Geografia coma a utilização de jogos e situações-problema**. In: PASSINI, E. Y.; PASSINI, R.; MALYSZ, S. R. (orgs.) *Prática de ensino de Geografia e estágio supervisionado*. São Paulo: Contexto, 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia Sícoli. PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o Lúdico na aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**. 2008. Disponível em:
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em: 10/03/2020.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33. f. Dissertação (Mestrado em Informática aplicada à Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Matemática, Núcleo de computação eletrônica, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em:

http://www.virtual.ufc.br/solar/aula_link/lquim/I_a_P/Psicologia_educacao_II/aula_03-7754/imagens/02/Jogos.pdf. Acesso em: 11/06/2020.

NÓBREGA, André Elias de Oliveira. **A construção e a aplicação do jogo "Expedição pelo relevo potiguar"**: uma contribuição para o ensino da geomorfologia escolar. 2019.136 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Geografia), Universidade Federal Do Rio Grande do Norte 2019.

OLIVEIRA, Tais Pires; LOPES, Claudivan Sanches. **Reflexões sobre a utilização de jogos cartográficos como recurso didático no ensino de geografia**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFOS, 7. 2014, Vitória. Anais... Vitória: Associação dos Geógrafos Brasileiros, 2014. Disponível em: http://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1404612111_ARQUIVO_Trabalhocompleto.pdf. Acesso em: 16/072020.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 132f. Dissertação (Mestrado em Ensino de História e Geografia) – Universidade do Porto, Porto, PT, 2013a. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>. Acesso em: 16/072020.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro, Zahar Editores. 1970.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, Teresina, v. 2, n. 2, P. 25-41, dez. 2013. Disponível em: www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159. Acesso em: 20/09/2020.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hanglei. **Para ensinar e aprender geografia**. São Paulo: Cortez, 2015.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: EDUSP, 2002.

SILVA, Carlos Augusto Gomes Cavalcante da. **A diversidade cultural do Nordeste brasileiro nos livros didáticos de geografia do ensino médio**. 2008. 117f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Geografia), Universidade Federal de Alagoas, Maceió 2008.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. O lúdico, a geografia e a mediação didática. **Revista Eletrônica Georaguaia, Barra do Garças**. v. 3, n. 2, P. 343-358, dez. 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4521652.pdf>. Acesso em: 16/072020.

SILVA, Maroni Maria da Conceição et al. Dificuldades de aprendizagem no ensino de geografia no 7º ano da U.E. Florisa Silva em Canto do Buriti-PI. **Pesquisar: Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia**, Florianópolis, v. 1, n. 2, P. 77-95, out. 2014. Disponível em: incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/download/3550/4355. Acesso em: 12/072020.

STRAFORINI, Rafael. A sala de aula: do método à práxis, da práxis ao método. In: STRAFORINI, Rafael. **Ensinar geografia**: o desafio da totalidade mundo nas séries iniciais. São Paulo: Anablume, 2004.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Termo de consentimento livre e esclarecido

Título da pesquisa: **A UTILIZAÇÃO DO JOGO “CONHECENDO A PARAÍBA” COMO RECURSO METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

Pesquisadora: Thyanne Xavier Rolim, discente do Curso de Licenciatura em Geografia do CFP – UFCG.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa (CFP-UFCG - Orientador)

Você está sendo convidado/a a participar desta pesquisa, cujo objetivo é apresentar e analisar o processo de construção e aplicação do jogo “Conhecendo a Paraíba”, bem como suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

Ao participar da pesquisa, você permitirá que a investigadora faça a coleta de dados, com o propósito de obter informações pertinentes para a execução do estudo, através da aplicação de questionários. A utilização dos questionários tem o intuito de obter informações e esclarecimentos alusivos à formulação do perfil dos interlocutores discentes participantes do PIBID e do professor supervisor do programa. Bem como, avaliar a perspectiva dos interlocutores sobre a oficina ministrada e o jogo “Conhecendo a Paraíba”.

É importante frisar que sua participação é totalmente voluntária e que, a qualquer instante, você poderá desistir e retirar seu consentimento sem que isso lhe acarrete qualquer ônus ou prejuízo.

Ressaltamos que lhe é plenamente garantido o acesso às informações alusivas a esse trabalho, inclusive para esclarecer quaisquer dúvidas acerca de sua participação. Além disso, asseguramos a privacidade quanto à sua identidade. Informamos que nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade, que sua participação no processo investigatório não acarretará em forma de aporte financeiro.

Por fim, reiteramos que os procedimentos utilizados neste trabalho estão de acordo com os critérios da ética em pesquisas que envolvem seres humanos, segundo a resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

Feitos esses esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma voluntária para participar do estudo.

Consentimento livre e esclarecido

Depois de ser devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, eu, _____, de forma livre e esclarecida, manifesto meu

consentimento em participar desta investigação e autorizo a divulgação dos dados obtidos no estudo, uma vez que reconheço a importância e as possíveis contribuições que o estudo poderá trazer para se compreender bem mais a discussão sobre contribuições do uso dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

_____ Assina
tura do(a) participante da pesquisa

_____ Assina
tura da pesquisadora

_____ Assina
tura do orientador

Uma via deste termo ficará em seu poder. Desde já, agradeço por sua atenção e colaboração na realização da pesquisa.

Atenciosamente,

Thayanne Xavier Rolim
(Discente. CFP - UFCG)
E-mail:
thayannexavier1992@gmail.com.br

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
(Orientador. CFP - UFCG)

APÊNDICE B - Questionário de caracterização dos sujeitos da pesquisa – Alunos do curso de Licenciatura em Geografia participantes do PIBID

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa acerca da **Utilização do uso do jogo “Conhecendo a Paraíba” como recurso metodológico no processo de ensino aprendizagem de conteúdos geográficos**, que está sendo desenvolvida pela licencianda Thyanne Xavier Rolim para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Precisamos da sua colaboração para desenvolver esse estudo respondendo as questões abaixo.

Responda com sinceridade, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos pela colaboração.

Thyanne Xavier Rolim
Licencianda em Geografia –
UFCG

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
Orientador - UFCG

QUESTÕES

1. Dados pessoais:

- 1.1 Nome completo:
- 1.2 Idade:
- 1.3 Sexo:
- 1.4 E-mail:
- 1.5 Em que Estado você reside?
- 1.6 Qual o município que você reside?

2. Formação:

- 2.1 Onde cursou o ensino fundamental (6º ao 9º ano)?
() Exclusivamente em Escola pública;
() Exclusivamente em Escola privada;
() em Escola pública e privada.

2.2 Onde cursou o ensino médio?

- Exclusivamente em Escola pública;
- Exclusivamente em Escola privada;
- em Escola pública e privada.

2.3 Em que ano ingressou na Graduação?

2.4 Turno:

- Diurno
- Noturno

2.5 No presente momento cursa qual período do Curso de Licenciatura em Geografia?

3. Sobre a pesquisa:

3.1 Durante o período que cursou o ensino fundamental você teve contato com jogos didáticos nas aulas de Geografia?

- Sim
- Não

3.2 Durante o período que cursou o ensino médio você teve contato com jogos didáticos nas aulas de Geografia?

- Sim
- Não

3.3 Até o presente período cursado da graduação já teve contato com algum tipo de jogo geográfico durante alguma disciplina?

- Sim
- Não

3.4 Se SIM, em qual disciplina e como foi essa experiência?

3.5 Você enquanto participante do PIBID utilizaria algum jogo durante sua atuação em sala de aula?

Sim

Não

3.6 Você acha que a utilização do jogo como recurso metodológico pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem de conteúdos geográficos? Justifique.

3.7 Você tem interesse em aprender mais sobre a temática jogos como recurso metodológico no processo de ensino aprendizagem?

Sim

Não

Obrigada pela atenção!!

APÊNDICE C - Questionário de caracterização dos sujeitos da pesquisa – Professor de Geografia da Escola Matias Duarte Rolim e Supervisor dos participantes do PIBID

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa acerca da **Utilização do uso do jogo “Conhecendo a Paraíba” como recurso metodológico no processo de ensino aprendizagem de conteúdos geográficos**, que está sendo desenvolvida pela licencianda Thyanne Xavier Rolim para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Precisamos da sua colaboração para desenvolver esse estudo respondendo as questões abaixo.

Responda com sinceridade, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos pela colaboração.

Thyanne Xavier Rolim
Licencianda – UFCG

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
Orientador – UFCG

Questões

1. Dados pessoais:

- 1.1 Nome completo:
- 1.2 Idade:
- 1.3 Sexo:
- 1.4 Em que Estado você reside?
- 1.5 Qual o município que você reside?

2. Dados acadêmicos:

- 2.1 Nível de formação profissional:
 - () Graduação: Licenciatura em Geografia.
 - () Ano de início do curso:
 - () Ano de conclusão do curso:
- 2.2 Você cursou ou cursa Pós-graduação? Se sim, qual modalidade?
- 2.3 Você cursou ou cursa Pós-graduação? Se sim, qual modalidade?

2.4 Em qual rede de ensino você trabalha como professor de Geografia?

- Rede pública;
- Rede particular;
- Rede pública e particular.

3. Sobre a pesquisa:

3.1 Durante sua graduação você teve algum contato com a temática jogos?

- Sim
- Não

3.2 No decorrer do exercício da profissão após formado, já utilizou algum jogo geográfico em suas aulas? Se sim, qual e como foi a experiência?

3.3 Você acha que a utilização do jogo como recurso metodológico pode contribuir no processo de ensino aprendizagem de conteúdos geográficos? Justifique.

3.4 Você acha necessário que haja uma melhor preparação na formação dos professores com relação ao uso de metodologias mais ativas em sala de aula? Porque?

3.5 Durante o exercício da sua profissão você já presenciou alguma resistência por parte da escola com relação ao uso de metodologias diferentes em sala de aula? Se sim, como foi?

3.6 Se tratando do uso de jogos nas aulas de Geografia, o que você colocaria como pontos negativos?

3.7 Se tratando do uso de jogos nas aulas de Geografia, o que você colocaria como pontos positivos?

3.8 Você tem interesse em compreender melhor a temática e o uso da ferramenta jogo como recurso metodológico? Porque?

Obrigada pela atenção!!

APÊNDICE D - Questionário sobre a oficina e o Jogo Conhecendo a Paraíba

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa acerca da **Utilização do uso do jogo “Conhecendo a Paraíba” como recurso metodológico no processo de ensino aprendizagem de conteúdos geográficos**, que está sendo desenvolvida pela licencianda Thayanne Xavier Rolim para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Precisamos da sua colaboração para desenvolver esse estudo respondendo as questões abaixo.

Responda com sinceridade, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos pela colaboração.

Thayanne Xavier Rolim
Licencianda em Geografia –UFCG

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
Orientador - UFCG

Antes de responder o questionário observe essas informações:

(1º Etapa) Oficina intitulada “Jogos didáticos no ensino de Geografia: do conceito à criação”, onde foi visto o contexto histórico do uso do jogos no processo de ensino, suas contribuições para uma aprendizagem significativa e o planejamento para uso e criação de jogos didáticos.

(2º Etapa) Aula sobre Geografia da Paraíba, onde foi abordada as principais características geográficas do Estado da Paraíba, mostrando a possibilidade de desenvolver esse conteúdo de maneira conjunta aos conteúdos vigentes no currículos atuantes nas escolas.

(3º Etapa) Apresentação do Jogo Conhecendo a Paraíba, seguida da dinâmica adaptada para o conhecimento prático da aplicação do jogo.

QUESTÕES

1. A ministração da primeira etapa da oficina, intitulada “Jogos didáticos no ensino de Geografia: do conceito à criação”, contribuiu para você compreender a importância de desenvolver atividades lúdicas em ambientes de aprendizagem?

() Sim

() Não

Justifique

2. Você conseguiu relacionar os conteúdos trabalhados na segunda etapa da oficina com os conhecimentos solicitados durante a apresentação do Jogo Conhecendo a Paraíba?

- Não relacionei
- Relacionei Pouco
- Relacionei Parcialment
- Relacionei Muito

3. O nível das questões do jogo está adequado aos conteúdos desenvolvidos na segunda etapa da oficina?

- Não está adequado
- Está adequado parcialmente
- Está adequado

Justifique

4. De acordo com a proposta apresentada, como você conceitua o Jogo Conhecendo a Paraíba?

- Péssimo
- Ruim
- Regular
- Bom
- Excelente

Porque você atribui esse conceito?

5. Com relação ao nível de compreensão das questões que compõe as cartas do Jogo Conhecendo a Paraíba, você considera as questões como:

- Nada compreensível
- Pouco compreensível
- Compreensível
- Muito compreensível

Justifique sua resposta

6. Com relação as diferentes formas de perguntas que o jogo aborda (questões abertas, de verdadeiro ou falso e de múltipla escolha), você considera que a soma dessa metodologia ao

jogo foi eficaz pra desenvolver diferentes formas de pensar os conteúdos geográficos trabalhados no jogo?

() Sim

() Não

() Em parte

Justifique sua resposta

7. O Jogo Conhecendo a Paraíba contribuiu para a aprendizagem de conteúdos geográficos?

() Sim

() Não

Justifique sua resposta

8. O Jogo Conhecendo a Paraíba foi capaz de contribuir para o aumento do seu interesse e participação durante a aula?

() Sim

() Não

Justifique sua resposta

9. O Jogo Conhecendo a Paraíba contribuiu para uma maior integração entre os colegas de classe?

() Sim

() Não

Justifique sua resposta

10. Enquanto professor, você aplicaria o Jogo Conhecendo a Paraíba com suas turmas?

() Sim

() Não

Justifique sua resposta

11. Com relação aos conteúdos desenvolvidos no Jogo Conhecendo a Paraíba, você os classifica como:

() Irrelevante

() Pouco relevante

- Relevante
- Muito relevante

Justifique sua resposta

12. O Jogo Conhecendo a Paraíba contribuiu para uma melhor compreensão do espaço geográfico paraibano?

- Sim
- Não

Justifique sua resposta

13. Faça um comentário sobre sua experiência vivida através do “Jogo Conhecendo a Paraíba” atribuindo suas considerações e sugestões de melhoria.

14. Gostaria de dizer mais alguma coisa que não foi contemplada neste questionário e que acha importante relatar?

Obrigada pela atenção!!

APÊNDICE E - Regras do Jogo Conhecendo a Paraíba

- A turma deve ser dividida em grupos contendo no máximo (07) componentes;
 - A sala deve ser organizada de forma que os grupos se mantenham separados;
- Cada grupo deve escolher um componente para exercer as seguintes funções:
- um componente será responsável por jogar o dado e movimentar o pino no tabuleiro;
 - um componente será responsável por retirar a carta, ler a pergunta, após se reunir com sua equipe e enunciar a resposta;
 - Após essa etapa de organização, deve ser feito um sorteio para enumerar a ordem dos grupos para puxar a carta e responder;
 - Em seguida, é dado o início do jogo;
 - O componente escolhido do primeiro grupo deve puxar uma carta, a equipe terá (01) um minuto para responder a questão;
 - Se a resposta dada estiver CORRETA, o componente escolhido para a função, jogará o dado e movimentará o pino no tabuleiro percorrendo as casas de acordo com o número do dado.
 - Caso o grupo erre a questão, a oportunidade de resposta é dada a equipe seguinte;
 - Caso nenhuma das equipes acerte a questão a carta ficará separada para que ao final do jogo sejam feitas indagações na busca por sua resposta.
 - Se ao responder a questão corretamente e após jogar o dado, o pino parar em cima da casa que contém o símbolo de uma interrogação (?), a equipe tem que responder uma questão das cartas enigma, podendo assim ao acertar a resposta jogar o dado novamente;
 - Caso a equipe erre a questão, deverá cumprir a penalidade que a carta contém;
 - As cartas enigma contém perguntas relacionadas ao mapa presente no tabuleiro e são questões abertas;
 - Vence o jogo a equipe que alcançar primeiro ao ponto de chegada percurso.

APÊNDICE F- Folha resposta do Jogo Conhecendo a Paraíba

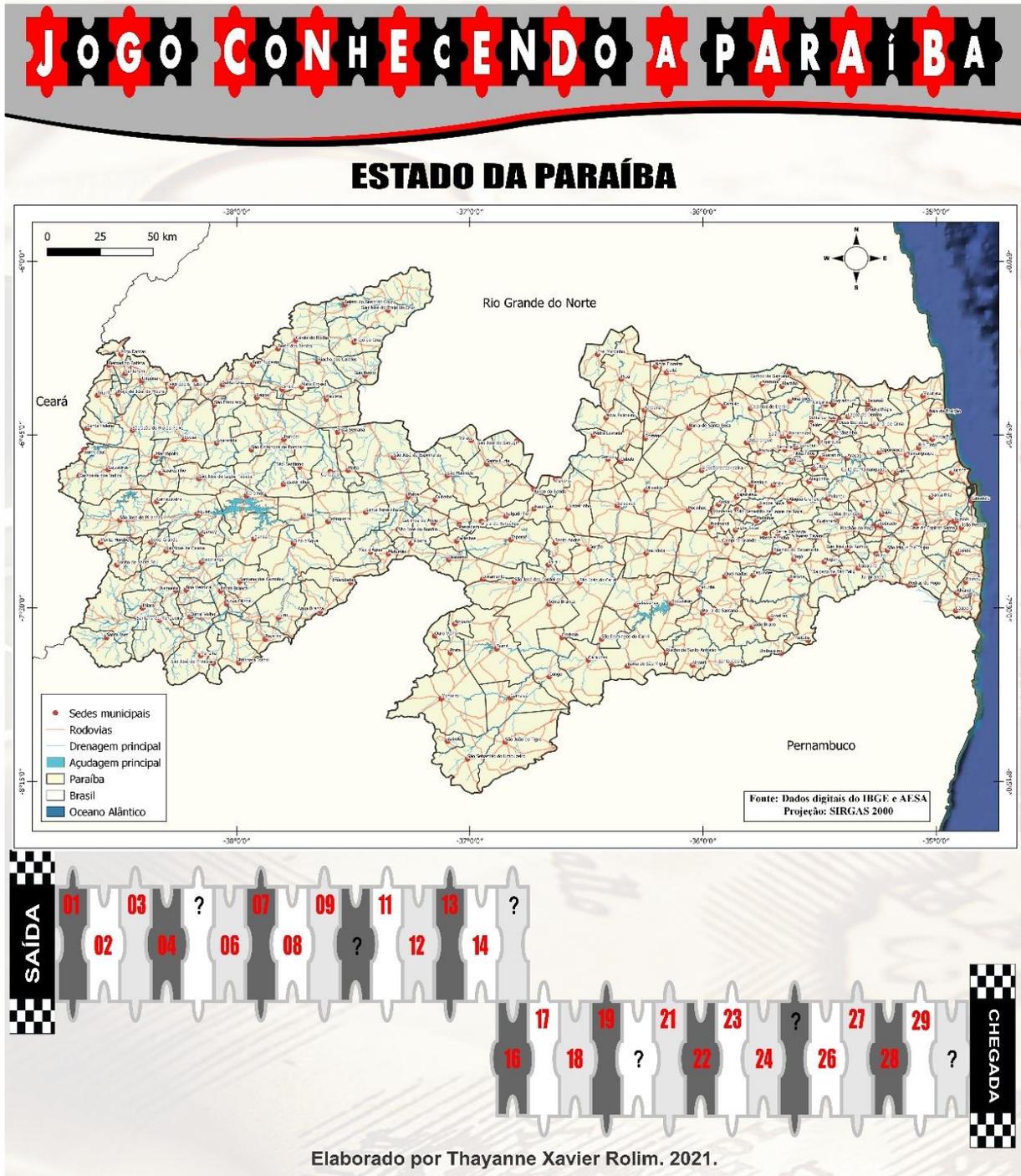
1. A
2. C
3. C
4. B
5. A
6. B
7. B
8. A
9. Questão aberta (o professor deve avaliar a resposta de acordo com a localização do município).
10. B
11. C
12. Planície, Planalto e depressão.
13. A
14. B
15. A
16. A
17. B
18. C
19. A
20. B
21. C
22. A
23. B
24. C
25. A
26. C
27. B
28. A
29. A
30. Questão aberta (o professor deve avaliar a resposta).
31. B

- 32. A
- 33. Questão aberta (o professor deve avaliar a resposta).
- 34. C
- 35. A
- 36. B
- 37. A
- 38. C
- 39. B
- 40. A

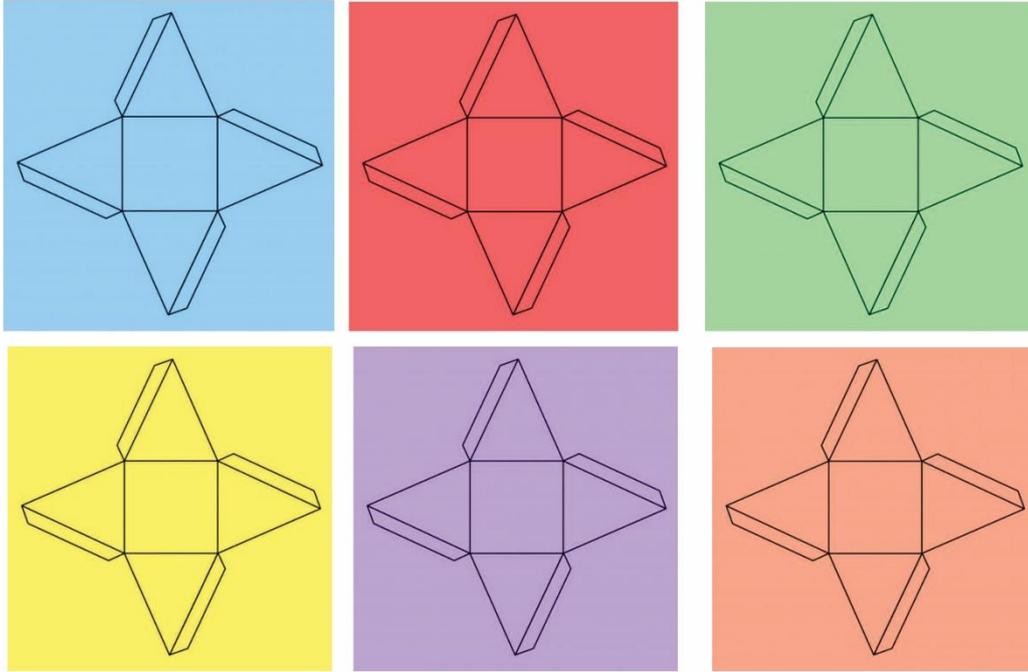
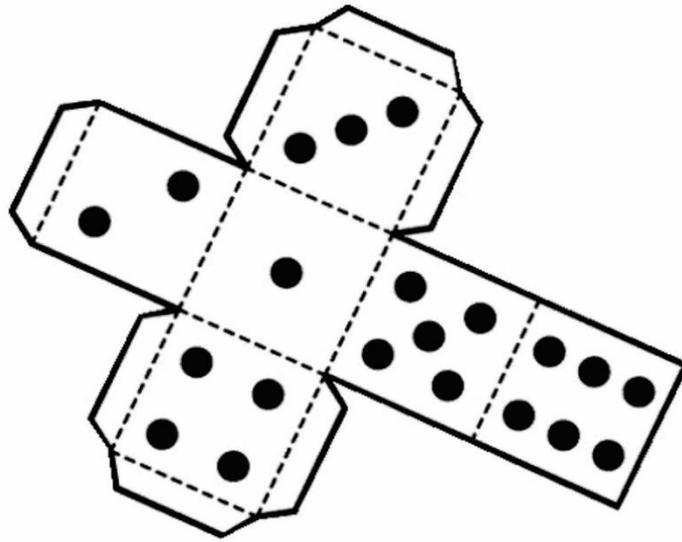
Respostas das questões das cartas enigma (?)

- 01. Norte geográfico, escala e legenda.
- 02. Legenda.
- 03. Escala.
- 04. Vermelha / linhas.
- 05. Questão aberta (o professor deve avaliar a resposta).
- 06. Ponto.
- 07. Rio Grande do Norte, Ceará e Pernambuco.
- 08. Cachoeira dos Índios, Santa Helena, Bom Jesus, Nazarezinho e São José de Piranhas.
- 09. Leste ou oriente.
- 10. Coremas.

APÊNDICE G- Tabuleiro do jogo “Conhecendo a Paraíba”



APÊNDICE H- Peças do jogo “Conhecendo a Paraíba”



APÊNDICE I - Primeiro Conjunto de Cartas



01

O Estado da Paraíba se projeta em direção ao oriente, confirmando a condição da Praia do Seixas, localizada no bairro do Cabo Branco como?

- (a) O ponto extremo-oriental das Américas
- (b) O ponto extremo-ocidental das Américas
- (c) O ponto extremo-setentrional das Américas

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

02

A Paraíba dispõe de condições de maritimidade bastante favoráveis às suas relações com os demais continentes via oceano. De acordo com sua localização na porção oriental do continente sul-americano, qual oceano banha o Estado da Paraíba?

- (a) Oceano Índico
- (b) Oceano Pacífico
- (c) Oceano Atlântico

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

03

De acordo com a localização do Estado da Paraíba a mesma encontrasse incluída em qual zona térmica?

- (a) Zona Temperada
- (b) Zona Polar
- (c) Zona Tropical

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

04

A localização relativa de um Estado é dada de acordo com seus limites. Sabendo disso, qual Estado faz limite com a Paraíba na direção Norte?

- (a) Ceará
- (b) Rio Grande do Norte
- (c) Alagoas

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

05

Quais Estados fazem limite com a Paraíba?

- (a) Rio Grande do Norte, Pernambuco e Ceará
- (b) Ceará, Piauí e Pernambuco
- (c) Rio Grande do Norte, Alagoas e Ceará

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

06

Sabemos que um Estado tem seu território dividido em municípios para que ocorra uma melhor administração do território. O território paraibano é constituído por quantos municípios?

- (a) 320
- (b) 223
- (c) 120

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

07

A maior parte dos municípios do Estado da Paraíba estão localizados na região semiárida do Nordeste, também denominada pela Sudene como?

- (a) Polígono das Chuvas
- (b) Polígono das Secas
- (c) Polígono das Matas

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

08

A divisão do território paraibano em Regiões Geográficas já demonstrava a diversidade de elementos físico-biológicos que constituem a sua paisagem. Essa divisão classificou o território em: Litoral, Depressão, Borborema, Baixo Sertão e Alto Sertão.

É correto classificar a afirmação acima como sendo:

- (a) VERDADEIRA
- (b) FALSA

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

09

O Estado da Paraíba atualmente está dividido em Regiões Geográficas Intermediárias e Regiões Geográficas Imediatas. De acordo com essa divisão em qual Região Geográfica Intermediária está localizado o município no qual você reside?

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

10

Leias as afirmativas a seguir:

(I) Em síntese, a Paraíba surge primeiro como Capitania Hereditária, em seguida Capitania Real, depois Província e finalmente Estado da República Federativa.

(II) O território pertencente a Paraíba no ano de 1534 pertencia a Capitania hereditária de Porto seguro.

De acordo com o conhecimento da geo-história do Estado da Paraíba, marque a alternativa CORRETA:

- (a) As duas afirmativas são verdadeiras
- (b) A afirmativa I é verdadeira e a II é falsa
- (c) As duas afirmativas são falsas

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

11

O processo de ocupação do território paraibano não aconteceu de maneira linear. Sabendo disso qual das alternativas abaixo representa a sequência correta desse processo de ocupação?

- (a) 1º Litoral – 2º Agreste/Brejo – 3º Sertão
- (b) 1º Sertão – 2º Litoral – 3º Agreste/Brejo
- (c) 1º Litoral – 2º Sertão – 3º Agreste/Brejo

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

12

Quais as três principais formas de relevo que se apresentam no Estado da Paraíba?

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

13

Em qual área do Estado da Paraíba predomina a forma de relevo Planície?

- (a) Litoral
- (b) Sertão
- (c) Agreste

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

14

Qual das alternativas abaixo é denominada como o ponto mais elevado do Estado da Paraíba?

- (a) Serra de Santa Luzia
- (b) Pico do Jabre
- (c) Serra de Teixeira

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

15

O Planalto da Borborema é composto por rochas cristalinas e apresenta as porções mais altas da Paraíba.

A afirmação acima se classifica como:

- (a) Verdadeira
- (b) Falsa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

16

A planície paraibana, no leste do Estado é formada por áreas sedimentares, bem como também registra-se a presença de tabuleiros costeiros. Sabendo disso, podemos encontrar na faixa litorânea as seguintes formações:

- (a) Praias, mangues e falésias.
- (b) Serras, praias e mangues.
- (c) Recifes, serras e falésias.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

17

O clima predominante no Estado da Paraíba é o Tropical. No entanto, o clima apresenta características diferentes de acordo com a área, o relevo e a nebulosidade.

Diante disso assinale a alternativa INCORRETA:

- (a) A região litorânea do Estado apresenta um clima quente e úmido com um volume maior de chuvas.
- (b) As regiões do Seridó, Cariri e Curimataú, são as mais úmidas e frias do Estado.
- (c) A região sertaneja apresenta um clima quente, semiárido com chuvas de verão e outono.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

18

Qual região da Paraíba apresenta temperaturas mais amenas e condições de pluviosidade semelhantes as áreas mais próximas do oceano?

- (a) Sertão
- (b) Agreste
- (c) Escarpas orientais da Borborema

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

19

Se desenvolvem nas áreas de contato da água salgada oceânica com a doce fluvial. Com cobertura vegetal arbórea ou arbustiva, cujas espécies estão muito bem adaptadas as condições edáficas típicas: solos lamacentos, salinos e alto teor de matéria orgânica em decomposição e instáveis.

O texto acima se refere a qual bioma presente no território paraibano?

- (a) Mangue
- (b) Mata Atlântica
- (c) Caatinga

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

20

A Mata do Brejo apresenta uma formação semelhante a Mata Atlântica, no entanto ocorre no Brejo paraibano, em Serras da região de Areia e Natuba. Isso ocorre devido a quais condições?

- (a) Solos secos, altas temperaturas e baixa umidade.
- (b) Influência do relevo, chuvas orográficas e solos úmidos.
- (c) Solos lamacentos, altas temperaturas e baixa umidade.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). –4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

21

O cerrado é o bioma encontrado na superfície do baixo Planalto Costeiro. No entanto, atualmente encontra-se quase extinto. Isso se deve a:

- (a) Falta de chuvas
- (b) Queimadas
- (c) Plantio de cana-de-açúcar

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). –4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

22

A região do Agreste paraibano é uma formação típica da região subúmida e aparece na Depressão Litorânea, apresentando uma vegetação acatingada, com espécies arbóreas de mata úmida, também apresenta em uma determinada área uma vegetação de características mais seca.

Essas condições confere a essa região o caráter de:

- (a) Zona de transição
- (b) Zona de separação
- (c) Zona de junção

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). –4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

23

A Caatinga é um bioma exclusivamente brasileiro e uma de suas características é a sua resistência a longos períodos de estiagem. Em qual região do território paraibano esse bioma predomina?

- (a) Litoral
- (b) Sertão
- (c) Brejo

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). –4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

24

Qual a principal área de exploração mineral da Paraíba?

- (a) Litoral
- (b) Brejo
- (c) Sertão do Seridó

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

25

A produção agrícola é um dos pontos fortes responsável pelo desenvolvimento da economia do Estado da Paraíba.

Quais produções se destacam nesse setor?

- (a) Cana-de-açúcar, abacaxi e algodão
- (b) Cacau, café e morango
- (c) Cana-de-açúcar, morango e cacau

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

26

Quais são as três principais cidades com maior destaque no setor econômico do Estado da Paraíba?

- (a) João Pessoa, Campina Grande e Catolé do Rocha.
- (b) Campina Grande, Sousa e Cajazeiras.
- (c) João Pessoa, Campina Grande e Cabedelo.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

27

As grandes indústrias do Estado da Paraíba concentram-se basicamente nas cidades de:

- (a) Cajazeiras e Santa Rita.
- (b) João Pessoa e Campina Grande.
- (c) Patos e Sousa.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

28

A setor de serviços é o responsável pela maior arrecadação de receitas no Estado da Paraíba. Assinale abaixo a alternativa corresponde ao elemento que contribui diretamente para o crescimento do setor de serviços.

- (a) Turismo
- (b) Comércio e cultivo de café
- (c) Comércio varejista de produtos de beleza

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

29

Em quais regiões do Estado da Paraíba se concentra o maior número de habitantes por quilometro quadrado?

- (a) Litoral e Brejo
- (b) Agreste e Sertão
- (c) Litoral e Sertão

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

30

A concentração de grandes indústrias em uma determinada área não traz apenas impactos positivos para aquela região. Sabendo disso, cite um impacto negativo dessa situação.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

31

Assinale a alternativa que completa a frase abaixo de maneira correta:

O transporte marítimo é fundamental à economia. As atividades de _____ e _____, na Paraíba são operadas principalmente por meio do Porto de Cabedelo, favorecendo as relações de comércio com os demais continentes via oceano.

- (a) Venda e troca
- (b) Importações e exportações
- (c) Extração e troca

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

32

Leia as seguintes afirmativas:

I. O Turismo religioso é uma atividade bastante explorada no Estado da Paraíba.

II. João Pessoa, capital do Estado, se destaca no Turismo por oferecer uma diversidade de atrações, como: turismo cultural, de aventura, de lazer e diversão e de ecoturismo.

É correto afirmar que:

- (a) As duas alternativas estão corretas
- (b) I. é correta e a II. é incorreta
- (c) As duas estão incorretas

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

33

A diversidade de paisagens no Estado da Paraíba é gigantesca. Descreva duas paisagens totalmente diferentes presentes no Estado.

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

34

A degradação da caatinga no Estado da Paraíba tem se constituído como um sério agravante para a evolução de focos de desertificação. Qual processo contribui de maneira direta na degradação da Caatinga?

- (a) Extração mineral
- (b) Tempestades
- (c) Queimadas

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

35

Leia a afirmação abaixo:

O Estado da Paraíba apresenta uma diversidade cultural muito rica. Um dos fatores para construção dessa diversidade ao longo do tempo, foi a influência de diferentes povos no processo de formação territorial do Estado.

A afirmação acima se classifica como:

- (a) Verdadeira
- (b) Falsa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

36

Na cidade de Campina grande – PB, acontece uma manifestação cultural conhecida nacionalmente. Qual é esse festejo?

- (a) Maior Natal do mundo
- (b) Maior São João do mundo
- (c) Maior Carnaval do mundo

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

37

O Estado da Paraíba sofre com o impacto de um regime irregular de chuvas, uma das causas de ocorrência da seca, gerando obstáculos ao seu desenvolvimento socioeconômico. Por se tratar de um fenômeno previsível, alguns projetos de gerenciamento dos recursos hídricos foram criados ao longo do tempo. Assinale a alternativa correspondente a um desses projetos.

- (a) Construção de açudes
- (b) Distribuição de cestas básicas
- (c) Reflorestamento

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

38

As bacias hidrográficas do Estado da Paraíba tem como único receptor de suas o oceano:

- (a) Oceano Índico
- (b) Oceano Pacífico
- (c) Oceano Atlântico

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

39

Quais os cinco Municípios mais populosos do Estado da Paraíba?

- (a) João Pessoa, Campina grande, Sousa, Patos e Cajazeiras
- (b) João Pessoa, Campina grande, Santa Rita, Patos e Bayeux
- (c) João Pessoa, Cabedelo, Campina grande, Sousa e Cajazeiras

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampl. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

40



Fonte: <https://basedosdados.org/organization/governo-da-paraiba>

O brasão é um dos símbolos oficiais do Estado da Paraíba e cada elemento que o compõe tem um significado. Diante disso, o que a imagem no interior do escudo representa?

- (a) O nascer do sol no Litoral e o pastor no Sertão
- (b) As plantações de cana-de-açúcar no Litoral e o pastor no Agreste
- (c) O Nascer do sol no Sertão e o pastor no Litoral

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, com base no conteúdo do **Atlas Escolar, Paraíba: espaço geo-histórico e cultural**. Janete Rodrigues (coordenação). – 4. ed. ampli. e atual. – João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2011.

APENDICE J - Segundo conjunto de cartas (Cartas enigmas)



01

Observe o mapa presente no tabuleiro e identifique três elementos cartográficos presentes no mesmo.

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (01) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim. 2021

02

Qual elemento cartográfico no mapa representa o significado dos símbolos que aparecem no mapa?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (01) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim. 2021

03

Qual elemento no mapa representa a relação matemática entre o espaço real do Estado da Paraíba e a representação desse espaço no mapa?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (02) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim. 2021

04

Qual a cor e o símbolo que representam as rodovias do Estado da Paraíba no mapa?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (01) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, 2021

05

Observe com atenção o mapa e cite um município que possui algum açude em seu território.

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (02) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, 2021

06

Qual o símbolo que representa as sedes municipais do Estado no mapa?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (02) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, 2021

07

De acordo com o mapa, quais Estados fazem limite com o Estado da Paraíba?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (01) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim, 2021

08

Localize no mapa a município de Cajazeiras e responda quais são os municípios que fazem limite com o mesmo?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (02) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim. 2021

09

Tomando como ponto partida o município de Cajazeiras, em qual direção está localizada a capital do Estado da Paraíba?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (02) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim. 2021

10

Localize no mapa e responda qual o nome do município onde está localizado o açude Mãe-d'Água, o maior do Estado da Paraíba?

Acertou: jogue o dado

Errou: volte (01) casa

Questão elaborada por Thayanne Xavier Rolim. 2021