



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA-UNEB  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS-CAMPUS IV/JACOBINA  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

**ADELVAN FERREIRA SANTOS**

**O USO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: Contribuições  
ao Processo de Ensino e Aprendizagem**

**JACOBINA-BAHIA  
2019**

**ADELVAN FERREIRA SANTOS**

**O USO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: Contribuições  
ao Processo de Ensino e Aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade do Estado da Bahia, como parte  
das exigências para obtenção do título de  
Licenciado em Geografia.

Área de atuação: Ensino de Geografia

Orientador: Prof. Dr. Marcone Denys dos Reis  
Nunes

**JACOBINA-BA  
2019**

**ADELVAN FERREIRA SANTOS**

**O USO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA:** Contribuições  
ao Processo de Ensino e Aprendizagem

Texto final de TCC, apresentado à  
Universidade do Estado da Bahia,  
Departamento de Ciências Humanas-DCH,  
campus IV, como parte das exigências para a  
obtenção do título de licenciado em Geografia.

Jacobina, 20 de setembro de 2019

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Orientador, Dr. Marcene Denys dos Reis Nunes  
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ivaneide Silva dos Santos  
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

---

Prof. Ma. Joseane Gomes de Araújo  
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

---

Prof. Me. Humberto Cordeiro Araújo Maia  
Universidade Estadual de Santa Cruz-UESC

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a todos os professores e professoras deste país que fazem da sua força de trabalho a engrenagem impulsionadora para uma sociedade crítica do seu espaço, e, apesar dos inúmeros desafios da docência e em meio aos constantes ataques sofridos, não medem esforços para proporcionar uma educação justa e eficiente para todos, respeitando as dificuldades e potencialidades individuais de seus discentes.

## AGRADECIMENTOS

Rendo graças primeiramente a Deus por sua bondade e proteção divina, pois sem ela eu não chegaria até aqui. Não mexe comigo que eu não ando só!

À Universidade do Estado da Bahia, por abrir as portas para tantas pessoas em busca de seus sonhos e poder, à medida do possível, realizá-los.

Ao meu orientador Dr. Marcone Denys dos Reis Nunes.

À minha família, representada aqui por minha avó materna, Vina. Meu alicerce, minha base, que mesmo com pouca instrução certificada em escolaridade, reconhece a importância da educação aos seus. “Faz silêncio que “Dirivan” está fazendo o dever do colégio”. Te amo, vó!

Aos professores, professoras, direção, alunos e toda a comunidade escolar do COMAGS, por ter me acolhido durante toda essa pesquisa.

Aos meus colegas e amigos de curso, em especial aos “Geógrafos do Serrote”: Adriana Andrade, Alane Rodrigues, Ewerthon Diniz, Rahul Gustavo (intruso de Quixabeira), Érica Lauane (que adotamos) e principalmente à Danielle Angelim e Josiane Jordão que dividiram comigo as angústias e alegrias em pesquisar no âmbito do Ensino da Geografia, além de me ajudarem a elaborar o Jogo “Localize-se”. Sem o apoio de todos vocês eu teria desistido no primeiro dia.

Aos meus amigos da “Deretchoria”: Andressa Novaes, Tailah Novaes, Islândia Antunes, Thaise Reis, Eduardo Novaes e em especial a Kaiky Nunes, pelo apoio e pela arte gráfica do jogo “Geoconexões”.

Ao amigo e incentivador, Prof. Me. Humberto Cordeiro Araújo Maia. Suas palavras de incentivo me ajudam a seguir em frente.

À professora Vilma Assis, por ter sido a primeira pessoa a me abrir as portas da Universidade, quando permitiu o meu ingresso no cursinho Pré-vestibular Universidade para Todos.

À professora Dra. Liliane Matos Góes, que me inspirou com sua prática a produzir o meu primeiro jogo e a partir dele pensar na construção desta pesquisa e a novos jogos como recurso didático.

À APEUS, que com muita luta consegue manter o transporte para que possamos nos deslocarmos de Serrolândia à Jacobina em busca do conhecimento.

A todos os amigos e amigas que conquistei durante essa caminhada. Ao movimento estudantil, aos funcionários da UNEB e a todos que direta ou indiretamente me ajudaram a chegar até aqui. Deus lhes pague!!

*“No jogo da vida somos peças fundamentais para nossas vitórias ou fracassos. Por isso, tente mover as peças corretas, ou do contrário conte apenas com um surto de sorte para o tão concorrido êxito”.*

(Soraia Andrade de Holanda)

## RESUMO

Os jogos sempre atraíram a atenção dos indivíduos, seja pelo lado recreativo ou pelo anseio em batalhar por bens em disputas com jogos de azar. Na educação, os jogos podem se fazer um recurso didático que torna as aulas dinâmicas, atraindo a atenção dos estudantes nas diferentes faixas etárias e ciclos formativos. Apoiado nessas afirmativas, esta pesquisa pretende responder sobre: quais são as contribuições dos jogos didáticos para o ensino e a aprendizagem de Geografia? Desse modo, a pesquisa objetivou fazer uma análise sobre tais contribuições no Ensino Fundamental II do Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Para tanto, foi realizado um diagnóstico a respeito do uso desses recursos pelos professores de Geografia da referida instituição. Ademais, foram produzidos 2 jogos didáticos destinados à aplicação em turmas do 6º ano, 6º e 7º ano da Educação de Jovens e Adultos e 9º anos. A partir disso foram analisadas suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia. Temos como metodologia a pesquisa qualitativa em educação, do tipo pesquisa-ação, que nos permitiu diagnosticar a prática dos professores e intervir a partir da aplicação dos jogos didáticos. Como dispositivos de pesquisa, nos valem da produção dos jogos e das observações participantes durante sua aplicação e obtivemos os resultados através das entrevistas semiestruturadas direcionadas aos quatro professores participantes. Foi constatado que esses recursos podem ser elaborados de modo a contextualizar os conteúdos a partir do espaço vivido dos sujeitos, possibilitando a apreensão do conhecimento de forma lúdica, tornando os estudantes mais participativos durante as aulas de Geografia.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. Jogos didáticos. Prática docente. Ensino e aprendizagem.

## ABSTRACT

The games have always attracted the individuals' attention, whether by the recreational side or by yearning to battle for goods and disputes with the gambling. In the education, it can become the didactic resource that makes the dynamic classes, attracting the students' attention in the different age groups and formative circles. Supported by these affirmatives, this research intend answer about: what are the contribution of the didactic games for the Geography's teaching and learning. Thus, the research aims make an analysis about the contribution in the Elementary II of High School Municipal Arionete Guimarães de Sousa (COMAGS), in the Serrolândia – Ba. For such, it made a diagnostic about the use of these resources by the Geography's teachers of this Institution. In addition, two didactic games were produced intend to be applied in regular 6<sup>th</sup> grade classes, 6<sup>th</sup> and 7<sup>th</sup> grade classes in the Youth and Adult Education and regular 9<sup>th</sup> grade classes. In from this, were analyzed its contributions to the teaching and learning's process in the Geography's classes. We have as methodology the qualitative research in education, action-research type, which allowed us to diagnose the teachers' practice and intervene from the didactic games application. As a research technique, we use the production of the games and the participant observations during their application, and we obtained the results through semi-structured interviews directed to the four participating teachers. It has been found that these resources can be developed in order to contextualize the content from the lived space of subjects, enabling the apprehension of knowledge in a playful way, making students more participative during the Geography's classes.

**Key words:** Geography Teaching; Didactic Games; Teaching Practice; Teaching and learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Localização do Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa – Serrolândia-BA.....	16
Figura 2: Jogo “Localize-se”.....	44
Figura 3: Tabuleiro do jogo “Geoconexões”.....	45
Figura 4: Cartas de informações do Jogo “Geoconexões”.....	46
Figura 5: Aplicação do jogo “Localize-se”.....	50
Figura 6: Aplicação do Jogo “Geoconexões”.....	56

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Procedimentos da aplicação do Jogo “Localize-se”.....	48
Quadro 2: Procedimentos da aplicação do Jogo “Geoconexões”.....	53

## LISTA DE APÊNCICES

Apêndice 1: Diagnóstico sobre o uso dos jogos no COMAGS.....	63
Apêndice 2: Roteiro de Entrevista após a Aplicação dos Jogos.....	64
Apêndice 3: Perguntas surpresas do jogo “Localize-se”.....	65
Apêndice 4: Manual do Jogo “Geoconexões: Sociedade, Consumo e Sustentabilidade”.....	66
Apêndice 5: Organização e enunciados das cartas e casas do tabuleiro .....	68

## LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	75
Anexo 2: Parecer Consubstanciado do CEP.....	78

## LISTA DE TABELA

Tabela 1: Quantidade de estudante das turmas onde foram aplicados os jogos.....	20
---	----

## LISTA DE SIGLAS

BNCC.....	Base Nacional Comum Curricular
CES .....	Colégio Estadual de Serrolândia
COMAG.....	Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa
EJA .....	Educação de Jovens e Adultos
EVA.....	Etil Vinil e Acetato
FFLC/USP ....	Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo
IBGE .....	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
ID .....	Iniciação à Docência
PCN.....	Parâmetro Curricular Nacional
PDDE.....	Programa Dinheiro Direto na Escola
PDE.....	Plano de Desenvolvimento da Educação
PIBID .....	Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.
PPP.....	Projeto Político Pedagógico

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>17</b>
<b>CAMINHOS DA PESQUISA .....</b>	<b>17</b>
<b>1.1 Abordagem metodológica .....</b>	<b>17</b>
<b>1.2 Procedimentos e dispositivos de pesquisa .....</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>22</b>
<b>A GEOGRAFIA E OS JOGOS DIDÁTICOS.....</b>	<b>22</b>
<b>2.1 Geografia em prática: por uma aprendizagem significativa .....</b>	<b>22</b>
<b>2.2 Desafios da didática: elaborando jogadas formativas .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3 Jogos didáticos: a Geografia com uma carta na manga.....</b>	<b>29</b>
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>34</b>
<b>AS DEMANDAS E OS DESAFIOS DA PRÁTICA DOCENTE DOS PROFESSORES DE GEOGRAFIA DO COMAGS .....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 A Escola como Espaço Formal e Social do Trabalho Docente.....</b>	<b>34</b>
<b>3.2 Os jogos didáticos no COMAGS: Diálogos com a prática docente.....</b>	<b>37</b>
<b>3.3 A escolha dos conteúdos para a elaboração dos jogos didáticos.....</b>	<b>42</b>
<b>3.3.1 Jogo “Localize-se”.....</b>	<b>43</b>
<b>3.3.2 Jogo “Geoconexões: Sociedade, Consumo e Sustentabilidade” .....</b>	<b>45</b>
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>47</b>
<b>JOGOS EM PRÁTICA: EU JOGO, ELE JOGA, JUNTOS APRENDEMOS.....</b>	<b>47</b>
<b>4.1 Aplicação do jogo “LOCALIZE-SE” .....</b>	<b>47</b>
<b>4.2 Aplicação do Jogo “Geoconexões” .....</b>	<b>52</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>58</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>60</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>62</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>75</b>

## INTRODUÇÃO

A escola é um espaço de troca de ideias, de vivências e aprendizados, lugar onde além de ter contato com os conteúdos das disciplinas curriculares, são estabelecidas relações afetivas, e todas essas questões influenciam, positivamente ou negativamente, na qualidade da formação dos alunos a depender do contexto da comunidade escolar. A educação só é exitosa quando favorece o enriquecimento de toda a comunidade escolar, das condições que são dadas à criança, jovens e adultos para que se desenvolva intelectualmente e socialmente. Entretanto, é desafiador preparar, principalmente crianças, para a vida adulta, sobretudo com a pluralidade de ideias e culturas existentes nos ambientes escolares.

A escola é mutável e as formas de ensinar e aprender devem estar adequadas ao mundo contemporâneo e suas possibilidades. O aluno é o organizador dos seus estudos, e o professor possui o papel de mediador entre o sujeito e o conteúdo, estabelecendo uma relação mútua na obtenção do conhecimento. Desse modo, sugere-se que o professor seja criativo e utilize de diversas metodologias para estimular uma melhor relação entre aluno-aluno e aluno-professor, e assim estimular a aprendizagem significativa dos conteúdos geográficos.

A Geografia escolar, assim como outras disciplinas, é propícia para que aconteça a interação entre os conceitos e o cotidiano dos estudantes, a partir da análise da relação entre sociedade e natureza, da compreensão do mundo à sua volta, tornando-os cidadãos atuantes e reconhecendo o seu papel na sociedade. Para isso, é indispensável que haja um esforço por parte dos professores em pesquisar a sua prática pedagógica com o objetivo de promover a aprendizagem significativa dos estudantes, e isso se dá a partir do momento que o aluno participa, compreende e recria o seu modo de pensar o mundo, de percebê-lo por meio dos conceitos postos em prática em sala de aula e em seus espaços vividos.

Desse modo, essa pesquisa busca responder a seguinte pergunta: quais as contribuições dos jogos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem dos conteúdos de Geografia no ensino fundamental II no Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa?

A escolha do tema partiu da necessidade de contribuir com as pesquisas no âmbito do ensino de Geografia referentes aos jogos pedagógicos, sobretudo, com a prática docente na educação básica, tendo em vista que em algumas escolas existe um déficit de recursos didáticos para que o professor possa desenvolver atividades dinâmicas em sala de aula. Vale ressaltar o fato de que ter muitos recursos didáticos não garante o êxito da educação, eles são auxiliares, linguagens que contextualizam, mas é parte do processo formativo e não o todo: nas escolas

onde foram feitas as observações, há professores ministrando excelentes aulas com os poucos recursos que dispõem.

A constatação da pouca quantidade de recursos didáticos nas escolas da rede pública ocorreu durante algumas experiências como estagiário e como bolsista de iniciação à docência. As observações no Estágio Supervisionado em Geografia I, com carga horária de 100h, proporcionaram um olhar crítico sobre o fazer docente, partindo dos desafios e dos êxitos nas aulas de Geografia.

Estágio este que se caracteriza por visitas às escolas e observações em sala de aula de Geografia no Ensino Fundamental II, no Ensino Médio e em espaços não formais, com o intuito de compreender a dinâmica escolar e a prática de ensino dos professores de Geografia: sua metodologia, os recursos utilizados nas aulas e todo o contexto que envolve as inter-relações de professores e alunos.

Durante a experiência como bolsista de Iniciação à Docência (ID) do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na escola parceira, Colégio Estadual de Serrolândia (CES), com as turmas de 1ª a 3ª série do Ensino Médio, foi observado que a pouca utilização de diferentes recursos didáticos para o ensino de Geografia, principalmente com jogos didáticos. Em contrapartida, foi observado que durante os intervalos das aulas, os estudantes levavam jogos de cartas, dominós e de tabuleiro para proporcionar momentos de entretenimento entre as aulas. Reuniam-se no pátio para jogar, desse modo, ficou o questionamento se é possível produzir jogos que possam estar atrelados aos conteúdos de Geografia, transformando o entretenimento em aprendizado, instigando a ludicidade durante as aulas.

Foi também por meio de uma experiência de produzir um jogo chamado “Trilha Energética” no componente curricular ‘Educação Ambiental’, durante o 4º semestre do curso de licenciatura plena em Geografia, que surgiu o desejo de aprofundar os estudos a respeito desse recurso tão pouco utilizado, mas com grandes potencialidades durante o processo de mediação do conhecimento. A “Trilha Energética” trata-se de um jogo de tabuleiro que traz informações, curiosidades, notícias relevantes a respeito do tema principal que são os Recursos Energéticos do mundo. O jogo permite o desenvolvimento da habilidade de trabalhar em equipe, a compreensão dos temas da Geografia como ‘energia renovável’ e ‘não renovável’, entre outros. Essa atividade permitiu que fizéssemos um esforço de tentar melhorar a nossa prática docente, enquanto estudante de licenciatura, atrelando o conteúdo ‘Fontes de Energia’ ao jogo de tabuleiro.

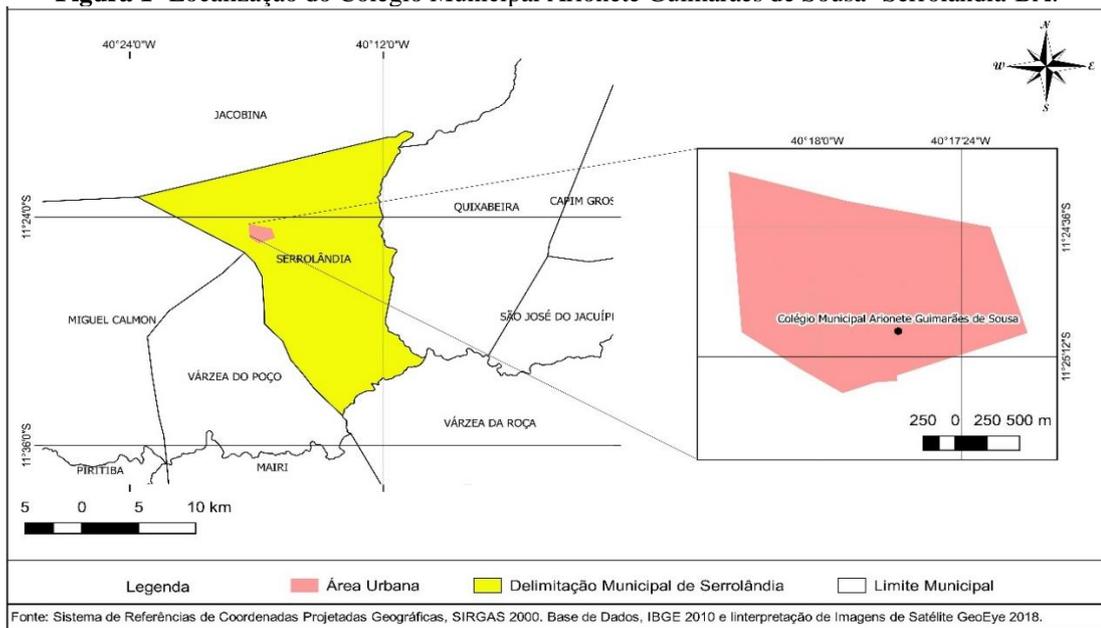
Para chegar as considerações finais desta pesquisa, traçamos como objetivo geral: Analisar a respeito das contribuições do uso dos jogos didáticos para o ensino de Geografia, no ensino fundamental II do Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa (COMAGS). Essa análise foi possível a partir dos procedimentos que estão distribuídos nos objetivos específicos e no capítulo de metodologia que detalha todo percurso referente ao uso das técnicas de pesquisa.

O COMAGS fica localizado na Avenida Manoel Roque Rodrigues, Centro – Serrolândia/Bahia (ver Figura 1). Criado no ano de 1986, atualmente conta com aproximadamente 1000 alunos matriculados, distribuídos nos três turnos. Nos turnos matutino e vespertino, funcionam do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e no noturno, a Educação de Jovens e Adultos. Os estudantes são advindos da zona urbana e rural. A escola dispõe de uma diretora, três vice-diretoras, dois coordenadores pedagógicos, 30 professores e 21 funcionários, sendo o único colégio público da sede que atende aos estudantes do ensino fundamental II.

A cidade de Serrolândia fica localizada na microrregião de Jacobina, Território de Identidade do Piemonte da Diamantina na mesorregião do Centro Norte Baiano, a 320 km da Capital Salvador. A cidade é conhecida como a capital das bolsas, por atender à produção de bolsas e brindes comercializadas em todo o Brasil, se fazendo uma das suas principais fontes de renda. Com relação aos dados demográficos, segundo o censo demográfico (IBGE, 2010) a população total é equivalente a 12.344 habitantes, sendo 7.279 na zona urbana e 5.065 na zona rural.

Há que se destacar nosso envolvimento afetivo com o COMAGS, lugar onde iniciamos nossos estudos, na antiga 5ª série até concluir a 8ª série do Ensino Fundamental II. Durante esse período as aulas de Geografia eram tidas como descritivas, e poucos recursos eram utilizados para tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes. Ao longo desta pesquisa, percebemos que não ocorreram grandes mudanças na forma de ensinar a Geografia e, as aulas expositivas com o uso apenas do livro didático, ainda é quase sempre a regra.

Neste sentido, faz-se necessário contribuir também para um ensino de Geografia mais dinâmico, que atenda as expectativas e necessidades das gerações futuras daquele lugar, a partir do uso dos jogos geográficos.

**Figura 1-** Localização do Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa- Serrolândia-BA.

**Fonte:** Elaborado a partir da base de dados do IBGE (2010), por Adelman Ferreira Santos (2018).

Inicialmente, como primeiro objetivo específico foi feito um diagnóstico sobre as demandas dos professores com relação ao uso dos jogos como recurso didático. Por meio de entrevista semiestruturada. Esse diagnóstico permitiu compreender se existem experiências positivas ou negativas com relação ao uso dessa ferramenta para o ensino e se a escola disponibiliza de algum tipo de jogo para o ensino de Geografia. Foi questionado também a respeito de quais são os principais recursos didáticos utilizados pelos professores participantes da pesquisa e se há dificuldades em produzir o próprio material didático ou utilizar jogos para que os alunos compreendam os conteúdos da Geografia.

Sacramento (2017), sugere que o professor produza o seu próprio material didático com o objetivo de desenvolver estratégias para mediar e construir através dos jogos a contextualização dos fenômenos aos quais os estudantes estão inseridos. Desse modo, para se chegar a uma aprendizagem significativa, deve ser levada em consideração que a teoria trabalhada na sala de aula seja integrada a realidade do aluno para que este possa transformá-la em conhecimento. Nesta perspectiva, os jogos podem contribuir de forma satisfatória no processo de ensino e de aprendizagem, estimulando a interação e o trabalho em conjunto buscando solucionar situações-problemas.

Para tornar a pesquisa viável e eficaz, buscamos na literatura relacionada ao tema, livros e textos que embasem a proposta de criação do nosso objeto de estudo. Munidos do diagnóstico prévio e da teoria, tivemos acesso ao planejamento dos professores participantes da pesquisa com a finalidade de identificar os conteúdos preestabelecidos para a 1ª unidade, com o intuito

de cumprir o segundo objetivo de produzir jogos atrelando a teoria com a prática de ensino de Geografia, contribuindo para a formação dos alunos. Os jogos foram produzidos com alguns materiais: caixa de papelão e a lona de vinil bastante utilizada para produção de banners por conta da sua durabilidade e qualidade para impressões.

As análises das contribuições se deram a partir da aplicação dos jogos “Localize-se” e do jogo “GEOCONEXÕES: Sociedade, Consumo e Sustentabilidade”. Os jogos foram aplicados em 8 turmas do ensino fundamental II, possibilitando a interação de todos os professores colaboradores com a pesquisa, fazendo parte do processo de aplicação e análise dos jogos. Por se tratar de conteúdos diferentes, o primeiro jogo foi aplicado em três turmas do 6º ano regular e duas turmas do 6º e 7º anos da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Já o segundo foi aplicado em três turmas do 9º ano.

Temos como terceiro e último objetivo: **avaliar as contribuições dos jogos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem**. Os resultados obtidos com a aplicação destes recursos foram observados e analisados por meio de entrevistas, comprovando, ou não, a sua eficácia para a aprendizagem dos conteúdos de Geografia. Também foram realizadas observações participantes durante todo o processo de criação e aplicação dos jogos didáticos, assim o processo de coleta dos resultados em forma de dados se deu de maneira simultânea ao desenvolvimento da pesquisa, pois todo o processo tem o seu grau de relevância.

Dessa forma, a presente pesquisa faz-se relevante para a educação geográfica, uma vez que, viabiliza a construção do conhecimento por meio de uma proposta inovadora.

Vale ressaltar que o uso dos jogos possibilita ao professor lançar mão de um recurso que poderá diversificar a sua metodologia de ensino e uma melhor interação entre professores e alunos. Os jogos didáticos são palpáveis, lúdicos, uma linguagem imagética que tornou-se atraentes aos olhos dos alunos, além de trazer em si a contextualização da teoria com a prática docente, partindo do local para o global, valorizando o lugar vivido de alunos e professores.

## CAPÍTULO I

### CAMINHOS DA PESQUISA

Neste capítulo, apresentamos o percurso metodológico utilizado nessa pesquisa as técnicas, os percursos que fizemos para obter os resultados e as respostas para o problema que essa pesquisa se propôs a responder, respeitando as individualidades e a identidade dos participantes como se pede o Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade do Estado da Bahia.

#### 1.1 Abordagem metodológica

A pesquisa tem um caráter qualitativo, na qual o pesquisador está diretamente envolvido com o objeto de estudo e o contexto em que está inserido, de modo a interpretar por meio de concepção holística e intervencionista um determinado fenômeno educacional. “A pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números” (PRODANOV, 2013 p.71). Desse modo, aproxima o pesquisador e os pesquisados em um processo de respeito às falas, às narrativas das experiências pessoais e profissionais dos indivíduos, de maneira a transcender a quantificação dos fenômenos, em busca dos detalhes que dão sentido aos fatos.

Nessa perspectiva, a pesquisa qualitativa em educação, investiga de forma crítica a “essência” dos problemas que interferem de forma incisiva nas práticas da comunidade escolar e que influenciam no processo de ensino e aprendizagem. Weller e Pfaff (2013), destacam algumas contribuições da pesquisa qualitativa em educação. De acordo com as autoras: a pesquisa permite mais flexibilidade ao investigar processos culturais e sociais que não podem ser quantificados, além de compreender os fatores de alguns fracassos escolares e também dos processos de resiliência nas ações educativas.

Muitos dos processos de resiliência na educação, ou seja, de vencer obstáculos para uma melhor qualidade de ensino, passam por processos de análises, de tentativas que geram erros e acertos na qualidade do ensino, mas, assim são traçados os objetivos e percursos para solucionar um determinado problema, sendo imprescindível um olhar de pesquisador. Nessa pesquisa adotamos como procedimento metodológico a pesquisa-ação que segundo Thiollent (1986) é um tipo de pesquisa social que busca a cooperação de todos os participantes na busca da resolução de um problema coletivo. Além disso a pesquisa-ação:

[...] é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vista a modificá-la. [...] assim, ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe aos sujeitos envolvidos mudanças que levem ao aperfeiçoamento das práticas analisadas. (SEVERINO, 2007, p.52)

Assim, além das falas dos participantes da pesquisa na aplicação dos jogos, houve uma mudança na dinâmica das aulas a partir da metodologia de ensino utilizada por meio de um recurso didático. Assim, a prática docente se reinventa, levando aos professores novas formas de conceber o processo de ensino e de aprendizagem, contribuindo com a formação continuada dos participantes.

## **1.2 Procedimentos e dispositivos de pesquisa**

De início foi feita a análise do Projeto Político Pedagógico- PPP, do COMAGS com o intuito de identificar como a escola concebe a educação e de que modo a ludicidade está presente nesse processo. Foram identificadas as demandas do público alvo a respeito do uso dos jogos para o processo de ensino e de aprendizagem. Esse diagnóstico foi feito por meio de entrevistas semiestruturadas, ouvimos os professores do COMAGS, algumas inquietações que nortearam o processo de criação dos jogos para o ensino de Geografia, como por exemplo: qual metodologia costuma ser utilizada por eles para dinamizar sua prática docente? Há ou não a necessidade de produzir jogos voltados para o ensino de Geografia? Há dificuldades para essa produção e posteriormente dificuldades na aplicação?

As entrevistas semiestruturadas “exigem que se componham um roteiro de tópicos selecionados. As questões seguem uma formulação flexível, e a sequência e as minúcias ficam por conta do discurso dos sujeitos e da dinâmica que acontece naturalmente” (ROSA; ARNOLDI, 2008, p.31). As entrevistas buscam nas falas dos sujeitos a subjetividade dos fatos, a fidedignidade da realidade pesquisada, nesse caso a prática docente no ensino dos conceitos e temas da Geografia escolar. Importante ressaltar que “na pesquisa qualitativa, não é a quantidade de pessoas que irão prestar informações que tem importância, mas, sim, o significado que os sujeitos têm, em razão do que se procura para a pesquisa” (ROSA; ARNOLDI, 2008, p.53). Nessa pesquisa contamos com a participação de quatro professores de Geografia Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa (COMAGS).

A escolha dos professores se deu principalmente por serem os únicos que ministram a disciplina Geografia na escola pesquisada, o que proporcionou análises distintas pelo fato de trabalharem em turnos opostos, com públicos diversos e com diferentes faixas etárias, em

anos/séries diferentes. Além do fato de que apenas dois são formados em Licenciatura plena em Geografia, uma é formada em Ciências Biológicas e outra formada em Pedagogia.

Essa análise é fundamental, pois parte do pressuposto de que os sujeitos participantes direcionaram as ações da pesquisa para maior compreensão do processo de ensino e de aprendizagem. Segundo Thiollent e Colette (2014, p. 2011): “Primeiro, os grupos pesquisam o contexto de atuação, os atores, suas identidades, necessidades e expectativas”. Feita as constatações, como ponto de partida para uma outra investigação, fizemos um levantamento bibliográfico de obras que discutiam acerca do ensino de Geografia e a produção de material didático, em específico: os jogos pedagógicos. Desse modo as contribuições de Breda (2013 e 2018), Castellar (2011), Chalita (2015) e Sacramento (2017) foram fundamentais para a realização desta pesquisa.

Segundo Severino (2007, p.122), “a pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc.” Neste sentido, a pesquisa bibliográfica busca analisar o que vem sendo produzido teoricamente para o aperfeiçoamento dos processos de construção do conhecimento das ciências. A partir do levantamento bibliográfico e do diagnóstico, foi proposto, com o devido consentimento da direção da instituição, a aplicação dos jogos produzidos de acordo com o planejamento dos professores participantes da pesquisa. Os jogos contextualizaram os conteúdos desenvolvidos pelos professores de Geografia do COMAGS, e ofereceram uma nova estratégia que promoveram o interesse em aprender.

Dentre as etapas, está o contato direto com o objeto de estudo com os participantes/sujeitos da pesquisa: professores de Geografia que atuam em três turmas do 6º ano e 2 turmas do 6º e 7º ano da Educação de Jovens e Adultos (EJA), e estudantes de três turmas do 9º ano do ensino fundamental II (Ver tabela 1) do Colégio Municipal Arionete Guimarães de Sousa.

Tabela 1: Quantidade de estudantes das turmas onde foram aplicados os jogos

<b>TURMAS</b>	<b>Quantidade de estudantes por turma</b>
6º ano A	36
6º ano B	35
6º ano C	25
6º e 7º anos A da EJA	25
6º e 7º anos B da EJA	25
9º ano A	39
9º ano B	41
9º ano C	44
<b>TOTAL</b>	<b>270 Estudantes</b>

Fonte: Secretaria de educação, (Junho de 2019)

A escolha das turmas se deu pelo fato das idades/séries serem distintas, de modo a proporcionar uma análise a respeito da aceitação dos jogos nas diferentes faixas etárias. Em média, 270 estudantes tiveram contato com os jogos que foram produzidos para essa pesquisa, no intuito de transpor dificuldades e auxiliar como mediadores dos conteúdos programados pelos professores na primeira unidade do ano letivo.

Assim, acreditamos que os jogos estimularam nos estudantes o fascínio pelo imagético, pelo novo, tornando o que era difícil de ser compreendido em algo ao menos mais prazeroso de ser assimilado à sua realidade e com isso a aprendizagem significativa se faz por meio da participação, conforme abordado por Breda (2013):

O uso de jogos como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem se torna um material atrativo, pois quando trabalhados de forma correta, permitem o despertar da curiosidade e instigam a vontade de aprender de forma prazerosa. (BREDA, 2013, p. 39-40)

A ideia foi que esses jogos fossem inicialmente desenvolvidos pelo pesquisador e, a partir do momento em que os professores tiverem tempo e recursos disponíveis, eles possam está desenvolvendo outros jogos que contemplem outros conteúdos e metodologias na sua prática docente, e, posteriormente os alunos poderão fazer parte dessa produção:

Há evidências de que muitos professores estão procurando novas e diferentes formas de trabalhar e ensinar; novos materiais, novos recursos; novas metodologias. No entanto há também indicativos de que os professores, e os diferentes agentes educativos da escola, têm pouco espaço e pouco tempo em suas jornadas de trabalho para encontros coletivos e colaborativos entre si. (CAVALCANTI, 2002, p.129)

Um esboço dos jogos seria previamente produzido pelo pesquisador e posteriormente, em encontros de Atividades Complementares (AC) com os professores participantes, seriam feitas as adequações e ajustes necessários para que fossem aperfeiçoados para a prática docente, com as devidas concordâncias dos pares, para serem aplicados após a finalização. No entanto, em meio a recessos e paralisações, os jogos foram produzidos e os professores se apropriaram horas antes da aplicação, o que não deslegitimou a qualidade do produto e a sua funcionalidade.

Foram utilizados materiais como: papelão, lona de nylon, lona de vinil, pinos, dados, cartas de papel. Vale ressaltar a importância da reutilização de objetos na produção dos jogos, e assim diminuir a produção de resíduos sólidos que poluem o meio ambiente, dessa forma, estaremos colocando em prática o que se é tanto discutido em Educação Ambiental no sentido de proteger o ambiente em que vivemos.

Para o desenvolvimento da análise dos dados, as entrevistas foram gravadas e transcritas para os arquivos pessoais dos pesquisadores. A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em

Pesquisa com Seres Humanos da Universidade do Estado da Bahia, e se encontra aprovada sob o número do parecer: 3.212.228. Cumprindo todos os pré-requisitos da ética em pesquisa, inclusive no que se refere ao sigilo das identidades dos participantes. Segundo Moreira e Caleffe (2008, p.186), “[...]independentemente da forma de registro da entrevista, as manifestações dos entrevistados devem ser transcritas literalmente”. Esse processo, por mais demorado que seja, permite uma maior análise dos dados. Para maior confiabilidade dos resultados, nos valem das seguintes orientações:

a) familiarizar-se com as transcrições; b) considerar os limites de tempo; c) descrever e analisar os dados; d) isolar as unidades gerais de significados; e) relacionar as unidades aos objetivos das pesquisas; f) extrair padrões e temas; g) observar a natureza das tipificações e percepções; h) estar preparado para refletir sobre as revelações do entrevistado; e i) verificar a validade, triangular os dados, entrevistar e analisar novamente (HITCHCOCK E HUGHES, 1989 *apud* MOREIRA e CALEFFE, 2008, p.188).

Durante a aplicação dos jogos foram realizadas observações participantes em sala de aula junto aos professores e alunos. A observação participante é uma técnica onde são feitas anotações detalhadas de determinados acontecimentos. Em educação “ao longo do tempo a maioria das pesquisas qualitativas têm se concentrado nas interações verbais entre professores e alunos, que incluem questões como a influência no estilo de ensino do professor na aprendizagem do aluno” (MOREIRA e CALEFFE, 2008, p.202), assim, todas as ações que influenciam no ensino e na aprendizagem durante as aplicações e nos relatos dos professores foram registradas e disponibilizadas na redação desse relatório final.

A pesquisa aborda caminhos que são percorridos por professores durante o seu fazer docente: o seu cotidiano, seus desafios e suas vitórias em proporcionar uma educação geográfica de qualidade. Assim, esperamos que essa pesquisa possa ter trazido bons frutos para novas possibilidades de pesquisas e formação no âmbito da Geografia escolar.

## CAPÍTULO II

### A GEOGRAFIA E OS JOGOS DIDÁTICOS

Nesse capítulo trazemos algumas elucidações teóricas a respeito da prática docente em Geografia, no sentido de contribuir para uma aprendizagem significativa que dê conta da formação espacial dos sujeitos. Apresentamos também algumas questões a respeito da produção de materiais didáticos, do conceito de didática, linguagens que dinamizam as aulas e promovem a formação continuada de professores, por meio da construção de jogos didáticos. Nos valem de alguns teóricos que discutem sobre o uso dos jogos ao longo do tempo, desde jogos de azar a até jogos na educação de modo a servir como um recurso que possibilita a mediação dos conceitos e conteúdos no ensino da Geografia escolar contemporânea.

#### **2.1 Geografia em prática: por uma aprendizagem significativa**

Ensinar é um processo de troca mútua de conhecimentos entre professores e alunos dentro de uma hierarquia do sistema escolar que se reinventa dialeticamente no espaço e no tempo. Antunes (1998), destaca que existe ideia equivocada de que podia-se transmitir conhecimento do professor para o aluno, enquanto o aluno seria um ser passivo alheio às suas necessidades. Assim, o que se percebe é o rompimento com a “educação bancária” (FREIRE, 1997, p.66). Educação esta que estava distante de propor uma interação entre aluno-aluno, aluno-professor; professor, sendo este último que mantinha uma postura de único detentor do conhecimento e, portanto, praticava a mera transmissão de conteúdos preestabelecidos.

Amaral (2014), em suas análises à obra de John Dewey, afirma que o autor não “via com bons olhos” a educação antiquada do seu tempo, onde o aluno era um sujeito de poucas ações diante da rotina de aprendizagem, isento do processo de aprender a pensar. Dewey foi um dos maiores filósofos e pensadores da educação do século XIX, e defendia uma educação com princípios democráticos, participativos, onde houvesse a interação dos indivíduos, respeito mútuo entre as partes envolvidas na comunidade escolar, potencializando as qualidades individuais dos sujeitos.

A ciência geográfica sempre buscou se renovar, rompendo com paradigmas estabelecidos por um processo histórico de criação e recriação de teorias. A forma como a geografia escolar está sendo discutida e trabalhada se difere (ou deveria) do que havia se

estabelecido até meados da década de 1930. Segundo Pontuschka, Cacete e Paganelli (2009), antes de 1934 com a criação da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLC/USP), o ensino e os livros didáticos de Geografia eram desenvolvidos por não geógrafos, geralmente baseados na memorização e enumeração de elementos físicos. Desse modo, as questões sociais não eclodiam, não eram evidenciadas na construção do conhecimento e os estudantes não se viam como partes integrantes do processo.

Com a renovação da Geografia, por volta dos anos 80 do século 20, o trabalho, o modo de produção e espacialização dos objetos, e, de um modo geral as relações de poder foram evidenciadas, sob um ponto de vista marxista. Hoje o ensino de Geografia, ao mesmo tempo que é prazeroso é complexo, pois segundo Castrogiovanni (2007), a Geografia faz uma análise histórica do espaço geográfico por meio da sua construção, fazendo contextualização das relações do passado com o presente a partir das transformações sociais e naturais. Nesse sentido, o aluno necessita compreender o mundo a sua volta, ao qual também faz parte e que o modifica, entendendo que é também um sujeito concebido pelas transformações ocorridas no espaço geográfico, e precisa estar vigilante de forma crítica à todas essas metamorfoses.

A Geografia escolar tem buscado formar alunos que sejam capazes de ter uma visão crítica do seu espaço de vivência, contextualizando os fenômenos naturais, sociais e culturais a partir do princípio da causalidade dos fenômenos. As “propostas mais recentes desse ensino são pautadas na necessidade de trabalhar com os conteúdos escolares sistematizando de forma crítica, criativa, questionadora, buscando favorecer sua interação e seu confronto com outros saberes” (CAVALCANTI, 2012, p.45), esses saberes são relacionados aos saberes do cotidiano, das teorias, do que a mídia produz e que de certo modo é preciso ter cautela quanto ao seu conteúdo. Sendo assim, o papel de mediar toda essa “bagagem” de conhecimentos fica por conta do professor.

O ofício da docência em Geografia tem a importante missão de avaliar e estabelecer critérios para uma melhor formação espacial dos sujeitos, assim, são elencados alguns objetivos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), para o Ensino Fundamental, objetivos esses que encaminham o fazer docente e que são de extrema importância para a construção da vida enquanto cidadão e construtor do espaço geográfico, dentre eles destacamos o seguinte:

Compreender que as melhorias nas condições de vida, os direitos políticos, os avanços tecnológicos e as transformações socioculturais são conquistas ainda não usufruídas por todos os seres humanos e, dentro de suas possibilidades, empenhar-se em democratizá-las (BRASIL, 1998, p.35).

Consideramos por meio do objetivo proposto, que a Geografia escolar deve estar voltada para formar cidadãos críticos a toda forma de desigualdade social, voltados para uma cidadania entres os sujeitos que se relacionam socialmente.

Todavia, frequentemente ouvimos relatos que descrevem uma Geografia escolar distante do seu papel de formar cidadãos críticos, algumas aulas tidas como tradicionais, repetem os erros do passado, tornando-se mera repetição e descrição dos fenômenos, paisagens e lugares, sem se atentar ao processo de mediação entre os fatores sociais e naturais nos quais o aluno está inserido. É preciso superar essas questões, e para isso:

A Geografia trabalhada na sala de aula necessita oferecer as condições para que o estudante se reconheça como alguém atuante/pensante. Se esse trabalho for desenvolvido com outros pares que compactuam com os mesmos saberes, ou saberes diferentes que se complementam, com certeza a escola produzirá condições para o sucesso escolar através de aprendizagens significativas (CHALITA, 2015, p.165).

A aprendizagem significativa acontece quando há a sistematização dos conteúdos, quando as teorias são colocadas em prática, ou seja, quando o aluno consegue associar aquilo que foi teorizado ao seu dia a dia, e assim, por meio dos saberes escolares, transformar a realidade dos estudantes tornando-os autônomos na sua forma de ver o mundo e se perceber enquanto sujeitos integrantes nas transformações aos quais intrinsecamente estão ligados no processo de construção do espaço geográfico.

Os professores têm a responsabilidade no que se refere a ampliar o conhecimento, de trazer novos elementos que compõem a dinâmica das relações sociais, e isso se dá por meio da educação. Dessa forma, é necessário que se busque estratégias para que a aprendizagem se torne significativa no processo de compreensão dos conteúdos. Segundo Castellar, *et al* (2011), é a partir do planejamento do professor, das habilidades e conceitos geográficos que serão priorizados no desenvolver das aulas, que darão sentido ao cotidiano dos alunos, do seu espaço vivido. Desse modo, a aprendizagem se tornará significativa. Esse pensamento é advindo de estratégias que são desenvolvidas ao longo do tempo no fazer docente, com o intuito de transformar a realidade dos estudantes. Assim, a:

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não literal, não ao pé da letra, e não arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende (MOREIRA, 2012. p. 06).

Para que a aprendizagem significativa aconteça é preciso que saibamos o perfil do público com o qual estamos dialogando, trocando informações dos seus espaços de vivência, para que possamos dar sentido à vida, ao cotidiano das pessoas, e isso só é possível quando o conteúdo da Geografia é sistematizado com as diferentes realidades e contextos escolares. “Construir a prática de pensar o que se passa na realidade dos alunos e dos professores é fazê-los enxergar o que é e o que representa seu lugar, seu município; é também construir o conhecimento geográfico. (CASTELLAR, *et al* 2011, p.257). Desse modo, é essencial que haja um esforço em dinamizar e criar estratégias que potencializem o ensino de Geografia para que a aprendizagem não se torne mecânica, uma mera decoração. Em vista disso:

O objetivo da Geografia seria fazer com que o aluno compreenda o desenvolvimento e a organização espacial através do poder, incentivando um raciocínio mais crítico em relação à construção e à transformação das múltiplas análises espaciais que, às vezes, se mostram em categorias como lugar, território, paisagem, região, e que precisam ser entendidas como outras representações do mundo e devem ser estudadas de formas articuladas (CASTELLAR, *et al* 2011, p.257).

Corroborando com esse pensamento, de se estabelecer a articulação entre as diferentes análises espaciais, Chalita (2015), defende que os estudantes se reconheçam como *autores-espaciais*, ou seja, construtores desse espaço, tanto local quanto global, e para isso deve questionar as verdades absolutas, não as aceitar como únicas, tornando-se questionadores, autônomos na busca pelo conhecimento. Para isso é preciso criar estratégias que dinamizem o ensino da Geografia, fortalecendo o elo entre teoria e a prática por meio da pesquisa.

A busca pelo raciocínio geográfico e pensamento espacial deve ser estimulada na investigação dos fenômenos, na percepção de mundo e seus significados, dando novos sentidos por meio da educação contextualizada. A investigação surge desde a sua primeira formação, onde são desenvolvidas as primeiras pesquisas, até aos programas de pós-graduação e sobretudo durante o exercício da profissão onde estratégias metodológicas são estabelecidas tendo objetivos que explorem as capacidades cognitivas dos seus alunos, despertando nos estudantes da educação básica o olhar crítico sobre o espaço geográfico, se reconhecendo como atuante no processo de construção desse espaço. Sendo assim:

A pesquisa sobre o ensino de Geografia permite ao aluno o acesso a várias metodologias de ensino e aprendizagem, exercita sua capacidade de fazer opções relativas aos conteúdos e suas didáticas e promove sua capacidade de elaboração própria de novos tratamentos e metodologias no âmbito do ensino da disciplina. (PONTUSCHKA *et al*, 2009, p.99)

A formação inicial é a base para um contínuo processo de aprendizado. É quando o aluno de graduação tem um maior contato com as teorias e com algumas metodologias de ensino. Porém, é na prática docente que esses conhecimentos são operacionalizados. Parte dos

professores a iniciativa de potencializar o processo de ensino e de aprendizagem em Geografia, pois, sendo eles os mediadores do componente curricular têm o dever de aplicar estratégias para que os seus alunos adquiram habilidades e compreensão do mundo ao qual estão inseridos. Segundo o Parâmetro Curricular Nacional de Geografia:

O ensino de Geografia, de forma geral, é realizado mediante aulas expositivas ou leitura dos textos do livro didático. Entretanto, é possível trabalhar com esse campo do conhecimento de forma mais dinâmica e instigante para os alunos, por meio de situações que problematizem os diferentes espaços geográficos materializados em paisagens, lugares, regiões e territórios. (BRASIL,1998, p. 138)

Embora os PCN's, e, de um modo geral os documentos que tratam do ensino de Geografia, tragam um “caminho” acerca de como se deva trabalhar em sala de aula, grande parte dos professores usam os livros didáticos como o norteador da sua prática, tornando por si só o currículo das disciplinas. Sendo assim, o livro didático deve ser utilizado como um suporte disponível ao ensino e não como material para ser seguido ao “pé da letra”, além disso, há algumas críticas quanto aos seus conteúdos:

Os livros didáticos são produtos comerciais voltados para o mercado regional ou nacional, sendo estruturados, então, com assuntos gerais que possam ser trabalhados por qualquer professor, em qualquer município o que deixa de lado conteúdos peculiares do lugar em que a escola está inserida. (BREDA, 2013, p. 59)

O livro didático é um material importantíssimo para o ensino, entretanto deve ser um recurso de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. Portanto, é preciso ter cautela quanto ao seu uso na forma de currículo. O currículo deve ser pensado de acordo com o que é importante a ser ensinado na Geografia escolar. Pensando nisso, Cavalcanti (2012) defende a autonomia do professor no sentido de se desvincular as orientações externas acerca dos conteúdos que possivelmente possam ser trabalhados, de modo que eles se fixem sobre os objetivos da Geografia escolar, estabelecendo prioridades.

A autonomia é parte fundamental no trabalho docente, é a partir dela que se cria habilidades de fomento às práticas pedagógicas, de modo que os recursos a serem utilizados poderão adaptar-se aos objetivos preestabelecidos no planejamento da aula para que o aluno se perceba e leia o mundo. Castellar *et al* (2011), nos diz que é preciso letrar espacialmente o aluno e desenvolver a capacidade de compreensão dos conceitos chaves da Geografia, e isso é possível através da cartografia, de documentos imagéticos e de uma série de recursos que instiguem a compreensão das espacialidades dos objetos.

Os recursos pedagógicos mais utilizados em Geografia, além dos livros, são mapas e globos terrestres, que, na maioria das vezes, são produtos comercializados. No entanto, os

professores poderão produzir, de forma individual ou em conjunto, seus próprios materiais de ensino, enriquecendo o processo didático e a sua formação pessoal. Vale ressaltar que, nem sempre o material didático é que “salva” uma aula, o que queremos dizer é que, há muitos professores fazendo ótimos trabalhos com poucos recursos, porém, pensar na produção de materiais didáticos é fugir da mesmice, é se colocar como pesquisador em busca do novo, ampliando as formas de letramentos espacial.

## **2.2 Desafios da didática: elaborando jogadas formativas**

Muito se fala no processo didático e de como ele pode ser múltiplo a partir das diferentes metodologias adotadas, mas o que é didática? Considera-se por didática “o conjunto de princípios e técnicas que se aplicam ao ensino de qualquer componente curricular, estabelecendo normas gerais para o trabalho docente, a fim de conduzir a aprendizagem” (FREITAS, 2009, p. 13). A didática se estabelece desde a forma de se impor aos indivíduos, como também sobre os recursos que são utilizados em sala de aula de modo a facilitar a compreensão do conteúdo que se pretende ministrar, assim é necessário ter clareza do propósito que deseja alcançar durante o planejamento para que de forma didática os participantes da aula compreendam o conteúdo.

A docência é desafiadora, sobretudo, onde há poucos recursos metodológicos que deem conta do fazer pedagógico. Antunes (1998), defende que o ensino deve ser algo que desperte o interesse dos alunos, e para isso o material didático passou a ser um desafio dos professores na dinamização das aulas. Embora com o avanço tecnológico, e das diversas produções literárias e audiovisuais tenham crescido nas últimas décadas, em algumas escolas, sobretudo as públicas, o acesso a esses recursos é negado, ou se encontram obsoletos, seja por questões de políticas públicas, seja por má gestão das escolas. Essas questões são complexas pois dependem de como escolhemos nossos representantes políticos e de que forma eles priorizam a educação de qualidade, e, em muitos casos, fica aos professores a incumbência de “salvadores da pátria”

Em algumas escolas públicas, há um descaso com a educação, isto é, a classe política não a valoriza como deveria: em tempos de crise econômica, os recursos oriundos do governo estão cada vez mais escassos, tornando o professor o ‘redentor’ do direito à educação de qualidade. Sacramento (2017, p.224), acrescenta que “ao analisar as aulas, percebe-se a necessidade de se pensar na autoria da elaboração de materiais, na busca de os docentes serem os próprios autores da construção de atividades lúdicas e materiais que possibilitem outras

formas de ensinar”. Essa produção é parte da autonomia do professor em analisar o que de fato poderá contribuir para o processo de ensino e de aprendizagem e não tira a responsabilidade do Estado de fornecer recursos para o trabalho docente digno e de qualidade.

Sabemos que nem sempre o processo criativo é evidenciado nas escolas, muitos professores culpam a falta de tempo e as horas exaustivas de planejamento das aulas, não sobrando espaço para as inovações. No entanto, “há evidências de que muitos professores estão permanentemente procurando novas e diferentes formas de trabalhar e ensinar; novos materiais; novos recursos; novas metodologias” (CAVALCANTI, 2002, p.129), esses processos, embora muitas vezes exaustivos, possibilitam a formação continuada de professores que se dispõem, em um processo criativo, a adaptar a teoria ao conhecimento prévio do aluno por intermédio da metodologias participativas, em busca de dinamizar as aulas e a sua formação como profissional.

Se tratando da formação continuada e da ideia de uma melhoria no ensino, percebemos que:

A formação continuada tem sido entendida como um processo permanente de aperfeiçoamento dos saberes necessários à atividade profissional, realizado após a formação inicial, com o objetivo de assegurar um ensino de melhor qualidade aos educandos. (CHIMENTÃO, 2009, p.3)

É importante que o professor possa adotar caráter de renovação dos seus saberes tendo acesso à múltiplas linguagens, utilizando de novas ferramentas e está atento as atualidades. É considerável ressaltar que a ‘atualização permanente’ também deve ser estimulada e feita em conjunto na maior parte das ocasiões, ou seja, para um desempenho mais significativo na escola como um todo, sobretudo quando se refere a utilização dos recursos de condução do conhecimento.

Nessa perspectiva, ações voltadas para a educação básica podem cooperar para a formação continuada de professores, como por exemplo as trocas de experiências com as universidades, ações extensionistas, grupos de estudos etc. As pesquisas podem favorecer a produção de recursos didáticos que aproximem do contexto social ao qual os sujeitos estão inseridos, possibilitando que o conteúdo faça sentido a partir da contextualização com o lugar.

O material didático é um facilitador na mediação do conhecimento, ele deve ser claro e objetivo para que o conteúdo não se perca. Nesse contexto, é indispensável que o lugar, o espaço de vivência dos alunos seja evidenciado na produção desses recursos, pois, é a partir do local que as relações com o global se estabelecem tendo como base as relações dialéticas da dinâmica do espaço geográfico. Desse modo, os recursos devem propiciar a leitura de mundo por meio

da subjetividade dos sujeitos no espaço. Sacramento (2017), concorda que é possível estabelecer essa relação local/global por meio da produção do próprio material de trabalho e traz a seguinte sugestão:

Produzir materiais didáticos possibilita pensar no desenvolvimento de estratégias de intervenção e mediação de atividades que construam uma atitude reflexiva por meio da construção de jogos para recontextualizar os conteúdos desenvolvidos, bem como, outras habilidades, para estudo de fatos e fenômenos que acontecem na sociedade e no espaço onde os estudantes estão inseridos. Sendo, a importância de pensar o docente como autor da sua produção, para que ele consiga compreender a organização da aula e assim, promovendo o conhecimento de formas significativas e sabendo produzir diferentes materiais didáticos ligados à disciplina de Geografia (SACRAMENTO, 2017, p.221).

O processo de construção de materiais didáticos é desafiador, exige tempo, objetivos próprios, criatividade e respeito às particularidades de cada aluno, em contrapartida, ele é atrativo pois tem uma linguagem lúdica voltada para a interação, além de “fugir” dos métodos das aulas habituais e enfadonhas. A ludicidade se caracteriza por “um conjunto de elementos, de atitudes e de atividades, propõe maior interesse para a aprendizagem” (CHALITA, 2015, p.147). Nessa perspectiva, o que se propõe são materiais que tragam esse interesse que a ludicidade possibilita, mas, sobretudo, que seja eficaz nas aulas de Geografia, potencializando o raciocínio espacial.

Para essa construção do raciocínio espacial, através da ludicidade, e da produção de materiais didáticos, Castellar *et al* (2011), Breda (2013) e Chalita (2015), trazem grandes contribuições com relação à produção de jogos didáticos que contextualizem os conceitos e conteúdo da Geografia. Para as autoras, os jogos potencializam o ensino e a aprendizagem, pois de forma lúdica, atraem e estimulam a participação dos alunos durante as aulas de Geografia, assim, por meio de regras preestabelecidas os estudantes criam estratégias para vencer o jogo, estimulando os processos cognitivos de aprendizagem.

### **2.3 Jogos didáticos: a Geografia com uma carta na manga**

Os jogos sempre fizeram parte das relações humanas, o seu caráter lúdico promoveu a interação entre povos em competições, linguagens imagéticas em esfinge, jogos de azar, perguntas e respostas, lutas entre guerreiros na busca por ascender, vencer o oponente e garantir a superioridade, (BREDA, 2018). Essa ligação antiga da humanidade com os jogos, nos faz pensar a respeito de suas contribuições na formação do caráter, dos juízos de valores e de uma

série de comportamentos humanos que podem ser vivenciados por essas representações na construção da sociedade.

Os jogos surgiram em tempos remotos e sempre despertaram a curiosidade e o interesse de crianças e adultos por meio da competitividade, pelo lado recreativo e educacional. Quanto à sua conceituação Breda (2018), nos diz que há uma certa dificuldade em conceituar jogo, pelo fato de ser um artifício cultural bastante difundido e suas definições bastante diversificadas. O dicionário da língua portuguesa traz as seguintes definições:

1. Ação ou efeito de jogar. 2. Atividade física ou mental, geralmente coletiva, determinada por regras que definem ganhadores e perdedores. 3. Brincadeira, passatempo 4. Jogo de azar. 5. Jogatina. 6. Conjunto de objetos que formam o todo. 7. Mecanismo de direção de um veículo. 8. Balanço transversal. 9. cada partida de uma competição. 10. Ardil, artimanha. (XIMENES, 2000, p. 556).

Como podemos perceber, o jogo tem diversas definições e todas elas estão ligadas ao seu uso e o sentido da palavra. Os jogos na concepção de Chalita (2015, p. 147) “é o lado sério da brincadeira. No primeiro há regras antecipadas; já no segundo, as regras podem ser criadas e alternadas a qualquer hora”, ela define o jogo como algo mais rígido, inflexível, quem participa tem que cumprir uma série de princípios que mantém a ordem em uma partida. As regras dos jogos nos remetem ao convívio em sociedade, é o reflexo das condutas humanas onde são estabelecidas restrições para o bom convívio, e, se usados em educação, pode amadurecer valores éticos, trabalho em equipe, respeito às diferenças e à fala do outro.

No entanto, os jogos não foram sempre bem vistos como um recurso didático. Por muito tempo, os jogos foram negligenciados e tidos como não sérios, vistos apenas como recreação, momento de pausa entre as atividades de esforço físico e escolar, principalmente na idade média onde eles associavam aos jogos de azar, (KISHIMOTO, 2014). Aos adeptos da educação tradicional não cabia inovações e formas de pensar metodologias que dessem conta de uma educação participativa, com linguagem lúdica que favorecesse a interação entre alunos e professores.

Os jogos eram pouco utilizados no processo de ensino e de aprendizagem nas aulas tidas como tradicionais do passado. “No Brasil o uso de jogos no ensino de Geografia, é relativamente recente, principalmente para os anos finais da educação básica. O habitual são adaptações de jogos comerciais” (BREDA, 2018, p.30). O fato de ser adaptações não deslegitima o seu potencial, pelo contrário, facilita o entendimento de regras que já são basicamente conhecidas pelos estudantes. As adaptações se bem utilizadas, com objetivos estabelecidos, podem contribuir para a dinamização das aulas de Geografia, instigando nos

estudantes a curiosidade e desejo em participar da atividade que se propôs para a aula, pois seu caráter lúdico, não tira deles a seriedade que se requer em um espaço formal de ensino.

A Geografia escolar se reinventa a todo momento, buscando alternativas para contextualizar seus conteúdos e conceitos. Dessa maneira, os professores/pesquisadores fazem um esforço de criar novas alternativas que promovam a qualidade da educação geográfica. “Nas últimas décadas, pesquisas sobre a produção de jogos para a Geografia escolar começam a ganhar espaço, estimulando a criação de materiais” (BREDA, 2018, p.30). Essa fala demonstra uma nova postura por parte dos professores/pesquisadores trabalhando por uma Geografia escolar mais dinâmica e prazerosa, por meio dos jogos.

Os jogos se caracterizam como um tipo de linguagem imagética, tátil, capaz de elucidar conceitos e conteúdos geográficos. É um recurso que pode ser associado a outros tipos de linguagens e auxiliar na construção dos conceitos da Geografia escolar. Sendo assim, é importante que se utilizem de diversas linguagens que diversifiquem o ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos. “Nos últimos anos, a geografia vem se utilizando das artes, do cinema, da música da literatura e de outras linguagens como análise do espaço geográfico” (NUNES; SANTOS; MAIA, 2018, p.30), tornando as aulas atrativas, aproximando à realidade dos estudantes ao conteúdo geográfico através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida dos estudantes.

A diversificação das linguagens nada mais é do que a própria criatividade e a capacidade docente de buscar alternativas metodológicas a fim de instigar nos sujeitos ‘aprendentes’ a vontade e a curiosidade de buscar e aprimorar o conhecimento” (NUNES; SANTOS; MAIA, 2018, p.41).

De acordo com Pontuschka *et al* (2009, p. 2015) “O uso de linguagens na Geografia não visa reproduzir receitas, mas sim, oferecer propostas que, associadas à criatividade dos educadores, possam constituir ideias para a utilização de diferentes conteúdos”. A linguagem imagética instiga o olhar, a percepção dos sujeitos por meio dos símbolos que estão representados nas cartas, tabuleiros e entre outras peças que compõem os mais variados tipos de jogos.

Para além das cartas, mapas e literaturas, os jogos pedagógicos potencializam o processo de ensino e de aprendizagem, sendo uma alternativa de material didático no processo de formação. Conforme Klimek (2011, p.120) “com os jogos, os alunos utilizam o pensamento lógico, trabalham as ferramentas da inteligência, constroem habilidades motoras, domínio de espaço, e, principalmente, são sujeitos ativos saindo da passividade”. A maioria das crianças

já teve algum tipo de jogo, por mais simples que o jogo seja, pois lhes despertam o interesse pelo desafio, seja como forma de entretenimento ou específicas para o aprendizado.

Desse modo, “o jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (ANTUNES, 1998, p. 36). O jogo possibilita a interação de forma lúdica, mas é preciso que diante da mediação do professor, se torne uma ferramenta para o aprendizado, com uma sequência lógica bem definida, público-alvo e objetivos específicos.

Os jogos pedagógicos são baseados em modelos de situações reais e são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem. Os modelos simplificam a realidade e os jogos oferecem um contato simulado com a realidade modelada, permitindo tanto a vivência e apreciação quanto o experimento e reflexão (KLIMEK, 2011, p.117-118).

É importante ressaltar que aprender se divertindo e interagindo com os outros colegas, torna o aprendizado mais agradável, e nessa tarefa os jogos podem ser um recurso a mais nas aulas de Geografia e os professores podem levá-lo como algo que motive aos alunos a estudar. Breda (2013, p. 07), afirma que “o jogo, por ser um facilitador do conhecimento, pode ser aplicado na educação não como único meio de aprendizagem, mas como um suporte, que pode desenvolver na criança a vontade de aprender”. É um recurso com um conteúdo específico, com objetivos predefinidos e que não substitui os livros, mas que aliado às outras práticas pedagógicas auxilia no fomento ao aprendizado.

O jogo pedagógico propicia que o aprendizado aconteça de forma espontânea e satisfatória, pois instiga o aluno a pensar as estratégias para vencê-lo, e, ao mesmo tempo que elabora tais estratégias, ele aprende a solucionar situações-problema e resignificar a sua concepção acerca dos conteúdos da Geografia, contidos nas peças do jogo, tornando significativo o processo de ensino e de aprendizagem.

Brenelli (1996, p. 27), defende os jogos com regras bem definidas para explorar noções implícitas, segundo ela “ao jogar, segundo as regras, analisam-se as coordenações do jogo e o modo como a criança as compreende para obter melhor desempenho” a criança na busca em vencer o jogo, cria suas próprias estratégias tornando o aprendizado um desafio a ser alcançado. Nesse sentido, a autora acrescenta que:

Utilizar jogos em contextos educacionais com crianças que apresentem dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: garantir-lhe-ia, de um lado, o interesse, a motivação, há tanto reclamada pelos professores, e, por outro, estaria atuando a fim possibilitar-lhes construir ou aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos” (BRENELLI, 1996, p.28).

Portanto, é necessário que se crie estratégias para suprir tais dificuldades, aprimorando e diversificando os materiais didáticos, com o intuito de favorecer a aprendizagem e manter os alunos na escola, além “a aplicação dos conhecimentos pelo professor nos jogos faz com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação, classificação e outras (KLIMEK, 2011, P.121) podendo aproximar àqueles alunos mais tímidos ou com dificuldades em concentração.

A proposta é motivacional, no sentido de incentivar a produção dos jogos didáticos como um produto que auxilia no processo de ensino e de aprendizado. Isso não tira a responsabilidade do Estado em dar condições dignas de trabalho aos professores, no entanto nos instiga a refletir sobre o quanto os professores têm se doado ao ensino e à sua formação pessoal.

De acordo com Kaercher (2003, p.24), “a luta pela educação pública de qualidade e uma atuação docente digna e crítica é uma batalha contra o conformismo e a repetição mecanizada” é preciso que não se perca o “gosto” pela profissão e o prazer em renovar as práticas docentes por meio de metodologias que atraiam o interesse dos alunos, a construção do conhecimento, é nesse sentido que a produção e a aplicação dos jogos pedagógicos poderão contribuir com esse processo.

## CAPÍTULO III

### AS DEMANDAS E OS DESAFIOS DA PRÁTICA DOCENTE DOS PROFESSORES DE GEOGRAFIA DO COMAGS

Nesse capítulo serão abordados os diagnósticos que antecederam a aplicação dos jogos didáticos. Foi analisado o Projeto Político Pedagógico –PPP, do COMAGS, com o intuito de compreender como são estabelecidas as diretrizes e os objetivos do Colégio e consequentemente o trabalho docente, e, identificar o lugar do lúdico na referida instituição, bem como as demandas que a instituição apresenta para disponibilizar recursos que deem conta de atender às necessidades metodológicas dos professores de Geografia.

Por meio de entrevistas semiestruturadas (em apêndice 1), foram analisados os procedimentos adotados pelos professores em sua prática docente, bem como a metodologia utilizada durante as aulas de geografia, os tipos de recursos didáticos utilizados e, sobretudo a respeito do uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem. Ademais, trazemos a descrição da produção dos jogos de modo a atender ao planejamento dos professores. Portanto, trata-se de um período exploratório que elucida nas falas dos sujeitos a respeito do fazer docente e suas implicações no processo de dinamização das aulas de Geografia com a utilização dos jogos.

#### 3.1 A Escola como Espaço Formal e Social do Trabalho Docente

A escola é o “palco” das ações do trabalho docente, de modo que o trabalho, assim como em outros espaços formais, tem seus modos próprios de sistematizar as ações para atingir os objetivos. Como espaço de trabalho dos professores “ela não é apenas um espaço físico, mas também um espaço social que define como o trabalho do professor é repartido e realizado, como é planejado, supervisionado, remunerado e visto por outros” (TARDIF; LESSARD, 2014, p. 55). O trabalho do professor é parte de um todo, porém, tem a grande responsabilidade de estar lidando diretamente com o “objeto do trabalho docente, isto é, os alunos” (TARDIF; LESSARD, 2014, p. 257), esse trabalho é a engrenagem que puncionará grande parte do êxito ou do fracasso durante a formação dos indivíduos que estão em fase descobertas.

É na escola que o planejamento direcionado ao seu público (os estudantes), possibilita a potencialização da formação social e intelectual dos indivíduos, uma missão que tem como princípio a possibilidade de formar uma sociedade com pensamentos autônomos, sobretudo, que tenha a capacidade de analisar criticamente o seu papel enquanto cidadãos. Para isso, a

escola tem regras e procedimentos particulares que são organizados formalmente no seu Projeto Político Pedagógico, documento este que é reflexo da identidade da instituição, demonstra o seu papel, desejos e anseios para uma dada sociedade que tem culturas e necessidades particulares. Portanto no COMAGS:

O Projeto Político Pedagógico é compreendido como processo de ação participativa grupal com pessoas interagindo politicamente em função das necessidades, interesses e objetivos comuns. Busca um maior envolvimento na ação educativa, considerada responsabilidade de todos os membros da Comunidade Escolar e Civil (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2017, p.7).

A escola é parte de uma rede solidária de construção e reconstrução de práticas educativas, onde se encontram “vários tipos de relações mais ou menos formalizadas, abrigando tensões, negociações, colaborações, conflitos e reajustamentos circunstanciais ou profundos de suas relações” (TARDIF; LESSARD, 2014, p.55), é um lugar complexo, e por sua complexidade, o torna um ambiente favorável à análise. É a partir destas análises que são pensados os pressupostos que delineiam o trabalho de toda a comunidade escolar para cumprir com o seu papel social na formação dos sujeitos. Nesse sentido, o COMAGS definiu em seu documento, guia para a comunidade escolar, o perfil dos estudantes que deseja desenvolver:

Agente de integração e transformações sociais, presente, criativo, responsável, reflexivo e empreendedor. Capaz de conviver com serenidade, participativamente, no desenvolvimento e aperfeiçoamento do meio ambiente em que vive.  
 Reconhecedor da importância do conhecimento como fonte de reflexão, criação e recriação. Postura humana comprometida com o bem-estar geral e a ética.  
 Cidadão universal, valorizador e admirador das múltiplas culturas, entendedor das dinâmicas das relações pessoais e sociais. Com senso de justiça e igualdade social, solidário e consciente do seu papel de cidadania participativa.  
 Protagonista do processo ensino-aprendizagem, posicionando-se com clareza e objetividade.  
 Questionador construtivo, capaz de interferir, ousar, sugerindo melhoria contínua para os seus relacionamentos e meio ambiente. (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2017, p. 35).

Este documento evidencia o desejo da escola que os indivíduos construam a sua capacidade de reflexão e de apropriação dos conhecimentos apreendidos ao longo do tempo, através das ciências e organizados em disciplinas do currículo escolar, requerendo também que os estudantes sejam participativos durante o seu processo de formação, saindo da passividade, tornando-se indivíduos autônomos da sua aprendizagem. Neste contexto o professor tem a missão de buscar em meio aos desafios da docência, formas para garantir a qualidade do ensino e da aprendizagem dos seus alunos, e desse modo alcançar os objetivos que a instituição almeja. Em alguns casos específicos é preciso que aconteça algumas mudanças, rompimentos com as

aulas tidas como simplórias e enfadonhas, apontada por alguns como aulas “tradicionais” desestimulantes.

Outra significativa mudança é a crescente aproximação dos saberes socialmente construídos, e que compõem o currículo, com a realidade local, pois nessa nova concepção esses saberes serão reconstruídos levando em conta a identidade cultural, econômica e política da população em que está inserida cada unidade de ensino. (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2017, p. 41).

Partindo do local para o global, é possível que ocorra um entendimento de mundo a partir das vivências e das experiências dos estudantes, e, de forma contextualizada, questões que são despercebidas no dia a dia possam fazer sentido em um contexto global que está interligado e precisa ser analisado por diferentes visões. Castellar, *et al* (2011), nos diz que na Geografia é possível que os alunos compreendam como se organizam no espaço e de como são estabelecidas as relações entre os elementos do espaço e os indivíduos que nele habitam. Essa habilidade de compreensão do espaço em que se vive é essencial para a formação do estudante, é a partir dela que a sua casa, o bairro, a cidade onde mora fazem sentido em uma rede de conexões em diferentes escalas.

No entanto esse conhecimento precisa ser mediado de forma prazerosa, com o intuito de amenizar as possíveis dificuldades existentes e estabelecer relações de afeto entre os pares, para isso é preciso que a instituição tenha uma estrutura que proporcione ao professor utilizar de diferentes recursos e metodologias visando atender às necessidades do processo de ensino e aprendizagem.

Segundo dados da instituição, foi “através dos recursos PDE<sup>1</sup> e PDDE<sup>2</sup> que a escola conquistou sua autonomia financeira, e adquiriu materiais didáticos, lúdicos e alguns mobiliários para melhor desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2017 p.16). Percebe-se que existe um interesse em investir em recursos lúdicos, desse modo, compreende-se que a ludicidade faz parte dos objetivos da escola como parte do processo de atrair a participação do aluno para o que se propõe durante as aulas.

Os professores têm a autonomia em administrar as suas aulas e os tipos de recursos que irá utilizar para atender às necessidades metodológicas de mediação do conhecimento, cabendo-lhe também “a tarefa da escolha dos conteúdos curriculares que nortearão e darão sentido à prática interdisciplinar dos projetos de trabalho” (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2017, p.41). Essa autonomia favorece o desprendimento de currículos “engessados”, mas é

---

<sup>1</sup> Plano de Desenvolvimento da Educação

<sup>2</sup> Programa Dinheiro Direto na Escola

pertinente que haja uma coerência e um respeito aos documentos oficiais da educação que indicam quais conceitos e conteúdos indicados para cada período de formação do estudante.

Corroborando com o PPP e trazendo a discussão sobre o porquê da importância em selecionar os conteúdos estão as seguintes autoras:

O professor, como mediador do conhecimento, inclui em seu discurso a preocupação de relacionar os conteúdos e os conceitos selecionados por ele, estruturando a aprendizagem de forma que faça sentido em relação às necessidades dos seus alunos (CASTELLAR, *et al*, 2011, p.256).

Segundo os professores, alguns alunos têm dificuldades em determinados conteúdos, uma certa evasão e reprovações, o que dificulta a instituição cumprir com o seu papel de formar um grande número de cidadãos críticos do seu espaço. Com relação a essas problemáticas, o COMAGS em seu documento assegura que “estão sendo adotadas medidas plausíveis como: execução de projetos interdisciplinares (projeto de leitura; da família; de artes; dos jogos estudantis; da consciência negra), durante todo o ano letivo, fragmentados em unidades. (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2017. p.9), essas são medidas para tornar a escola mais funcional, dinâmica, um ambiente social que desperte o interesse em estar envolvido, participativo, com atividades que são elos de construção de conhecimento e de relações afetivas.

Todavia, onde se lê “Jogos estudantis” compreende-se como jogos esportivos, principalmente o futebol, projeto desenvolvido na disciplina de Educação Física, no entanto, essa pesquisa sugere que os jogos geográficos podem fazer parte de projetos que possibilitem a apreensão dos conteúdos de forma eficaz, promovendo a interação de toda a comunidade escolar. Ao planejar e executar ações pedagógicas na escola, pode-se diversificar as temáticas, os recursos, pesquisar e desenvolver projetos com as diferentes áreas do conhecimento, de modo a proporcionar uma relação dinâmica de conteúdos e disciplinas tidas como chatas ou menos importantes.

### **3.2 Os jogos didáticos no COMAGS: Diálogos com a prática docente**

As experiências docentes são partes fundamentais na compreensão de demandas estruturais e metodológicas que permeiam o dia a dia de uma profissão tão complexa e cheia de desafios, “sendo ao mesmo tempo uma atividade e um *status*, o trabalho docente também pode ser abordado, descrito e analisado em função da experiência do trabalhador, quer dizer, do trabalho do modo como é vivenciado e recebe significado por ele e para ele” (TARDIF; LESSARD, 2014, p.51), é no acúmulo de experiências que a prática é lapidada e reformulada, desenvolvendo formas de conceber o fazer docente em sala de aula.

É a partir das experiências que modelos são criados, recriados e adaptados para atender as necessidades dos alunos, assim os recursos didáticos fazem parte desse emaranhado metodológico que servem como instrumentos auxiliares do professor durante o processo de mediação do conhecimento, parte da explicação, e aos aprendentes um artifício auxiliador na assimilação de certos conceitos.

Esses instrumentos - material pedagógico, textos, bilhetes, horários, desenhos, planos, etc. – não têm, aqui, uma realidade objetiva, independente dos trabalhadores, que se limitariam a tomá-lo numa caixa de instrumento onde eles já existissem à disposição. Pelo contrário, são fabricados, muitas vezes, pelos próprios professores” (TARDIF; LESSARD, 2014, p.174-175).

Os recursos didáticos são parte de um todo que nascem da pesquisa para atender aos objetivos distintos dos diversos públicos. Sacramento (2017), nos diz que a diversificação desses materiais tem a função de dialogar com os conteúdos, possibilitando diversas abordagens e intervindo no conhecimento. Perguntado sobre os tipos de recursos didáticos utilizados nas aulas de Geografia, o professor participante da pesquisa afirmou que:

*Eu utilizo o Livro didático, bem como, atlas digitais porque a escola infelizmente tem uma carência imensa ao que tange a mapas físicos e os que dispõem estão bastante deteriorados, então a gente se utiliza também do Google Maps, Google Terra, Street, enfim. Mais a parte digital! [...] a gente procura sanar essas carências, trazendo algo novo, tipo: eu me disponho a trazer bussolas. Trago por exemplo: banner, o que eu tenho em casa, até materiais que eu utilizei na formação eu utilizo como algo complementar na sala e aula. (Participante 4, Informação verbal em 02 de abril de 2019).*

A fala do professor traduz um pouco da sua formação, do tipo de conhecimento que adquiriu ao longo do tempo. Fica claro que as tecnologias fazem parte do seu fazer docente, da sua identidade enquanto professor, e que em meio às dificuldades encontradas com relação a falta de recursos, muitas vezes obsoletos e desgastados com o tempo, ele busca suprir essas necessidades com os materiais que encontra em seu acervo. Essa é uma realidade vivida por muitos professores que buscam produzir, reciclar, adaptar os seus instrumentos de trabalho para atender as demandas estruturais da escola e também para provocar no aluno o interesse pela aula.

As demais professoras participantes também nos dizem que utiliza de alguns recursos lúdicos, com diferentes linguagens e que são acessíveis para auxiliar durante as aulas de Geografia, “uso mapas, vídeo, globo, textos, documentários, material como os livros didáticos de apoio e recursos. Os mais utilizados são esses mesmos, gráficos, tabelas esses tipos de coisas mais acessíveis para gente.” (Participante nº 1, informação verbal em 29 de março de 2019),

segundo a professora n° 3 ela utiliza “*Desde de livros didáticos, mapas, globo e outros materiais que a gente chega a confeccionar com os próprios alunos na sala de aula durante as aulas*” (Participante n° 3, informação verbal em 01 de abril de 2019). Essas falas corroboram com que foi apontado por Sacramento (2017), e Tardif e Lessard, (2014), com relação a diversificação dos recursos, de modo que fica claro que os recursos são amplos e podem ser adaptados para dinamizar as aulas de Geografia.

Provavelmente, os recursos dos professores dificilmente podem ser concebidos fora do local de trabalho, pois, em boa parte, eles são funcionais e significativos no contexto concreto e variável do trabalho docente no cotidiano. Mesmo quando os docentes utilizam instrumentos já elaborados por outros – manuais, programas, materiais didáticos, etc. – eles os retrabalham, os interpretam, os modificam a fim de adaptá-los aos contextos concretos e variáveis da ação cotidiana e às suas preferências (TARDIF; LESSARD, 2014, p.175).

No entanto, não é praxe de alguns professores, se apropriarem de muitos recursos didáticos, o que se percebe é o não aproveitamento da variedade desses instrumentos disponíveis e possíveis de serem elaborados. Perguntada sobre os tipos de recursos didáticos utilizados nas suas aulas de Geografia, a professora participante da pesquisa afirmou que usa: “*geralmente os livros didáticos, os textos. É, não uso muitas coisas assim.*” (Participante n° 2, informação verbal em 29 de março de 2019). A narrativa demonstra uma metodologia bastante limitada, pois a Geografia é uma ciência e uma disciplina escolar, que possibilita explorar o mundo, desde um pequeno graveto que elucidada o tipo de madeira, de onde a árvore que foi originaria ou uma cadeira de plástico produzida a partir de uma fonte de energia, o petróleo, se restringir ao livro didático amputa o processo criativo.

O livro didático é o campeão em utilização, parte do planejamento do professor é baseado no que nele está pronto e acabado, tornando-se o currículo das disciplinas ministradas para os alunos, todavia, “o livro didático deveria configurar-se de modo que o professor pudesse tê-lo como instrumento auxiliar de sua reflexão geográfica com seus alunos, mas existem fatores limitantes para tal” (PONTUSCHKA, 2009, p. 343), nesse sentido o livro não deve ser um fator que determina todo o processo de apreensão do conhecimento, tê-lo como única fonte, restringe a produção de ideias a um conhecimento generalizado a partir da visão e da ideologia de quem o escreveu.

Quanto ao uso de Jogos didáticos durante o processo de ensino e aprendizagem, é quase nula a sua utilização. Perguntadas se já utilizaram de jogos as participantes afirmaram que:

*Não costumo usar jogos, eu nunca parei para fazer jogos de geografia, entendeu? Pelo fato dos textos já estarem prontos, a correria do dia a dia, que não leva a dizer que não vou fazer. Mas realmente eu nunca parei para fazer jogos nas aulas de*

*Geografia, como eu não tenho prática, acho que vou ter dificuldade em fazer.”* (Participante n° 2: informação verbal em 29 de março de 2019).

Também colabora com a fala o participante n° 4 nos dizer que:

*Eu infelizmente não os utilizo [...] assim, porque eu falo no sentido que apesar de reconhecer a sua eficácia, mas por diversos outros motivos, tipo: estrutura da escola, espaço, os materiais que são disponibilizados para a gente. Nós não temos acesso, a verdade é essa.* (Participante 4, Informação verbal em 02 de abril de 2019).

E acrescenta:

*A gente trabalha com o mínimo, infelizmente essa é uma realidade, eu acredito que até de âmbito nacional, com raras exceções. Eu sei que cabe a cada educador, buscar mecanismos para que seja sanada essas lacunas, mas o descaso com a educação no que tange a matérias didáticos é gritante, então a gente carece desse tipo de material.* (Participante 4, Informação verbal em 02 de abril de 2019).

Os argumentos para a não utilização são diversos, e quase sempre a escola é a culpada por não disponibilizar o que o professor precisa para atender às necessidades metodológicas. O fato dos textos já estarem prontos também contribui para que não se amplie o leque de possibilidades pedagógicas, e, de certa forma é cômodo para o professor, pois quando se tem um recurso pronto, economiza tempo e dinheiro, tendo em vista que muitas vezes os professores tiram do seu próprio bolso para comprar os seus instrumentos de trabalho.

O receio de não conseguir produzir o seu próprio material também limita que recursos como os jogos didáticos possam ser utilizados. O tempo é um outro vilão, os professores reclamam das horas exaustivas de trabalho, do modo como o trabalho docente ultrapassa os muros da escola e toma o seu período de descanso. O trabalho docente tem cargas horárias distintas, algumas rígidas ou determinadas pela organização da instituição, que são propriamente as aulas, o contato direto com os alunos, e cargas horárias mais ou menos flexíveis que são os momentos de reuniões, planejamentos e todo o arcabouço de preparação que antecedem ou perduram o tempo legal da escola, Tardif e Lessard (2014). Outro argumento para a não utilização vem da seguinte afirmação:

*Olha, atualmente é uma coisa que eu não estou utilizando são os jogos. Para a gente trabalhar com EJA, [Educação de Jovens e Adultos] estou trabalhando com EJA, e aí é uma metodologia diferenciada, [...] nesses últimos dias eu usei muito pouco, praticamente quase nada, a gente usa muito pouco porque a metodologia, o planejamento é completamente diferente.* (Participante n° 1, informação verbal em 29 de março de 2019).

Compreende-se que a Educação de Jovens e Adultos difere da educação regular, e vale considerar que essa modalidade (EJA) surgiu através de movimentos que “lutam por reconhecimento e pelas necessidades de oferecer a estes jovens, adultos e idosos a oportunidade que lhes foi negada durante tantos séculos da história do Brasil” (MAIA, 2018, p.45), essa

modalidade objetiva oferecer uma educação contextualizada a partir das experiências vividas por esses indivíduos que trazem uma bagagem de conhecimentos geográficos.

Apesar de não serem certificados com graus de escolaridades, os jovens e adultos têm em suas experiências inúmeros saberes e letramentos geográficos que precisam ser sistematizados a partir do planejamento do professor (MAIA, 2018). Esta concepção corrobora com a crítica à “Educação Bancária” discutida por Paulo Freire, já mencionada anteriormente, na qual os sujeitos são passivos de depósitos de informações, e estar de acordo com o que Freire defende como Educação Libertadora, “neste sentido, a educação libertadora, problematizadora, já não pode ser o ato de depositar, ou narrar, ou de transferir, ou de transmitir “conhecimento” e valores aos educandos, meros pacientes, à maneira da educação “bancária” (FREIRE, 1997, p.71). Entende-se que na concepção Freiriana a educação é um ato político, social e libertador que deva garantir a autonomia dos sujeitos a partir de métodos comparativos com situações reais, ampliando a capacidade de aprendizagem dos sujeitos.

Desse modo, os jogos podem contribuir com a formação de estudantes em diferentes fases. Como citado anteriormente por Breda (2018), os jogos fazem parte da natureza humana “seja na infância ou na fase adulta” (BREDA, 2018, p.21), eles partem do abstrato para o real, com regras e princípios claros que fazem parte das relações humanas no cotidiano. Diante dos argumentos expostos, não tem o porquê da não utilização dos jogos na Educação de Jovens e Adultos, de modo que as práticas lúdicas servem de atrativos para os alunos, diferentemente de rotinas monótonas que são desmotivadoras.

Todavia há também na fala da professora o desejo de agregar novas metodologias ao ensino na EJA:

*A EJA hoje não é mais aquela Educação de jovens e Adultos daquelas senhoras de antigamente, o público agora, esse ano do colégio municipal, é um público muito jovem. Posso dizer que a maioria, 80 por cento são jovens entre 15 a 20 anos e eu percebo que a metodologia está um pouco defasada, precisa aprimorar, tanto é que estou um pouco fugindo da regra, fazendo uma mistura da minha metodologia, da minha prática docente, do ensino regular do fundamental II, adaptando algumas coisas possíveis para a EJA. (Participante n° 1, informação verbal em 29 de março de 2019)*

Essa fala demonstra que o professor precisa estar atento ao seu público e à metodologia que deve ser aplicada nas diferentes modalidades de ensino, mas, como mencionado, os jogos podem ser um atrativo para crianças, adultos e também para “senhoras” sendo assim, o jogo é uma alternativa capaz de atrair e facilitar a apropriação do conhecimento, portanto, agregá-lo à prática docente pode trazer experiências positivas independentemente da faixa etária.

Na fala da professora n° 3, ela afirma que já se propôs a produzir jogos e percebeu que com “a utilização dos jogos o entendimento por parte dos alunos se torna mais visível e a gente

*percebe a participação deles durante as aulas, eles mostram interesse e dão resultados satisfatórios.”* (Participante nº 3, informação verbal em 01 de abril de 2019). Com relação às dificuldades encontradas durante a produção ela nos diz que *“o próprio matéria que precisa serrar, lixar se torna mais aquém da minha prática, mas a gente procura as vezes com papel, substituindo material, papel, papelão, confeccionar materiais mais lúdicos para que as crianças venham assimilar da melhor maneira.* (Participante nº 3, informação verbal em 01 de abril de 2019). É nítido o esforço por parte da docente em criar possibilidades para que os alunos aprendam por meio da ludicidade, fruto de um empenho em se aperfeiçoar e adaptar a sua metodologia para atender aos critérios que a educação contemporânea exige.

Sabemos que esta não é uma tarefa fácil, tendo em vista que, cada aula é um acontecimento ímpar e o professor precisa se reinventar a todo momento para tornar o seu ofício produtivo a partir da utilização de diversos instrumentos de trabalhos, pois, “enquanto o martelo continua intacto depois do golpe, o livro, o filme, o exercício, o desenho, uma vez passados aos alunos, normalmente têm seu valor de uso reduzido a nada e tornam-se logo obsoletos” (TARDIF; LESSARD, 2014, p.175). Essa construção é contínua e é preciso que o professor se aprimore para atender a tantas necessidades que a docência exige. O trabalho docente demanda que o professor esteja em constante formação, estudando a sua prática para estar atento às mudanças da sociedade e da educação que estão intrinsecamente interligadas.

*Essas mudanças elas sugerem que haja uma formação continuada e que o profissional esteja aberto para o novo, né? Que aquele conceito de detentor do saber não mais existe. Aquela técnica que o professor trabalha com a aquela questão do tecnicismo, então a gente compreende que o aluno é agente da aprendizagem e nos somos mediadores, então, assim, tem que buscar novos caminhos trazer algo que envolva o aluno, que o estimule, e que o convença, para que a educação ocorra de maneira prazerosa e estimulante.* (Participante 4, Informação verbal em 02 de abril de 2019).

A busca por estimular o aluno no processo de apreensão do conhecimento a partir de um material didático que contribua no processo de ensino e de aprendizagem de Geografia, provoca no professor o desejo em inovar a sua prática docente e, é dessa forma que esta pesquisa-ação traz resultados positivos alicerçados na produção e na aplicação dos jogos didáticos que deem conta de atender, de forma efetiva, ao planejamento dos professores nas diferentes modalidades de ensino do fundamental II do COMAGS.

### **3.3 A escolha dos conteúdos para a elaboração dos jogos didáticos**

A elaboração dos jogos partiu do planejamento dos professores participantes desta pesquisa, de modo que os conteúdos foram previamente consultados para que os jogos fossem aplicados e tivessem uma funcionalidade dentro do que havia sido trabalhado ou estava sendo trabalhado por eles. As professoras responsáveis pelas turmas do 6º ano regular e do 6º e 7º anos da Educação de Jovens e Adultos, desenvolviam o trabalho com os conteúdos cartográficos, conteúdos estes estabelecidos durante a Jornada Pedagógica do COMAGS, assim, o jogo denominado por “Localize-se” foi produzido para atender a este público tendo como conteúdo programático a Orientação geográfica. O jogo possibilita a compreensão de localização, dos pontos cardeais e colaterais a partir do município de Serrolândia e suas proximidades.

Os professores das turmas de 9º ano, informaram que o planejamento realizado na Jornada Pedagógica contemplou a Base Nacional Comum Curricular- BNCC, no entanto, eles estavam seguindo o Livro didático: Geografia: Espaço e Vivência - Editora Saraiva, ano de 2015. Os professores alegaram que no ano de 2020 chegarão novos livros didáticos alinhados à BNCC vigente, mas faz-se necessário levar em consideração os temas sugeridos no livro, cabendo ao professor contextualizá-los. Os conteúdos programáticos para a elaboração do jogo “Geoconexões” foram: Sociedade de consumo; Degradação ambiental; Desafios energéticos; Meio ambiente e Sustentabilidade. Embora exista críticas quanto ao uso do livro didático como currículo do aluno, na elaboração dos jogos nos valemos destes conteúdos como bases e a partir deles foi possível introduzir outras fontes que incrementaram os conteúdos e a dinâmica dos jogos.

### **3.3.1 Jogo “Localize-se”.**

O jogo “Localize-se” foi elaborado através do *Software* de designer gráfico *Corel Draw*. Sobre um painel de Lona de vinil com tamanho de 75 por 85 cm, foi representada a rosa dos ventos com os pontos cardeais e colaterais, tendo como referência central a sede do Município de Serrolândia. Essa elaboração foi possível a partir da análise de imagens do *Google Earth*, que possibilitaram identificar as localizações dos povoados, distritos e municípios vizinhos de Serrolândia. Com o auxílio da bússola como instrumento de orientação geográfica, foram traçadas linhas que indicam a localização de cada povoado ou distrito do município. Ao traçar as linhas, foi possível estabelecer relações de proximidades com o real e transpor para o jogo onde cada localidade se encontra com relação aos pontos cardeais e colaterais tendo a sede do município como a referência.

No centro da rosa dos ventos temos imagens da sede de Serrolândia, entre as imagens está a do COMAGS como ponto central, possibilitando aos alunos uma maior percepção de referência (Ver imagem 2). Nos pontos cardeais e colaterais temos como referências imagens dos povoados e distritos do município de Serrolândia: Assentamento Caiçara, Algodão, Alto do Coqueiro, Boa Vista, Maracujá, Novolândia, Roçadinho, Salamim, Saracura Várzea do Uruçú e Varzeolândia. Por questões Geográficas, a sede do município fica mais à oeste, próximo do Município de Miguel Calmon, por essa razão, temos como referência oeste o povoado do Lajedo e à sudoeste o distrito de Tapiranga e na referência à sul temos o Município de Várzea do Poço. O sol na imagem indica o leste geográfico, nesse sentido o “nascer do sol” tem um papel importante na localização geográfica, e no jogo ele é fundamental para compreender a direção em que as peças do jogo se movimentará.

**Figura 2:** Jogo “LOCALIZE-SE”



**Fonte:** Arquivo pessoal do autor, (04/06/2019)

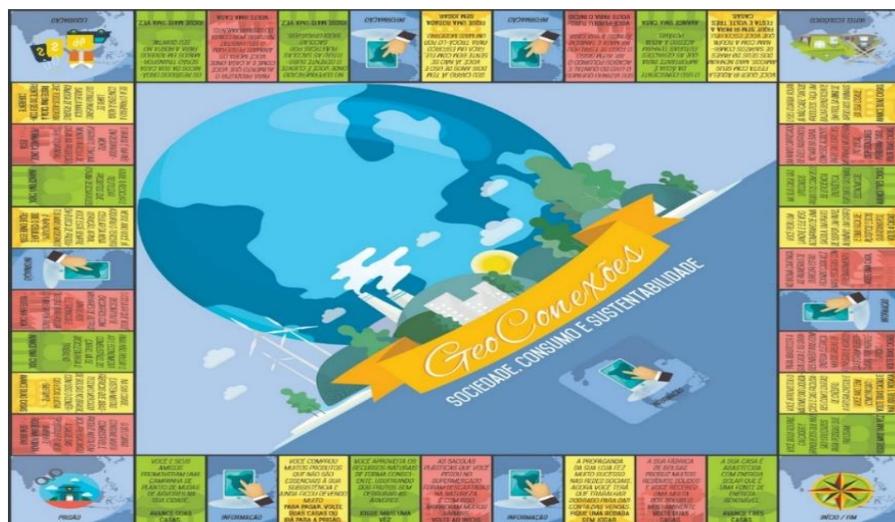
Além do painel, o jogo contém seis personagens feitos com papel E.V.A. de cores diferentes, dois dados feitos com papelão tendo em suas faces as siglas dos pontos cardeais, colaterais e uma interrogação que indica perguntas surpresas (em apêndice 3). Regras: os estudantes se dividem em seis grupos, cada grupo escolhe um personagem, o primeiro grupo lançará o dado e a face do dado que ficar para cima indicará para onde o personagem deverá se movimentar tendo o sol como referência, caso seja a interrogação, o professor ou professora fará uma pergunta surpresa relacionada ao conteúdo com as opções de verdadeiro ou falso, ou a critério do docente. Com o jogo é possível compreender o papel do sistema de orientação e localização para situar objetos e pessoas no espaço e estabelecer relações com o lugar de onde a maioria dos estudantes fazem o trajeto das suas casas a até a escola.

### 3.3.2 Jogo “Geoconexões: Sociedade, Consumo e Sustentabilidade”

O “Geoconexões” é um jogo de tabuleiro produzido a partir da adaptação de outro jogo comercial: “Banco Imobiliário”, de modo que foi utilizado tamanho original do tabuleiro 50 por 50 cm, produzido a partir do *Software* de designer gráfico *Corel Draw*. O Tabuleiro do jogo (Ver figura 3) é organizado da seguinte forma: ao todo são 42 casas que são distribuídas em 1 início; 1 liquidação; 1 hotel ecológico; 1 prisão; 8 casas de informações e 30 casas comuns com enunciados: 10 sobre sociedade de consumo; 10 sobre a degradação ambiental e 10 sobre meio ambiente e sustentabilidade. Além do tabuleiro o jogo contém um manual (em apêndice 4), 30 cartas de informações/atualidades: 10 sobre sociedade de consumo; 10 sobre a degradação ambiental e 10 sobre meio ambiente e sustentabilidade (em apêndice 5).

O objetivo é percorrer todo o tabuleiro com o peão da cor escolhida pelo estudante e alcançar o fim da linha, para isso, contarão com a sorte ao lançar os dados e conseguir ações positivas que estão distribuídas nas “casas” e nas cartas de informações. Ao movimentar o seu peão, ele poderá cair em casas amarelas que representam a “Sociedade de Consumo” ou em casas vermelhas que representam a ‘Degradação Ambiental” e também nas casas verdes que representam o “Meio Ambiente e a Sustentabilidade”. Essas casas têm ações positivas ou negativas que acontecem na dinâmica do espaço Geográfico, por exemplo: ao alcançar uma ação negativa: “A sua fábrica de bolsas produz muitos resíduos sólidos e você recebeu uma multa por poluir o meio ambiente” o participante deverá “voltar duas casas” o ou positiva: “A sua casa é abastecida com energia solar que é uma fonte de energia renovável” o participante poderá “Avançar três casas”.

**Figura 3:** Tabuleiro do Jogo “Geoconexões”.



**Fonte:** Arquivo pessoal do autor, (04/07/2019)

Têm duas formas de ir para a prisão: Se o jogador cair duas vezes seguidas em casas vermelhas que contém ações negativas ou se ele sortear a carta vá para a prisão. A casa Liquidação representa a Sociedade de Consumo, os impulsos por compras, portanto, torna-se também uma prisão simbólica. O Hotel Ecológico representa uma pausa para o descanso e a convivência com a natureza. As cartas de informações (Ver figura 4) trazem notícias positivas e negativas que circulam nos sites de jornais e revistas. As cartas também são divididas nas cores amarelo, vermelho e verde, seguindo a mesma lógica entre sociedade de consumo, degradação ambiental, meio ambiente e sustentabilidade. Ao cair na carta sorteada o participante deveria ler os enunciados tanto das casas ou das cartas e cumprir a ação que for indicada nas mesmas.

**Figura 4:** Cartas de informações do Jogo “Geoconexões”.

ENTRE AS ÁREAS DE CONSERVAÇÃO DA CAATINGA, PODE-SE CITAR O PARQUE DA SETE PRAISÕES, ÁREA QUE ABRIGA ALGUMAS NASCENTES DE IMPORTANTE PARA O MUNICÍPIO DE MICHEL CALMON, BA. AVANCE DUAS CASAS. FONTE: UOL, 2008.	MORADORES DE ARAUCÁRIA DESFRAM OS MATERIAIS PARA A COLETA SELETIVA. ALÉM DE CONTRIBUIR PARA PRESERVAR O MEIO AMBIENTE, ESTÃO AJUDANDO A ASSOCIAÇÃO DE CRIADORES DE MATARIAS RECICLADAS. AVANCE TRES CASAS. FONTE: WIKIPEDIA.COM	TARTARUGAS MARINHAS SÃO PROTEGIDAS PELO PROJETO "TAMAR" NA PRAIA DO FORTI. ESPÉCIES TRANSFORMAM PRAIAS DESERTAS DA BAHIA EM ESTUÁRIOS DA VIDA SILVATIL. SALVE A VIDA SILVATIL. AVANCE TRES CASAS. FONTE: UOL.COM	O CONJUNTO EDILIC UMBURANAS, LOCALIZADO NOS MUNICÍPIOS DE UMBURANAS E SENTIDO, NA BAHIA, RECEBEU AUTORIZAÇÃO DA ANATEL PARA ENTRAR EM OPERAÇÃO COMPLETA. AVANCE TRES CASAS. FONTE: A SÁBIA, 2011.	NO MUNICÍPIO DE JEREMOABO-BA, O PODER PÚBLICO ASSIGNEU A PROTEÇÃO LEGAL DA PALMEIRA LICHI COM A APROVAÇÃO DE UM PROJETO DE LEI QUE PROIBE SUA COLETA E OFRUBRADA. PASSE À FRENTE DO OUPONENTE. FONTE: UOL, 2008.
CANUDOS DE PLÁSTICO ESTÃO PROIBIDOS NO ESTADO DO MARANHÃO. OS CANUDOS PODEM LEVAR DÉCULOS PARA DE RECUPERAR NA NATUREZA. AVANCE DUAS CASAS. FONTE: A FARMACIA.COM	O PROJETO ECO ELÉTRICO RECOLHEU QUASE UMA TONELADA EM BATERIAS DE EQUIPAMENTOS ELÉTRICOS EM 6 MESES. A MEDIDA POSSIBILITOU A RECICLAGEM DO MATERIAL. AVANCE TRES CASAS. FONTE: UOL	ROUBA INDESTRUTÍVEL TORNA CONSUMO DE MODA MENOS POLUENTE. PEÇAS DE SECCOMP EM ATÉ TRES MESES NA NATUREZA. JOGUE MAIS UMA VEZ. FONTE: FORTALEZA DE SÃO PAULO	EM 2 ANOS, PROJETO DE RECICLAGEM RECOLHEU 12,7 MIL LÂMPADAS FLUORESCENTES EM PRINCIPAIS PONTOS DE DESCARTE NA CIDADE. JOGUE MAIS UMA VEZ. FONTE: UOL.COM	ACRITICOU NA COMUNIDADE DE MATA DO ESTADO, CAPIM GROSSO, A VIGÉSIMA PRIMEIRA FESTA DO LICHI, COM O OBJETIVO DE PROMOVER A PRESERVAÇÃO DESTA ESPÉCIE DA CAATINGA. PORE, A SUA COLETA E JOQUE MAIS UMA VEZ. FONTE: PORTAL DOCELEBRANTE
O CONSUMO DE ENERGIA ELÉTRICA NO BRASIL CRESCIU 2% NA PRIMEIRA QUINZENA DE MAIO DE 2019, EM COMPARAÇÃO COM IGUAL PERÍODO DE 2018. ECONOMIZE ENERGIA E JOQUE ONDE ESTÁ. FONTE: UOL.COM	CRESCER O NÚMERO DE ENVIDEADOS NO BRASIL, CERCA DE 62,7% DAS FAMÍLIAS RELATAM TER ENVIADO NO CARTÃO DE CRÉDITO, CRESCER ESPECIAL E CARNÊ DE LULA. DIMINUA SUAS COMPRAS E JOQUE ONDE ESTÁ. FONTE: CONSUMIDORBRASIL.COM	O BRASIL TEM A QUARTA MAIOR FROTA DE CARROS DO MUNDO, CERCA DE 151 MILHÕES. PERMANEÇA ONDE ESTÁ. FONTE: UOL	O BRASIL É O QUARTO MAIOR PRODUTOR DE LIXO PLÁSTICO NO MUNDO. VOLTE DUAS CASAS. FONTE: UOL.COM	O NÚMERO DE SHOPPING CENTERS NO BRASIL SÓ TEM AUMENTADO. SÃO 565, TOTALIZANDO 184.928 LOJAS. AVANCE UMA CASA. FONTE: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE SHOPPING CENTERS
65% DOS BRASILEIROS COM MENOS DE 35 ANOS ESTÃO DISPOSTOS A COBITAR DESPESAS COM ALIMENTAÇÃO PARA INVESTIR EM CELULAR. VOLTE UMA CASA. FONTE: UOL.COM	DADOS DA ANATEL INDICAM QUE O BRASIL TEM UM ANO DE 2019 COM 228,8 MILHÕES DE CELULARES, 188 MILHÕES POR HABITANTE. AVANCE UMA CASA. FONTE: UOL	NO BRASIL, SÃO DISTRIBUÍDAS CERCA DE 15 MILHÕES DE SACOLINHAS POR HORA, COMO DIVULGADO O INSTITUTO DO MEIO AMBIENTE. SÃO 19 BILHÕES DE SACOS PLÁSTICOS POR ANO. VOLTE DUAS CASAS. FONTE: UOL.COM	PESQUISA MOSTRA QUE 70% DAS PESSOAS NÃO PRATICAM CONSUMO CONSCIENTE NO BRASIL. VOLTE UMA CASA. FONTE: UOL.COM	SOCIEDADE DE CONSUMO VAI DEVASTAR RECURSOS VIVOS. O AUMENTO DA POPULAÇÃO QUE CHEGOU A CERCA DE 7,8 BILHÕES E O AUMENTO DE 16 VEZES DO COMÉRCIO DEMANDAM MUITOS RECURSOS NATURAIS. JOQUE ONDE ESTÁ. FONTE: BANCO DA AMÉRICA
GOVERNO FEDERAL APROVA REGISTRO DE MAIS DE 31 ACROTÓXICOS, SOMANDO 150 NO ANO. O USO DE ESTES MEDICAMENTOS ACROTÓXICOS PODE CAUSAR CÂNCER. VOLTE DUAS CASAS. FONTE: UOL.COM	O BRASIL ESTÁ NA LIDERANÇA DE PRODUÇÃO DE LIXO ELETRÔNICO NA AMÉRICA LATINA. O LIXO PRODUZ ANUALMENTE 1,5 MIL TONELADAS. VOLTE UMA CASA. FONTE: TECNOLOGIA.COM	DESAMTAMENTO DA MATA ATLÂNTICA CRESCER EM CINCO ESTADOS DO PAÍS. APONTA LEVANTAMENTO, EM DOIS ANOS, FORAM 13 KM² DE FLORESTA. JOQUE UMA RODADA SEM JOGAR. FONTE: UOL.COM	ATUALMENTE, HÁ 5.200 ESPÉCIES DE ANIMAIS EM RISCO DE EXTINÇÃO, SEGUNDO DADOS DA UNÃO INTERGOVERNACIONAL PARA A CONSERVAÇÃO DA NATUREZA. LUTE PELA SOBREVIVÊNCIA DAS ESPÉCIES. AVANCE UMA CASA. FONTE: BRASILEIRAS.COM	BUFA E PÉSSIMA POR PESCA PROIBIDA E POLÍCIA FEDERAL APREENDEU 500KG DE LAGOSTA, A PESCA É PROIBIDA NO PERÍODO DE REPRODUÇÃO DE 1º DE DEZEMBRO A 31 DE MARÇO. VOLTE UMA CASA. FONTE: UOL.COM
UM HOMEM FOI PRESO POR MANTER PASSEIROS SILVATILS EM CAGIARAS E SEM AUTORIZAÇÃO. EM LACUA FORMOSA, ELE PAGARÁ MULTA DE R\$8.000. VÁ PARA A PRISÃO. FONTE: UOL.COM	A CAATINGA É UM DOS BIOMAS MAIS DEGRADADOS DO PAÍS, CONCENTRANDO MAIS DE 80% DAS ÁREAS SUJEITAS À DESERTIFICAÇÃO. AJUDE A PRESERVAR E AVANCE UMA CASA. FONTE: CONSUMIDOR.COM	BALEIA CACHALOTE É ENCONTRADA MORTA NA TÁLIA COM PLÁSTICOS NO ESTOMAGO. OZ GREENPEACE DIMINUI O USO DE PLÁSTICOS E AVANCE UMA CASA. FONTE: UOL.COM	EM JANEIRO DE 2019 A AMAZÔNIA PERDEU 800 KM² DE FLORESTAS. UM AUMENTO DE 64% EM COMPARAÇÃO AO MESMO PERÍODO DO ANO ANTERIOR. VOLTE UMA CASA. FONTE: INSTITUTO BRASILEIRO DE MEIO AMBIENTE	RIO PARADIEZA, CONTAMINADO POR RESÍDUOS DA VALE EM BRILAMINHO, SUFRE COM POLUIÇÃO A 1000M METROS DA NASCENTE. JOGUE UMA RODADA SEM JOGAR. FONTE: UOL.COM

**Fonte:** Arquivo pessoal do autor, (04/06/2019)

O jogo aborda temas transversais que podem ser trabalhados por outras áreas do conhecimento. Com o jogo é possível abordar conceitos como: bens primários e secundários; conservação; preservação; degradação ambiental; propaganda em redes sociais; combustíveis fósseis, entre outros, a depender dos objetivos e da contextualização feita pelo professor, além de outras contribuições que iremos discutir no capítulo seguinte que aborda a aplicação dos jogos nas turmas escolhidas.

## CAPÍTULO IV

### JOGOS EM PRÁTICA: EU JOGO, ELE JOGA, JUNTOS APRENDEMOS

Neste capítulo serão analisadas as práticas da aplicação dos jogos didáticos junto aos professores de Geografia nas turmas do 6º ano regular e dos 6º e 7º ano da EJA e 9º anos regulares. O conceito de ludicidade terá um destaque nesse capítulo bem como o conceito de lugar que estará intrínseco aos jogos direcionados ao público do Ensino Fundamental II, no COMAGS. Analisaremos por meio da observação participante a aplicação dos jogos, assim serão abordados os relatos das vivências, possíveis dificuldades na aplicação e a aceitação ou não dos alunos quanto aos jogos. Abordaremos também a respeito das contribuições dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem, traduzidos nas falas dos professores de Geografia por meio das entrevistas semiestruturadas (em apêndice 3).

#### 4.1 Aplicação do jogo “LOCALIZE-SE”

A apropriação do conhecimento geográfico é uma tarefa constante na vida dos indivíduos, a todo momento as pessoas se deslocam por diversos lugares, tem relações comerciais, culturais, fluxos que são percebidos de forma empírica, fruto do senso comum. No entanto, a Geografia possibilita a sistematização desses conhecimentos para que de forma autônoma os indivíduos possam localizar-se no espaço geográfico e compreender as inter-relações entre os fenômenos nele existentes.

Fazer com que os alunos consigam orientar-se através de observações e ações concretas ajuda na aplicação e materialização dos pontos cardeais e colaterais, na construção de mapas e plantas, itinerários percorridos etc., onde não basta construir conceitos, é preciso internalizá-los através de uma prática direta e cotidiana que não fique limitada às quatro paredes de uma sala. Esta forma de trabalho permite ampliar e relacionar os conhecimentos subjetivos e intrínsecos referentes à orientação espacial que os alunos possuem com o seu espaço local (SOMMER, 2003, pp. 125-126).

Nesse sentido, o Jogo “Localize-se” foi pensado com o objetivo de contextualizar o conteúdo “Orientação Geográfica” de modo que os estudantes possam ler o espaço geográfico e ter noções de localização a partir da linguagem imagética que está inserida no painel do jogo. Dessa forma “o uso da imagem pode ser um dos pontos de partida para a análise de um fenômeno que se deseja estudar em Geografia. Dessa maneira, o aluno é estimulado a fazer observações e levantar hipóteses diante do tema abordado” (CASTELLAR, *et al.* 2011, p. 264). Por conseguinte, é fundamental que as imagens sejam coerentes com os objetivos propostos

durante as aulas de Geografia, para que façam sentido com o seu espaço vivido, e de forma lúdica os estudantes possam interpretar os conceitos e conteúdos geográficos

Essa contextualização do lugar permite uma compreensão concreta dos conceitos que estão intrínsecos ao jogo e facilita que a apreensão do conhecimento aconteça de forma natural, espontânea, traçando caminhos mentais, cognitivos, possibilitando que os estudantes estabeleçam noções básicas de orientação geográfica, tendo como base o município de Serrolândia. Nesse sentido, o jogo foi elaborado para ser um instrumento de trabalho do professor, um recurso que lhe dê subsídio metodológico durante a mediação do conhecimento permitindo que o conteúdo seja assimilado pelos estudantes a partir do seu planejamento.

Ao planejar a produção e a aplicação do jogo, foi esperado que procedimentos naturais do fazer docente e da pesquisa acontecessem, procedimentos estes que são divididos por duas categorias: procedimentos do pesquisador e procedimentos dos professores. Compreende-se que o pesquisado estar *in lócus* com o olhar de quem busca respostas para um determinado problema e o professor é parte inerente ao processo da docência. No quadro a seguir podemos compreender como se deu essa dinâmica.

**Quadro 1:** Procedimentos da aplicação do Jogo “LOCALIZE-SE”

<b>Procedimentos do pesquisador</b>	<b>Procedimentos dos professores</b>	<b>Procedimentos realizados pelo pesquisador</b>	<b>Procedimentos realizados pelos professores</b>
Apresentar a proposta do Jogo “Localize-se” aos professores.	Se apropriar do jogo e planejar a sua aplicação.	Apresentação da proposta do jogo aos professores.	Recebeu a proposta de forma positiva.
Nas turmas escolhidas, fazer a apresentação das regras e procedimentos estabelecidos no jogo.	Explicar aos alunos como será a dinâmica da aula e dividi-los em 6 grupos.	Apresentou aos estudantes a dinâmica do jogo.	Organizou a turma e fez a divisão dos grupos.
Auxiliar o professor na aplicação do jogo e tirar as possíveis dúvidas sobre as regras e procedimentos do jogo durante a sua aplicação.	Solicitar que um representante de cada grupo, um grupo de cada vez, lance o dado para sortear a sigla dos pontos cardeais, colaterais ou a interrogação com a pergunta surpresa.	Aplicou o jogo durante toda a aula, de modo a fazer uma revisão do conteúdo a partir das perguntas surpresas.	Observação dos procedimentos realizados.
Registrar com fotos e textos neste quadro	Avaliar o desempenho dos seus alunos e	Alguns registros fotográficos da	Registrou em quadro branco os

procedimental as ações desenvolvidas pelos professores e alunos durante a aplicação do jogo.	analisar as contribuições do jogo como recurso didático.	atividade e observação participante do processo de aplicação.	acertos dos alunos. E avaliou as contribuições do jogo e contextualizou o conteúdo.
--	--	---	---

**Fonte:** SANTOS, A. F., (2019)

No quadro acima podemos perceber que algumas ações não aconteceram da forma almejada na pesquisa. Era esperado que as professoras se apropriassem do jogo e que de forma sistematizada com a turma, elas o aplicassem enquanto a nós cabia à análise da sua prática. No entanto, as professoras preferiram observar a aplicação, se distanciando um pouco do recurso. Como mencionado no capítulo de metodologia, as professoras alegaram a falta de tempo e aconteceram algumas paralisações, por conta disso os jogos só chegaram em suas mãos horas antes da aplicação. Desse modo, as professoras preferiram acompanhar a aplicação de forma coadjuvante, cabendo a nós a tarefa de conduzir a parte prática, mas, diante disso, não houve prejuízos quanto a legitimidade do recurso e nem dar aula.

Ao apresentarmos o jogo aos participantes da aula, foi possível perceber um grande entusiasmo dos estudantes ao analisar as imagens dos povoados e distritos do município contidos no painel do jogo. Esse entusiasmo parte do sentimento de pertença com o lugar, pois, muitos dos estudantes se deslocam desses povoados e distritos onde residem para irem estudar no COMAGS. Esses lugares fazem parte do cotidiano desses estudantes, de modo que o jogo foi elaborado com o intuito que eles se sentissem representados, familiarizados através do espaço vivido, explorado por eles, de modo que a assimilação do conhecimento se torna funcional e relevante.

Portanto, o conteúdo foi contextualizado a partir do lugar de modo a fazer sentido e a aprendizagem significativa pôde ser alcançada. “Construir a prática de pensar o que se passa na realidade vivida dos alunos e dos professores é fazê-los enxergar o que é e o que representa seu lugar, seu município; é também construir o conhecimento geográfico. (CASTELLAR, *et al.* 2011, p.257). Essa construção é o que estimula a prática docente para que o seu serviço cumpra com o seu papel social de formar cidadãos críticos do espaço geográfico, principalmente a partir da sua casa, do seu bairro ou a cidade em diferentes escalas.

Quanto a receptividade dos estudantes com relação a aplicação do jogo, há uma certa diferença: Os estudantes das turmas do 6º ano regular se mostraram mais entusiasmados em participar da aula, enquanto nas turmas da EJA alguns estudantes tiveram um pouco de resistência no início. A professora do regular já havia mencionado que utiliza jogos em suas

aulas, com isso os estudantes já estavam habituados com essa dinâmica. Sobre a aplicação do jogo e a receptividade dos alunos das turmas do 6º ano regular ela nos diz que o jogo:

*Colocou os alunos mais participativos e fez com que o trabalho didático fique mais fácil deles assimilarem o conteúdo. De início a gente percebe uma certa timidez, mas depois no decorrer da aula, quando vai continuando o jogo uns acabam encorajando os outros. (Participante nº 3, informação verbal em 04 de junho de 2019).*

Essa receptividade é resultado do trabalho desenvolvido pela professora em implantar atividades lúdicas na sua prática docente, além disso o público do 6º ano regular com faixa etária entre 10 aos 12 anos também contribuiu para a aceitação dos jogos. As crianças tendem a ser mais abertas ao novo, estão em fase de descobertas, são mais curiosas e de certa forma bastante competitivos entre si.

Durante a aplicação (ver figura 5), os integrantes dos grupos se uniram para não errarem a movimentação dos personagens e as respostas das perguntas surpresas. Cada acerto era comemorado entre os pares e cada erro possibilitava momentos de análises a partir da explicação do professor. “O jogador sempre se esforça para ter êxito, e quando não o obtém tenta ultrapassar as dificuldades com o auxílio do professor e colegas, analisando os aspectos que o levaram àquele desempenho, incorporando a autoavaliação em suas ações (KLIMEK, 2011 p.121). Nessa lógica, os erros e acertos são inerentes à vida humana e possibilitam o crescimento intelectual e social colaborando com a formação do cidadão.

**Figura 5:** Aplicação do Jogo “Localize-se”



**Fonte:** Arquivo pessoal do autor, (10/06/2019)

Quanto as turmas da EJA, a professora nos fala sobre os desafios e conquistas com relação a participação dos estudantes durante a aplicação do jogo:

*Houveram [sic] alguns alunos que participaram até mais das aulas, para a minha surpresa, outros não deram muita importância para o jogo porque já é de costume deles fazerem assim nas aulas, nos dias regulares. Mas teve uma turma que eu fiquei surpresa com alguns alunos que praticamente não escrevem nada por preguiça de escrever e participaram bastante dos jogos. A questão de ser resposta oral, de ser resposta prática, de localização através das imagens[...]. Se apresentaram muito bem nas respostas, até, me surpreenderam. (Participante n° 1, informação verbal em 06 de junho de 2019).*

Diariamente, os professores se preocupam com a indisciplina de alguns alunos e isso reflete na motivação em buscar alternativas que possibilitem a participação dos mesmos durante as aulas. Nesse sentido, os recursos podem ser auxiliares, mas, algumas questões independem da metodologia utilizada. É conveniente que o público abrace a causa, de modo que o conhecimento seja assimilado por todos, porém a desmotivação e o cansaço dos alunos que trabalham durante o dia e estudam no turno noturno as vezes atrapalha o interesse e a participação em atividades que fogem da rotina.

No entanto, como mencionado pela professora, embora alguns alunos não corresponderam com o que foi planejado, há também experiências exitosas, surpreendentes, principalmente pelo desempenho de alguns estudantes que não era percebido durante as aulas tidas como “normais” e se saíram muito bem durante a aplicação da atividade, com isso “a utilização de jogos pode facilitar o trabalho do professor na avaliação dos alunos, criando situações para diagnosticar os avanços conquistados (KLIMEK, 2011, p.120). Essa análise permite que compreendamos a importância da utilização de diferentes recursos e linguagens. Se acaso os alunos que não participavam durante as aulas não tivessem o acesso ao jogo, talvez o seu rendimento passaria despercebido durante o processo de ensino e aprendizagem.

Quanto a contextualização com o lugar a professora da EJA afirma que:

*Eu já trabalhei com esse conteúdo, já apliquei na sala de aula, utilizando o espaço mesmo da escola como ponto de referência, de localização, utilizando também a casa do aluno, esses espaços mais próximos. Mas em questão também de utilizar povoados, Serrolândia em si como a localização, como ponto de referência, para mim foi muito bom e para os alunos também. A imagem facilita, chama mais atenção. (Participante n° 1, informação verbal em 06 de junho de 2019).*

O fato de já ter trabalhado com a orientação geográfica possibilitou que fosse feita uma revisão do conteúdo, desse modo, o jogo pode ser aplicado antes de qualquer outra atividade ou depois como um complemento a depender do objetivo, além disso o jogo é atemporal permitindo que possa ser utilizado em ocasiões que possibilite a sua utilização, como por exemplo em projetos pedagógicos que envolva toda a comunidade escolar.

O jogo possibilitou não apenas a formação dos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem, mas também proporcionou um momento de aquisição de conhecimento por parte dos docentes, como nos conta a professora n° 1: “Adorei a prática, a participação dos

*alunos e para mim só foi positivo, até para o meu aprendizado também, não só para os alunos mas para mim também foi uma coisa muito boa, gostei muito.”* (Participante nº1, informação verbal em 06 de junho de 2019), a professora nº 3 também nos fala sobre a possibilidade de continuar buscando a ludicidade durante as suas aulas. Ela nos conta que pretende elaborar:

*Além dos jogos, também um tipo a passa e repassa, que são aquelas perguntas e respostas, feito em grupos ou dividindo a sala em dois, e algumas atividades também voltadas principalmente na área da Geografia que eles venham a compreender e a se fazer parte desse processo, incluir todos os alunos na atividade, até os mais tímidos eles acabam de lá do local mesmo da turma, do grupo, eles contribuíram de forma significativa. (Participante nº 3, informação verbal em 04 de junho de 2019).*

As falas das professoras contextualizam o que já havia sido discutido sobre as contribuições dos jogos didáticos para o processo de ensino e aprendizagem, de modo que ele possibilitou a apreensão do conhecimento por parte dos aprendizes a respeito da orientação geográfica e conseqüentemente foram estabelecidas noções básicas sobre a organização espacial do município de Serrolândia, além disso, a partir desta pesquisa tendo como área de atuação o Ensino de Geografia, as docentes adquiriram mais uma cartar na manga, isto é, mais uma ideia, um recurso disponível para dinamizar o seu fazer docente ao longo do tempo.

#### **4.2 Aplicação do Jogo “Geoconexões”**

O consumo é inerente ao ser humano, de modo que ao construir as suas casas, preparar os alimentos, vestir-se, produzir meios de transportes, instrumentos eletrônicos, entre outras infinitudes de produtos e serviços, os indivíduos estão produzindo o espaço geográfico que é o “resultado da ação dos homens sobre o próprio espaço, intermediados pelos objetos, naturais e artificiais” (SANTOS,1988, p.25), portanto, o espaço é uma construção social pautada no consumo, na apropriação dos recursos naturais, transformando a primeira natureza em segunda natureza.

Ao nos apropriarmos dos recursos naturais de forma desordenada para suprir necessidades secundárias, ou seja, que não fazem parte das necessidades básicas de sobrevivência, estamos sendo consumistas, sobretudo, para atender ao ego em uma sociedade de consumo, e estabelecer fronteiras entre classes dentro de um sistema capitalista. “Os mesmos objetos, bens e serviços que matam nossa fome, nos abrigam do tempo, saciam a nossa sede, entre outras ‘necessidades’ físicas e biológicas, são consumidos no sentido de ‘esgotamento’, e utilizados também para mediar nossas relações sociais, nos conferir *status*” (BARBOSA, L; CAMPPBELL.C. 2006, p.22). Em meio a essas relações, a propaganda é influenciadora e é bastante utilizada nos dias atuais para nos instigar a consumir produtos que de fato não

necessitamos, agravando a demanda por recursos naturais, e, conseqüentemente causando impactos ambientais irreversíveis, mas, que se houver a conscientização por parte dos indivíduos é possível viver de forma sustentável.

Partindo desses pressupostos, foi possível contextualizar os conteúdos do livro didático que serviram como parâmetro para a elaboração do jogo “GEOCONEXÕES: Sociedade, consumo e sustentabilidade” que foi aplicado no COMAGS. Logo no início o “Geoconexões” agradou aos professores participantes da pesquisa e também os professores das diferentes áreas do conhecimento. O recurso lhes pareceu bastante familiar tendo em vista que é uma adaptação de um outro jogo comercial bastante difundido entre os jovens, o Banco Imobiliário. Ficou nítido o interesse dos docentes em ter outros exemplares do jogo com adaptações dos conteúdos das disciplinas que eles ministram, no entanto, o nosso produto foi elaborado a partir de conteúdos transversais possibilitando inúmeras formas de contextualizações para atender a diferentes objetivos, a depender do que se deseja alcançar nas diferentes disciplinas.

O jogo foi aplicado em 3 turmas do 9º ano do ensino regular, tendo a professora nº 2 responsável por uma turma do turno vespertino e o professor nº 4 responsável por duas do turno matutino. Logo abaixo temos o quadro procedimental que elucida parte do que se esperava e o que de fato aconteceu durante a aplicação.

**Quadro 2:** Procedimentos da aplicação do Jogo “GEOCONEXÕES”.

<b>Procedimentos do pesquisador</b>	<b>Procedimentos dos professores</b>	<b>Procedimentos realizados pelo pesquisador.</b>	<b>Procedimentos realizados pelos professores.</b>
Apresentar a proposta do Jogo aos professores.	Se apropriar do recurso e planejar a aplicação.	Apresentou o Jogo aos professores.	Recebeu o Jogo de forma positiva
Apresentar o jogo aos estudantes.	Dividir as turmas em três grupos (nº de exemplares do jogo) para que iniciassem a partida.	Apresentou o jogo aos estudantes e auxiliou durante a organização dos grupos.	Fez uma breve contextualização sobre o conteúdo e organizou os grupos.
Auxiliar na aplicação do Jogo, tirando possíveis dúvidas com relação às regras. E registrar toda as ações dos professores e alunos.	Ao longo da partida, avaliar o que está sendo discutido e contextualizar o conteúdo que está nos enunciados das castas e casas do tabuleiro.	O jogo é autoexplicativo, de modo foi possível registrar todas as ações durante a aplicação.	Mantiveram a ordem dos estudantes e avaliou as contribuições do jogo durante a aplicação e contextualizou o conteúdo.

**Fonte:** SANTOS, A. F. (2019)

A partir do quadro procedimental, podemos perceber que o fato do jogo ser autoexplicativo facilitou a sua aplicação. O manual (em apêndice 3) contém todas as regras e o tabuleiro indica as ações que devem ser seguidas para que o estudante alcance a reta final e o título de sustentabilidade, cabendo ao professor a supervisão e a contextualização do assunto que já havia sido trabalhado, assim, o jogo serviu como um fechamento da unidade, uma revisão dos conteúdos.

Foi também tarefa do professor garantir que as regras fossem seguidas. Segundo Chalita (2015), o jogo em um contexto educacional tem o mesmo caráter de seriedade e dificuldade como qualquer outro, não permitindo que regras sejam desrespeitadas, diferentemente das brincadeiras que podem ser modificadas a qualquer momento. Além disso foram esclarecidos os objetivos da aula aos estudantes para que não se perdessem de vista a seriedade, afinal, trata-se de um recurso que possibilita a apropriação do conhecimento em um espaço formal de educação.

Em relação as turmas, os professores tinham as suas concepções de diferenciação entre elas, mesmo sendo alunos com a mesma faixa etária, diferentemente do antagonismo que foi discutido entre as turmas da EJA e do ensino regular. Foi percebido um certo receio por parte dos professores com relação ao 9º ano vespertino. Eles avaliaram que os alunos eram menos interessados, dispersos, o que dificultou a dinâmica das aulas. No entanto, com a aplicação do jogo, percebeu-se o contrário, a turma com 43 estudantes se mostrou interessada ao novo, em descobrir como se jogava “afinal, que jogo esse”? Perguntavam.

A professora já havia mencionado que utiliza apenas o livro didático em suas aulas, e que não tinha pensado na possibilidade de trabalhar com os jogos, no entanto, ela percebeu que com o “Geoconexões” houve uma mudança significativa na turma:

*Eu achei o jogo interessante, foi uma coisa que levou os alunos a prestarem atenção, coisa que eles não costumam fazer nas aulas e como foi um assunto que já foi dado, teve alunos que se interessaram muito, principalmente aqueles alunos que não se interessavam, que não praticavam das aulas. (Participante nº 2, informação verbal em 7 de junho de 2019)*

É notório que os jogos estimulam a participação dos estudantes de modo a saírem da passividade e a se fazerem parte do processo de ensino e aprendizagem, é nítido também a surpresa da docente ao avaliar que o jogo é um recurso interessante, uma possibilidade de atrair a atenção dos alunos, se desvinculando dos textos do livro didático. A partir dessa constatação ela compreende a eficácia da produção do próprio material didático e afirma que: “*depois desse jogo eu percebi que realmente vale a pena, eu vou pensar com carinho nessa possibilidade.*” (Participante nº 2, informação verbal em 7 de junho de 2019). Essa fala nos indica uma mudança

por parte da docente e corrobora com o que Sacramento (2017), já havia mencionado anteriormente sobre o professor ser o autor do seu material didático e também com o que Cavalcanti (2012) defende sobre a autonomia do professor com relação ao desprendimento de orientações verticalizadas a partir do livro didático.

Quanto as turmas do matutino, foi possível observar a participação dos estudantes, também o trabalho do professor. Ele avalia a eficácia do jogo de forma positiva, e nos diz que:

*Eu percebo que ele veio sistematizar o conhecimento, houve assim, um reforço de forma lúdica, onde percebeu-se o prazer e o dinamismo dos alunos em interagir uns com os outros e até mesmo com nós professores. Então assim, era notório a felicidade de todos e também a satisfação. Eu vejo esse método como um método a ser seguido e repetido mais vezes, eu acho que foi de grande valia.” (Participante nº 4, informação verbal em 7 de junho de 2019)*

O professor menciona sobre a satisfação dos estudantes, isso realmente foi percebido durante a aplicação e pode ser exemplificado por um episódio curioso: Em uma das turmas tínhamos duas aulas geminadas, isto é, duas aulas seguidas, no entanto, com o intervalo entre elas, ao tocar o sinal alguns grupos permaneceram em sala dando continuidade à partida o que por certo demonstra o interesse pelo recurso. “O jogo tem uma profundidade psicológica de transformar a brincadeira em realidade, por isso as regras fechadas, a sua intensidade e, principalmente, o poder de fascinação que exerce sobre as pessoas” (CHALITA, 2015, p.148). De fato, os jogos são fascinantes e despertam o interesse e também a competitividade. Dessa maneira, seria prudente que houvesse um acompanhamento para que não haja disputas que percam de vista os objetivos da aula para que o jogo não se torne banal ou de azar, mantendo o respeito mútuo entre alunos e professores.

Com relação as dificuldades encontradas, o professor relata que “*uma das dificuldades que se observa, é o espaço físico: a sala é muito pequena e há um número muito alto de alunos.*” (Participante nº4, informação verbal em 7 de junho de 2019). Essa dificuldade tornou-se um grande desafio a ser superado, tínhamos três exemplares com 6 pinos, o que possibilita 6 jogadores por partida, e, em média 40 alunos na turma. Assim, foram formadas duplas para cada pino, ficando duas duplas reservas, a cada partida as duplas revezavam, possibilitando que todos pudessem jogar (Ver figuras 6). No entanto, tiveram alguns alunos que preferiram ficar na torcida e não jogaram, permitindo a permanência dos que já estavam jogando.

**Figura 6:** Aplicação do Jogo “Geoconexões”



**Fonte:** arquivo pessoal do autor, (07/07/2019)

No que concerne a contextualização com o lugar, podemos demonstrar com alguns enunciados presentes nas cartas. Como mencionado anteriormente no capítulo de produção dos jogos, nos valemos de informações de sites, livros e revistas eletrônicas para trazer algumas atualidades e pesquisas que estão interligadas a questão do consumo, da degradação ambiental e com a sustentabilidade. A exemplo: “A Caatinga é um dos Biomas mais degradados do País, concentrando mais de 60% das áreas suscetíveis à desertificação” Fonte: Cerratinga.org. A partir desse enunciado é possível contextualizar os Conceitos de Bioma, Caatinga e Desertificação, possibilitando a conscientização dos estudantes diante dos agravamentos do desmatamento do bioma ao qual eles tem acesso.

Um outro enunciado traz a seguinte informação: “No município de Jeremoabo-BA, o poder público assegurou a proteção legal da palmeira Licuri, com a aprovação de um projeto de lei que proíbe a sua queimada e derrubada” Fonte: Saito, 2006. A palmeira mencionada é um dos símbolos da cultura de Serrolândia, demonstrar uma ação positiva parte de um esforço de conscientização sobre a conservação de um bem que representa o povo e um período da história que ficou marcado pela dinâmica da economia da cidade voltada para a extração do fruto dessa palmeira.

Ser um instrumento de mediação desses conceitos é parte da função do jogo “Geoconexões”. Tê-lo como ferramenta possibilitou que os estudantes se apropriassem do conteúdo por meio da descoberta, da diversão e da disputa. É assim no convívio em sociedade, a todo momento nos questionamos, criamos estratégias para alcançar os objetivos, muitas vezes

perdemos, outras ganhamos, mas o jogo continua. Com relação ao professor, ele nos fala a respeito da aplicação do jogo em seu ambiente de trabalho: *foi uma experiência que veio só a somar e pretendo não necessariamente copiá-la, mas tomar como exemplo e desenvolver outras seguindo esse viés* (Participante nº4, informação verbal em 7 de junho de 2019). Se de fato o nosso recurso pode levar conhecimento às pessoas, o objetivo da proposta foi alcançado.

Portanto, todo o processo de elaboração e aplicação dos jogos nos mostraram que, mesmo com os desafios da docência, é possível que ações inovadoras possam ser difundidas para dinamizar as aulas de Geografia. Com os jogos didáticos foi possível contextualizar, de forma lúdica, o espaço vivido dos estudantes e professores, tornando o ensino e a aprendizagem significativa. Não há dúvidas que esses recursos são auxiliares da mediação do conhecimento, tê-los durante as aulas contribuíram para que o conhecimento fosse descoberto por um outro viés que não se prende ao livro didático e amplia a capacidade de assimilação dos conceitos geográficos durante as calorosas partidas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciamos este trabalho de pesquisa, nos questionamos sobre a eficácia dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem durante as aulas de Geografia, considerando que os jogos sempre fizeram parte da cultura humana e seu poder de fascinação motiva as pessoas a se desafiarem para alcançar objetivos e vencer oponentes, tê-los em sala de aula poderia estimular os estudantes a buscar mecanismos para vencer os jogos e consequentemente os conceitos geográficos seriam internalizados de maneira mais espontânea e prazerosa.

A partir dessas afirmativas, nos debruçamos em buscar métodos que comprovassem ou não a contribuição dos jogos neste processo. Constatou-se que o objetivo geral foi atendido, pois o trabalho conseguiu identificar que com os jogos didáticos os estudantes das turmas de 6º ano, 6º e 7º da EJA e 9º anos do COMAGS se tornaram mais atraídos em participar do processo de apreensão do conhecimento, saindo da passividade, tornando-se sujeitos ativos no processo de assimilação dos conteúdos que foram planejados para serem ministrados pelos professores de Geografia.

Até chegarmos a esta constatação identificamos junto aos professores do COMAGS que os recursos didáticos para o ensino de Geografia eram variados, porém, pouco utilizados por estarem obsoletos ou porque a escola não os disponibilizavam. Quanto aos jogos, eles não faziam parte do acervo de todos os professores, sendo o livro didático o recurso mais utilizado. Esse diagnóstico nos foi de grande valia pois possibilitou criar estratégias para que os jogos pudessem ser inseridos na prática docente desses professores. Possibilitou também compreender as suas dificuldades e anseios, diante da educação contemporânea, a qual exige um esforço de se renovar a cada dia buscando estratégias que supram as necessidades metodológicas e estruturais dos sistemas de ensino.

O esforço em produzir jogos didáticos, atrelando teoria e prática, foi parte fundamental para realização desta pesquisa. Acreditamos que esses recursos são impulsionadores de assimilação do conhecimento, porém, o fato do livro didático ser o instrumento de trabalho mais utilizado não incentiva a produção e a criatividade, pois os textos já estavam prontos, e segundo os professores o tempo é quase sempre o vilão não sobrando espaço para o processo criativo. Ao produzir os nossos jogos “Localize-se” e o “Geoconexões” demonstramos que é possível construir esses recursos com conteúdos diversos, a depender dos objetivos, e por certo, é a garantia de ter um recurso durável e atemporal, permitindo que outras áreas do conhecimento possam utilizá-los.

Nos propusemos a avaliar a eficácia desse recurso, dessa forma as contribuições dos jogos foram traduzidas nas falas dos docentes, que de certa forma puderam compreender que os jogos didáticos em suas práticas é um recurso que possibilita avaliar aqueles estudantes que tem dificuldade com a leitura e em trabalho em equipe. Acreditamos no potencial da ludicidade e ficou comprovado a sua eficácia quanto a sistematização do conhecimento a partir das cartas, painel e tabuleiros.

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, foi possível compreender a dinâmica educacional, mediante contato direto com professores e estudantes, com a comunidade escolar como um todo. Durante essa pesquisa-ação pôde-se também construir novos caminhos metodológicos que possibilitaram levar conhecimento e trazer conhecimento, uma troca mútua entre a experiência e o amadorismo. Esse feedback estimula que a educação não se feche em “caixinhas” pronta e acabadas, de modo a acompanhar e superar os desafios da docência na contemporaneidade.

Atestamos que, a partir dessa experiência os professores poderão buscar inovar e criar os seus próprios recursos. No entanto, para que o processo criativo aconteça é fundamental que o poder público, por meio da Secretaria Municipal de Educação estimule toda a rede, desde ao que se refere às questões didáticas e pedagógicas, mas também financeira, pois produzir esse material tem um custo elevado. Alguns professores por muitas vezes tiram do seu bolso para suprir a necessidade de ter recursos didáticos em suas aulas. Por exemplo, ter apenas três exemplares do “Geoconexões” dificultou o trabalho, é sugerido ter mais exemplares para atender à tanta gente, no entanto, os professores lidam diariamente com problemas semelhantes e que são solucionados à medida do possível. Diante da realidade foi preciso buscar formas para que, democraticamente, todos os alunos pudessem participar.

A pesquisa deixa um saldo positivo podendo ser ampliada e aperfeiçoada por outras áreas do conhecimento. O jogo “Localize-se”, por exemplo, pode ser elaborado a partir da análise do mapa de outros municípios, contextualizando de forma lúdica os espaços vividos por outros estudantes. O “Geoconexões: sociedade, consumo e sustentabilidade” é uma proposta que foi pensada para que outras edições sejam produzidas, por exemplo “Geoconexões: Espaço Agrário, Migrações e Urbanização”, propiciando o debate de questões sobre o êxodo rural e a produção do espaço urbano. A Geografia é fluida, dinâmica e o processo criativo precisa alcançar essa fluidez para que os indivíduos sejam capazes de se tornarem críticos e se reconhecerem no espaço geográfico.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, M. N. de C.P. DEWEY: JOGO E FILOSOFIA DA EXPERIÊNCIA DEMOCRÁTICA. In: KISHIMOTO, T.M. (Org) **O brincar e suas teorias**. 9º reimpressão da 1º ed. São Paulo: Cengage Learning, 2014. p.79-107
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998. 295 p.
- BRASIL, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 156 p.
- BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar**. 2013. 142 p. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.
- BREDA, T. V. **JOGOS GEOGRÁFICOS NA SALA DE AULA**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018. 153 p.
- BRENELLI, R.P. **O jogo como espaço para pensar a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas: Papirus, 1996. 208 p.
- CASTELLAR, S. M. V; MORAES, J. V. DE; SACRAMENTO, A. C.R. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. In: CALLAI, H. C. **Educação geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Edi. Injuí, 2011. P. 249-274.
- CAVALCANTI, L, de S. Concepções teórico-metodológicas e docência da geografia no mundo contemporâneo. In: \_\_\_\_\_ **O ENSINO DE GEOGRAFIA NA ESCOLA**. Campinas, SP: Papirus, 2002. p. 129-154.
- CAVALCANTI, L, de S. Referências Pedagógico-didáticas para a geografia escolar. In: \_\_\_\_\_ **O ENSINO DE GEOGRAFIA NA ESCOLA**. Campinas, SP: Papirus, 2002. p. 39-60.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. O ensino de geografia na escola. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- CASTROGIOVANNI, A. C. (org). **ENSINO DA GEOGRAFIA: caminhos e encantos**. Porto Alegre: EDIPUCRS. 2007. 111 P.
- CHALITA, A. L. Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de atividade significativa. In: SACRAMENTO *et al.* (orgs). **Ensino de Geografia: produção do espaço e processos formativos**. Rio de Janeiro: consequência, 2015.
- CHIMENTÃO, L.K. O significado da formação continuada docente. **4º Congresso do Norte Paranaense de Educação-CONPEF**. Universidade Estadual de Londrina, 2009.
- FREIRE, P. Educação “bancária” e educação libertadora. In: PATTO, M.H.S. (Org.) **Introdução à psicologia escolar**. 3ª ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997. 464 p. Disponível em: <<https://books.google.com.br>> Acesso em: 26 de abr de 2018.

FREITAS, O. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009. 132 p.

KAERCHER, A. N. **Desafios e utopias no ensino de geografia**. 3. ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 1999, 2003 (reimpressão). 150 p.

KISHIMOTO, T. M. FROEBEL E A CONCEPÇÃO DE JOGO INFANTIL. in: KISHIMOTO, T.M.(org). **O brincar e suas teorias**. 9º reimpressão da 1º ed. São Paulo. Cengage Learning, 2014. p. 57-78.

KLIMEK, R. Como Aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema. In: PASSINI, E. **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2011.p. 117-123.

LAKATOS, E. M; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MAIA, H, C, A. Saberes e Práticas de Ensino de Geografia na Educação de Jovens e Adultos. **In: NUNES, M. D. dos R; SANTOS, I. S; MAIA, H. C.A. (Org). GEOGRAFIA E ENSINO: aspectos contemporâneos da prática e da formação docente**. Salvador: EDUNEB, 2018, p. 45-66.

MOREIRA, H. CALEFFE, L, G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008. 245 p.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa, organizadores prévios, mapas conceituais, diagramas v e unidades de ensino potencialmente significativas**. Instituto de Física – UFRGS Porto Alegre, RS, Brasil, 2012. Disponível em: <http://paginas.uepa.br/> Acesso em: 26 de abril de 2018.

NUNES, M. D. dos R; SANTOS, I. S; MAIA, H. C.A. Ensino de Geografia: Vários Contextos e Diferentes Linguagens para a Prática Pedagógica. In: NUNES, M. D. dos R; SANTOS, I. S; MAIA, H. C.A. (org). **GEOGRAFIA E ENSINO: aspectos contemporâneos da prática e da formação docente**. Salvador: EDUNEB, 2018, p. 25-44.

PONTUSCHKA, N. N; CACETE, N.H; PAGANELLI, T. I. **Para ensinar e aprender geografia**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009. 383p.

PRODANOV, C. C; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROSA, M, V, de F, P, do C; ARNOLDI, M, A, G, C. **A ENTREVISTA NA PESQUISA QUALITATIVA: Mecanismos para validação dos resultados**. 1. ed. reimpressão. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. 107 p.

SACRAMENTO, A. C. R. A produção dos jogos na formação docente: material didático no ensino de geografia. In: PORTUGAL, J. F. (org.) **Educação geográfica: temas contemporâneos**. – Salvador: EDUFBA, 2017. P. 221-233.

SANTOS, M. **METAMORFOSES DO ESPAÇO HABITADO**, fundamentos teórico e metodológico da geografia. Hucitec.São Paulo 1988.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23º ed.São Paulo. Cortez. 2007. 154 p.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Projeto Político Pedagógico**. Serrolândia-BA, 2017, 58 p.  
SOMMER, J. A. P. Formas lúdicas para trabalhar conceitos de orientação espacial: algumas reflexões. In: REGO, N. (org.). Um pouco do mundo cabe em nossas mãos: geografizando em educação o local e o global. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003, p. 123-130.

TARDIF, M; LESSARD, C. **O TRABALHO DOCENTE**: Elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas. 9ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. 317 p.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez: autores associados, 1986. 108 p.

THIOLLENT, M.J.M; COLETTE, M.M. Pesquisa-ação, formação de professores e diversidade. **Acta Scientiarum**. V.36, n 2. Maringá: jul-des 2014. P.207-216. Disponível em: < <http://www.redalyc.org/html/3073/307332697009/>> acesso em: 04/07/2018

WELLER, W; PFAFF, N. (org). **Metodologias da Pesquisa Qualitativa em Educação**. 3. Ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 3013. 336 p.

XIMENES, S. Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa. 2ª ed. Reform. São Paulo: Ediouro, 2000. 980 p.

## **BIBLIOGRAFIA**

BOLIGIAN, L; MARTINEZ, R; ALVES, A. **GEOGRAFIA**: Espaço e Vivência. 5ª ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

## APÊNDICES

### Apêndice 1: Diagnóstico sobre o uso dos Jogos no COMAGS.

#### Dados de identificação

- Nome:
- Formação profissional:

#### Entrevista semiestruturada.

- 1- Há quanto tempo exerce a função de professor (a)?
- 2- Quais os principais materiais didáticos utilizados nas suas aulas?
- 3- Como é a relação dos alunos com a disciplina Geografia?
- 4- Jogos são utilizados desde os tempos remotos como forma de entretenimento, entretanto, pesquisas abordam que é possível a sua utilização na educação geográfica. De que modo a utilização de jogos refleti na sua prática?
- 5- Se já utilizou de jogos didáticos, de que forma os alunos corresponderam com o que se propôs durante as aulas?
- 6- Como é a sua relação com o processo de elaboração de materiais didáticos, sobretudo, os jogos?
- 7- Existem dificuldades com relação à elaboração de jogos, quais são elas?
- 8- De que forma a escola tem contribuído para o fazer docente e o que ela dispõe de recursos que sirva para a elaboração de diferentes práticas pedagógicas?
- 9- A educação se renova de tempos em tempos e os recursos didáticos tem sido aperfeiçoado ou adaptado para atender aos diversos públicos. De que forma é possível acompanhar essas mudanças?

**Apêndice 2:** Roteiro de Entrevista pós Aplicação dos Jogos.

- 1- De que modo o jogo contribuiu com a sua prática docente?
- 2- Durante a aplicação do jogo, houve alguma mudança significativa no comportamento ou na participação dos alunos durante a aula?
- 3- Sabemos que cada turma e cada estudante tem as suas particularidades. De que modo o jogo contribuiu para inclusão dos alunos no processo de compreensão dos conceitos e conteúdos geográficos?
- 4- O trabalho docente é desafiador no sentido de tentar dinamizar as aulas e surpreender os estudantes com práticas lúdicas que estimulem o aprendizado. Quais as maiores dificuldades nesse processo de planejar e executar uma metodologia que não é tão comum no dia a dia do fazer docente?
- 5- O jogo é uma proposta que amplia o leque de recursos didáticos para o ensino, desse modo, pretende criar novos jogos didáticos para dinamizar a sua prática docente?
- 6- Se houver, aponte os pontos positivos ou negativos do jogo.

**Apêndice 3:** Perguntas surpresas do jogo “Localize-se”.

- 1- O Sol nasce a Oeste e põe-se a Leste. Verdadeiro ou falso? **(F)**
- 2- Tendo Serrolândia como referência, o roçadinho está a sudoeste? **(F)**
- 3- Tendo Várzea do Poço como referência, o lajedo está a Noroeste? **(V)**
- 4- A Bússola tem como principal referência o hemisfério Sul? **(F)**
- 5- O GPS foi um equipamento bastante utilizado no período das grandes navegações? **(F)**
- 6- O Brasil está localizado nos hemisférios norte, sul e oeste. Verdadeiro ou falso? **(V)**
- 7- A rosa dos ventos é formada por pontos cardeais, colaterais e subcolaterais.  
Verdadeiro ou falso? **(V)**
- 8- O sol é um astro bastante utilizado para a orientação geográfica? **(V)**
- 9- Durante a noite a orientação só pode ser feita por meio de equipamentos? **(F)**
- 10- A orientação pelos astros e estrelas é uma maneira primitiva de orientação geográfica.? **(V)**
- 11- O Sol, de acordo com o seu movimento diurno, indica-nos quatro pontos cardeais:  
Norte, Sul, Nordeste e Sudeste? **(F)**
- 12- Os pontos cardeais: Norte, Sul, Leste e Oeste, só podem ser representados pelas letras N, S, L e O? **(F)**

#### Apêndice 4: Manual do Jogo “Geoconexões: Sociedade, Consumo e Sustentabilidade”

### CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O jogo “ GEOCONEXÕES: Sociedade, Consumo e Sustentabilidade”, faz parte de uma pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Licenciatura plena em Geografia, da Universidade do Estado da Bahia- CAMPUS-IV, Jacobina, BA.

O jogo contém um tabuleiro, este manual de regras, dois dados, 4 pinos de cores diferentes e 30 cartas de informações. Os dados são usados para indicar a quantidade de “casas” que o jogador deverá movimentar-se no tabuleiro.

Por ser um jogo autoexplicativo, isto é, as “casas” e cartas de informações indicam os comandos, dessa forma o jogador aprende a jogar, jogando.

Podem jogar de dois a quatro participantes, mas, o professor poderá formar duplas ou trios para que possam desenvolver um trabalho em equipe e se ajudarem durante a partida.

Foi desenvolvido com o objetivo de servir como um recurso didático para as aulas de Geografia no nono ano do ensino fundamental II. No entanto, por se tratar dos conteúdos transversais: sociedade de consumo e meio ambiente; o jogo é um recurso que pode ser utilizado por outras áreas do conhecimento e com diferentes faixas etárias a partir dos 9 anos.

**OBJETIVO:** Para vencer o jogo, os participantes terão que percorrer todo o tabuleiro e alcançar o fim da linha, para isso, contarão com a sorte ao lançar os dados e conseguir ações positivas que estão distribuídas nas “casas” e nas cartas de informações.

**INÍCIO DO JOGO:** Os participantes disputarão nos dados quem iniciará a partida. Quem fizer a maior pontuação inicia a partida e assim sucessivamente. Em caso de empate, os jogadores que empatarem lançam os dados mais uma vez para desempatar.

**MOVIMENTANDO O PEÃO:** Ao movimentar o seu peão, ele poderá cair em casas **amarelas** que representam a “Sociedade de Consumo” ou em casas **vermelhas** que representam a “Degradação Ambiental” e também nas casas **verdes** que representam o “Meio Ambiente e a Sustentabilidade”. Essas casas têm ações positivas e negativas que acontecem na dinâmica do espaço Geográfico.

Poderá cair também nas casas de cartas de informações que trazem notícias positivas e negativas que circulam nos sites de jornais e revistas. As cartas também são divididas nas cores amarelo,

vermelho e verde, seguindo a mesma lógica entre sociedade de consumo, degradação ambiental e meio ambiente e sustentabilidade. Ao cair na carta sorteada o participante deverá ler os enunciados tanto das casas ou das cartas e cumprir a ação que for indicada nas mesmas.

**PRISÃO:** Têm duas formas de ir para a prisão: Se o jogador cair *duas vezes seguidas em casas vermelhas* que contém ações negativas ou se ele sortear a *carta vá para a prisão*. Caso isso ocorra, o participante ficará duas rodadas preso.

**LIQUIDAÇÃO:** A casa Liquidação representa a Sociedade de Consumo, os impulsos por compras, portanto, torna-se também uma prisão simbólica. Caso o participante cair *duas vezes em casas amarelas* ou *sortear duas cartas amarelas seguidas*, ele ficará duas rodadas na casa Liquidação “fazendo compras” e não movimentará o peão.

**HOTEL ECOLÓGICO:** Ao cair na casa hotel ecológico, o participante terá um momento de descanso e não fará nenhuma ação.

### **EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO**

**Autor:** Adelvan Ferreira Santos

**Orientador:** Prof. Dr. Marcone Denys dos Reis Nunes

**Artes Gráficas:** Kaiky Rodrigues da Silva Nunes

**Apêndice 5:** Organização e enunciados das cartas e casas do tabuleiro.

Organização do Tabuleiro: 42 Casas

Nos cantos: INÍCIO; LIQUIDAÇÃO; HOTEL ECOLÓGICO; PRISÃO = 4

INFORMAÇÕES= 8

CASAS COMUNS COM ENUNCIADOS= 30

10 sobre sociedade de consumo

10 sobre a degradação ambiental

10 sobre meio ambiente e sustentabilidade

Cartas de informações: 30 CARTAS

10 sobre sociedade de consumo

10 sobre a degradação ambiental

10 sobre meio ambiente e sustentabilidade

**CASAS COMUNS: SOCIEDADE DE CONSUMO**

A propaganda da sua loja fez muito sucesso nas redes sociais, agora você terá que trabalhar dobrado para dar conta das vendas.

**Fique uma rodada sem jogar.**

Você comprou muitos produtos que não são essenciais à sua subsistência e ainda ficou devendo muito.

**Para pagar, volte duas casas ou irá para a prisão.**

Na sua cidade, existem muitas fábricas que abastecem o mercado de bolsas no Brasil, com isso o comércio local lucra bastante e você pode garantir o sustento da sua família.

**Avance duas casas**

Nesse ano você já adquiriu o terceiro celular da nova geração, afinal, você está sempre em busca de produtos mais modernos e avançados tecnologicamente.

**Doe o celular antigo e permaneça onde está.**

Seja o primeiro a conferir à nova linha de outono/inverno daquela marca famosa de roupas que todos adoram.

**Passe uma casa à frente do seu concorrente.**

Seu carro já tem dois anos de uso e você já não se sente bem com ele, faça um esforço para trocá-lo por um mais moderno.

**Fique uma rodada sem jogar.**

Você quer ir àquela festa com seus amigos, mas nenhum dos seus 20 pares de sapatos combinam com a roupa que você escolheu.

**Fique sem ir para a festa e volte 3 casas.**

O seu guarda roupa já não cabe tantos produtos. Faça um bazar beneficente em prol da ONG de apoio aos animais da sua cidade.

**Avance duas casas**

Você aproveitou o máximo das liquidações e das facilidades com o cartão de crédito. A fatura chegou e você não tem como pagar.

**Volte duas casas e fique uma rodada sem jogar.**

Você pediu um lanche e ele veio acompanhado de uma sacola, um prato de isopor, um papel alumínio, um garfo e uma faca de plástico e dois guardanapos.

**Fique uma casa atrás do seu concorrente.**

## CASAS COMUNS: DEGRADAÇÃO DO MEIO AMBIENTE

A sua fábrica de bolsas produz muitos resíduos sólidos e você recebeu uma multa por poluir o meio ambiente

**Volte duas casas**

As sacolas plásticas que você pegou no supermercado foram descartadas na natureza, e com isso morreram muitos animais, principalmente marinhos.

**Volte ao início**

O seu carro consome muito combustível e produz muita fumaça, prejudicando a saúde das pessoas e o meio ambiente

**Guarde o carro e fique uma rodada sem jogar**

O celular que você descartou se encontrou com milhares de outros aparelhos eletrônicos e agora irão poluir o planeta por milhares de anos.

**Volte uma casa**

O Brasil é um país em desenvolvimento, portanto tem uma menor parcela de culpa na produção do lixo mundial.

**Permaneça onde está**

Para produzir o alimento que você come e a casa onde você mora os animais perderam o seu habitat natural por conta do desmatamento.

**Volte uma casa**

Seu vizinho queimou o lixo do quintal e acabou poluindo o ar, além disso, o fogo se espalhou na mata e também atingiu a sua casa.

**Você perdeu tudo, volte para o início.**

Um navio carregado de óleo naufragou no mar da Bahia, com esse acidente, parte das espécies marinhas morreram no local.

**Os pescadores perderam o seu sustento. Volte duas casas**

No bioma caatinga, as palmeiras de ouricuri estão ficando cada vez mais escassas com o desmatamento.

**Volte uma casa**

Para abastecer a sua casa e as grandes indústrias com energia elétrica muitas áreas de florestas e agrícolas foram inundadas para dar espaço às usinas hidrelétricas.

**Volte duas casas**

## CASAS COMUNS: MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

A sua casa é abastecida com energia solar que é uma fonte de energia renovável.

**Avance três casas**

Você aproveita os recursos naturais de forma consciente, usufruindo dos frutos sem derrubar a árvore.

**Jogue mais uma vez.**

Você e seus amigos promoveram uma campanha de plantio de mudas de árvores na sua cidade.

**Avance duas casas**

Para não poluir o ar e economizar combustível do carro, vá de bicicleta para o trabalho

**Avance uma casa**

Ajude a reciclar e reutilizar produtos que foram descartados.

**Avance uma casa**

Os resíduos orgânicos da sua casa serão transformados em adubos para a horta no seu quintal.

**Jogue mais uma vez**

No supermercado onde você é cliente, o gerente substituiu as sacolas plásticas por sacolas biodegradáveis.

**Jogue mais uma vez**

O uso consciente da água é importante para que as gerações futuras tenham acesso à água potável.

**Avance uma casa.**

Na sua casa são utilizados produtos com selo de eficiência energética, portanto são mais econômicos.

**Avance três casas**

Você doou roupas, calçados e brinquedos que não são utilizados para pessoas que precisam.

**Jogue mais uma vez.**

## CARTAS DE INFORMAÇÕES: SOCIEDADE DE CONSUMO

No Brasil são distribuídas cerca de 1,5 milhão de sacolinhas por hora, como divulgou o ministério do meio ambiente. São 13 bilhões de sacos plásticos por ano.

**Volte duas casas.**

Fonte: Terra.Com

O Brasil é o quarto maior produtor de lixo plástico no mundo.

**Volte duas casas**

Fonte: DW. Com

O Brasil tem a quarta maior frota de carros do mundo, cerca de 51 milhões.

**Permaneça onde está.**

Fonte: IBGE

Cresce o número de endividados no Brasil, cerca de 62,7% das famílias relataram ter dívidas no cartão de crédito, cheque especial, carnê de lojas.

**Diminua as suas compras e fique onde está.**

Fonte: Correio Braziliense

O número de shoppings centers no Brasil só tem aumentado: são 563, totalizando 104.928 lojas

**Avance uma casa.**

Fonte: Associação Brasileira de Shopping Centers

O Consumo de energia elétrica no Brasil cresceu 2% na primeira quinzena de maio de 2019, em comparação com igual período de 2018

**Economize energia, permaneça onde está**

Fonte: Globo.com

Sociedade de consumo vai devastar seres vivos. O aumento da população que chegou a cerca de 7,6 bilhões e o aumento de 10 vezes do comércio demandam muitos recursos naturais.

#### Permaneça onde estar

Fonte: Diário da Amazônia

Pesquisa mostra que 76% das pessoas não praticam consumo consciente no Brasil.

#### Volte uma casa

Fonte: G1.com

63% dos Brasileiros com menos de 35 anos estão dispostos a cortar despesas com alimentação para investir em celular.

#### Volte uma casa.

Fonte: Itmidia.com

Dados da Anatel indicam que o Brasil terminou abril de 2019 com 228,6 milhões de celulares, 1,08 celulares por habitante.

#### Avance uma casa.

Fonte: Teleco.com

## CARTAS DE INFORMAÇÕES: DEGRADAÇÃO AMBIENTAL

O Brasil está na liderança de produção de lixo eletrônico na América Latina. O país produz anualmente 1,5 mil toneladas.

#### Volte uma casa.

Fonte: Techtudo.com

Governo federal aprova registro de mais 31 agrotóxicos, somando 169 no ano. O uso de determinados agrotóxicos pode causar câncer.

#### Volte duas casas.

Fonte: G1.com

Desmatamento da Mata Atlântica cresce em cinco estados do país, aponta levantamento. Em dois anos foram 113 km<sup>2</sup> de floresta.

#### Fique uma rodada sem jogar

Fonte: G1.com

Em janeiro de 2019 a Amazônia perdeu 108 km<sup>2</sup> de florestas, um aumento de 54% em comparação ao mesmo período do ano anterior.

#### Volte uma casa

Fonte: Instituto Humanitas Unisinos

Atualmente, há 5.200 espécies de animais em risco de extinção, segundo dados da União Internacional para a Conservação da Natureza.

**Lute pela sobrevivência das espécies. Avance uma casa.**

Fonte: Greenme.com

A caatinga é um dos biomas mais degradados do país, concentrando mais de 60% das áreas suscetíveis à desertificação.

**Ajude a preservar e avance uma casa.**

Fonte: Cerratinga.org

Rio Paraopeba, contaminado por rejeitos da Vale em Brumadinho, sofre com poluição a poucos metros da nascente.

**Fique uma rodada sem jogar**

Fonte: G1.com

Um homem foi preso por manter pássaros silvestres em gaiolas e sem autorização, em Lagoa Formosa. Ele pagará multa de R\$8.983.

**Vá para a prisão**

Fonte: G1.com

Baleia cachalote é encontrada morta na Itália com plásticos no estômago, diz Greenpeace.

**Diminua o uso de plásticos e avance uma casa.**

Fonte: G1.com

Dupla é presa por pesca predatória e polícia federal apreende 500kg de lagosta. A pesca é proibida no período de reprodução, de 1º de dezembro a 31 de maio.

**Volte uma casa.**

Fonte: UOL notícias.

## CARTAS DE INFORMAÇÕES: MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

Roupa biodegradável torna consumo de moda menos poluente. Peças se decompõe em até três meses na natureza.

**Jogue mais uma vez**

Fonte: Estadão de São Paulo

Canudos de plástico estão proibidos no Estado do Maranhão. Os canudos podem levar séculos para se decomponem na natureza.

**Avance duas casas.**

Fonte: O imparcial.com

O projeto Eco Eletro recolheu quase uma tonelada em doações de equipamentos eletrônicos em 6 meses. A medida possibilitou a reciclagem do material.

#### Avance três casas

Fonte: O DIA

Tartarugas marinhas são protegidas pelo projeto 'TAMAR' na Praia do Forte. Espécies transformaram praias desertas da Bahia em berçário da vida selvagem.

#### Salve a vida selvagem. Avance três casas.

Fonte: G1.com

Moradores de Araucária separam os materiais para a coleta seletiva, além de contribuir para preservar o meio ambiente, estão ajudando a associação de catadores de matarias reciclados.

#### Avance três casas.

Fonte: bemparana.com

Em 2 anos, projeto de reciclagem recolhe 12,7 mil lâmpadas fluorescentes em Piracicaba. Há 15 pontos de descarte na cidade.

#### Jogue mais uma vez

Fonte: G1.com

O conjunto Eólico Umburanas, localizado nos municípios de Umburanas e Sento Sé, na Bahia, recebeu autorização da ANAEEEL, para entrar em operação completa.

#### Energia renovável merece avançar três casas.

Fonte: A Tarde, UOL.

Aconteceu na comunidade de Mata do Estado, Capim Grosso, a 11ª Festa do Licuri, com o objetivo de promover a preservação dessa espécie da Caatinga.

#### Pegue a sua cocada e jogue mais uma vez

Fonte: Portal Serrolândia

No município de Jeremoabo-BA, o poder público assegurou a proteção legal da palmeira Licuri com a aprovação de um Projeto-de-Lei que proíbe sua queimada e derrubada.

#### Passe à frente do seu oponente

Fonte: Saito, 2006

Entre as áreas de conservação da caatinga, pode-se citar o Parque da Sete Passagem, área que abriga algumas nascentes de importantes para o município de Miguel Calmon, Ba.

#### Avance duas casas

Fonte: Saito, 2006

## ANEXOS

**Anexo 1:** Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS- CAMPUS IV  
COLEGIADO DE GEOGRAFIA**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

ESTA PESQUISA SEGUIRÁ OS CRITÉRIOS DA ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS CONFORME RESOLUÇÃO N<sup>o</sup> 466/12 DO  
- CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE.

### I – DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Nome do Participante: \_\_\_\_\_  
 Documento de Identidade n<sup>o</sup>: \_\_\_\_\_ Sexo: F ( ) M ( )  
 Data de Nascimento: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
 Endereço: \_\_\_\_\_ Complemento: \_\_\_\_\_  
 Bairro: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_  
 Telefone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_ / (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### II - DADOS SOBRE A PESQUISA CIENTÍFICA:

1. **TÍTULO DO PROTOCOLO DE PESQUISA:** A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: Contribuições ao processo de ensino-aprendizagem.
2. **PESQUISADOR (A) RESPONSÁVEL:** Marcone Denys dos Reis Nunes  
**Cargo/Função:** Professor orientador

### III - EXPLICAÇÕES DO PESQUISADOR AO PARTICIPANTE SOBRE A PESQUISA:

O (a) senhor (a) está sendo convidado (a) para participar da pesquisa: A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: Contribuições ao processo de ensino-aprendizagem, de responsabilidade do pesquisador Marcone Denys dos Reis Nunes, docente da Universidade do Estado da Bahia que tem como objetivo: Fazer uma análise por meio de oficinas pedagógicas, sobre a produção e as contribuições do uso dos jogos didáticos para o ensino de Geografia

Pesquisa submetida ao Comitê de ética em pesquisa com seres Humanos da Universidade do estado da Bahia , aprovado sob numero de parecer: 3.212.228 em 21 de março de 2019, consulta disponível no link : <http://aplicacao.saude.gov.br/plataformabrasil>

na educação básica. A realização desta pesquisa trará ou poderá trazer benefícios para a educação geográfica pois possibilitará a partir dos jogos pedagógicos, a apreensão dos conceitos e temas da Geografia escolar. Também beneficiará a comunidade da cidade de Serrolândia- BA, pois trará uma nova possibilidade de ensino no âmbito da educação geográfica de modo a contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dos participantes da pesquisa. Os jogos serão desenvolvidos a partir dos conceitos e temas da Geografia trazendo na sua linguagem imagética as particularidades do lugar de pesquisa, fortalecendo a cultura local. Caso aceite o Senhor (a) será entrevistado (a), esta entrevista será gravada em áudio, pelo aluno **Adelvan Ferreira Santos** do curso de graduação em Geografia. Devido a coleta de informações o senhor (a) poderá ficar confuso com algumas perguntas, assim, para amenizar esse risco, retomaremos a pergunta do início para que não haja dúvidas que possam te causar algum tipo de desconforto ou prejudicar a confiabilidade da pesquisa. Caso haja algum tipo de desconforto por parte do entrevistado, a entrevista será suspensa imediatamente, além disso garantimos o sigilo absoluto da identidade dos participantes, desta forma essa pesquisa preza pelo respeito, dignidade e autonomia dos participantes da pesquisa reconhecendo a sua vulnerabilidade, garantido a sua livre e espontânea vontade em participar ou não da pesquisa. Sua participação é voluntária e não haverá nenhum gasto ou remuneração resultante dela. Garantimos que sua identidade será tratada com sigilo e, portanto, o Sr (a) não será identificado (a). Caso queira (a) senhor(a) poderá, a qualquer momento, desistir de participar e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisadora ou com a instituição. Quaisquer dúvidas que o (a) senhor (a) apresentar serão esclarecidas pela pesquisadora e o Sr (a) caso queira poderá entrar em contato também com o Comitê de ética da Universidade do Estado da Bahia. Esclareço ainda que de acordo com as leis brasileiras o Sr (a) tem direito a indenização caso seja prejudicado por esta pesquisa. O (a) senhor (a) receberá uma cópia deste termo onde consta o contato dos pesquisadores, que poderão tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

## **V. INFORMAÇÕES DE NOMES, ENDEREÇOS E TELEFONES DOS RESPONSÁVEIS PELO ACOMPANHAMENTO DA PESQUISA, PARA CONTATO EM CASO DE DÚVIDAS**

### **1. PESQUISADOR (A) RESPONSÁVEL: Marcone Denys dos Reis Nunes**

**Endereço:** Rua Elias Oliveira Cunha, S/N Golden Park- Bloco 7 – ap.304- Peru CEP. 44700-000 Jacobina-BA

**Comitê de Ética em Pesquisa- CEP/UNEB** Rua Silveira Martins, 2555, Prédio da Reitoria, 1º andar- Cabula, Salvador- BA. CEP: 41.150-000. Tel.: 71 3117-2399 e-mail: [cepuneb@uneb.br](mailto:cepuneb@uneb.br)

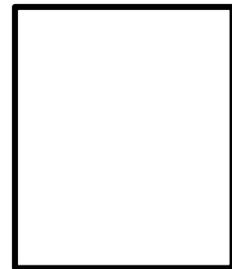
**Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP- End:** SRTV 701, Via W 5 Norte, lote D - Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte CEP: 70719-040, Brasília-DF

## V. CONSENTIMENTO PÓS-ESCLARECIDO

Após ter sido devidamente esclarecido pelo pesquisador(a) sobre os objetivos e benefícios da pesquisa A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: Contribuições ao processo de ensino-aprendizagem, e riscos de minha participação na pesquisa , e ter entendido o que me foi explicado, concordo em participar sob livre e espontânea vontade, como voluntário consinto que os resultados obtidos sejam apresentados e publicados em eventos e artigos científicos desde que a minha identificação não seja realizada e assinarei este documento em duas vias sendo uma destinada a pesquisadora e outra a via que a mim.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante da pesquisa



\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) professor (a) responsável  
(Orientador)

\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) pesquisador (a) discente (Orientando)

**Anexo 2: Parecer consubstanciado do CEP****PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: contribuições ao processo de ensino-aprendizagem

**Pesquisador:** MARCONE DENYS

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 08120318.7.0000.0057

**Instituição Proponente:** Universidade do Estado da Bahia

**Patrocinador Principal:** UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 3.212.228

**Apresentação do Projeto:**

O projeto intitulado A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: contribuições ao processo de ensino-aprendizagem, do pesquisador Marcone Denys, é uma pesquisa qualitativa em educação, que propõe verificar as contribuições dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de Geografia na educação básica. A escolha do tema partiu da necessidade de contribuir com as pesquisas no âmbito do ensino de Geografia, bem como com a prática docente na educação básica. Para tornar a pesquisa viável e eficaz, buscar-se-a bibliografias que embasem a redação do texto e a produção do objeto de estudo. Será feita uma pesquisa-ação onde os sujeitos estarão

envolvidos para aperfeiçoar as práticas analisadas. Fará uma análise dos conteúdos de Geografia contidos nos livros didáticos adotados pelos professores de Geografia no 6º e 9º ano do ensino fundamental II, do Colégio Arionete Guimarães de Sousa- COMAGS, em Serrolândia-BAHIA. Posteriormente serão produzidos jogos manuais que possam atrelar a teoria com a prática de ensino desses conteúdos. A verificação das hipóteses se dará a partir da aplicação desses jogos por meio de oficinas pedagógicas em uma turma do 6º e em outra turma do 9º ano do ensino fundamental II do COMAGS. Os resultados obtidos com a aplicação dos jogos serão observados e analisados através de entrevistas semiestruturadas com professores e questionários para os alunos, comprovando ou não, a sua eficácia na utilização dos conteúdos de Geografia.

**Endereço:** Rua Silveira Martins, 2555

**Bairro:** Cabula

**CEP:** 41.195-001

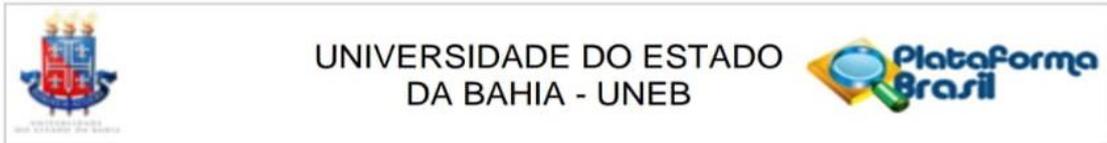
**UF:** BA

**Município:** SALVADOR

**Telefone:** (71)3117-2399

**Fax:** (71)3117-2399

**E-mail:** cepuneb@uneb.br



Continuação do Parecer: 3.212.228

**Objetivo da Pesquisa:**

**Objetivo Primário:**

Fazer uma análise, por meio de oficinas pedagógicas, sobre as contribuições do uso dos jogos pedagógicos para o ensino de Geografia na educação básica.

**Objetivo Secundário:**

- Fazer um diagnóstico sobre as demandas dos alunos e professores com relação ao uso dos jogos como ferramentas didática.
- Analisar os conteúdos dos livros didáticos de Geografia, utilizados atualmente pelos professores do 6º e 9º da rede pública de ensino de Serrolândia-BA.
- Aplicar oficinas pedagógicas para a produção de jogos direcionados aos conteúdos, conceitos e temas da Geografia
- Avaliar as contribuições dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Os riscos e benefícios estão assim apresentados:

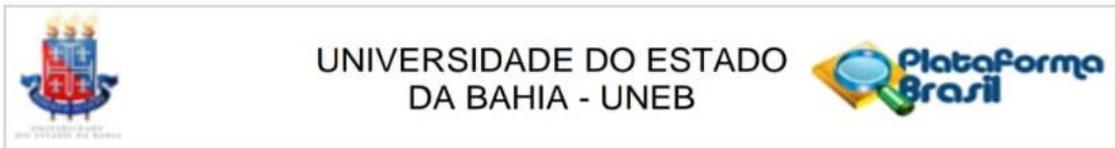
**Riscos:**

A pesquisa apresenta riscos, pois a mesma envolverá seres humanos. No entanto, todos os cuidados possíveis serão tomados para que sejam respeitados os direitos dos indivíduos participantes da pesquisa durante o processo de coleta de dados, com o intuito de não negligenciar a dignidade humana. Desse modo a imagem e a identificação dos sujeitos serão preservadas para que não haja maiores problemas.

**Benefícios:**

A pesquisa trará benefícios para a educação geográfica pois possibilitará a partir dos jogos pedagógicos, a apreensão dos conceitos e temas da Geografia escolar. Também beneficiará a comunidade da cidade de Serrolândia- BA, pois trará uma nova possibilidade de ensino, além disso os jogos serão contextualizados a partir do lugar de vivência dos sujeitos de modo que respeitara as particularidades serrolandese, valorizando socioculturais. Os resultados da investigação serão expostos aos participantes e a comunidade, para que estes possam fazer sua análise crítica sobre a pesquisa. Também será apresentada a outros pesquisadores, e estará à disposição caso queiram dar prosseguimento ao estudo.

**Endereço:** Rua Silveira Martins, 2555  
**Bairro:** Cabula **CEP:** 41.195-001  
**UF:** BA **Município:** SALVADOR  
**Telefone:** (71)3117-2399 **Fax:** (71)3117-2399 **E-mail:** cepuneb@uneb.br



Continuação do Parecer: 3.212.228

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Pesquisa atual e relevante para o contexto educacional

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Todos os termos foram apresentados em consonância

**Recomendações:**

Recomendamos ao pesquisador atenção aos prazos de encaminhamento dos relatórios parcial e/ou final. Informamos que de acordo com a Resolução CNS/MS 466/12 o pesquisador responsável deverá enviar ao CEP- UNEB o relatório de atividades final e/ou parcial anualmente a contar da data de aprovação do projeto.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Após a avaliação ética com vista à Resolução 466/12 CNS/MS o CEP/UNEB considera o projeto como APROVADO para execução, tendo em vista que apresenta benefícios potenciais a serem gerados com sua aplicação e representa risco mínimo aos participantes, respeitando os princípios da autonomia, da beneficência, não maleficência, justiça e equidade.

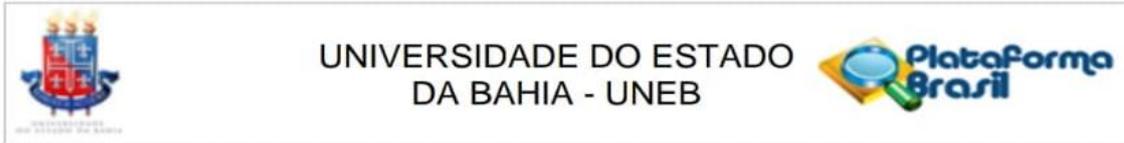
**Considerações Finais a critério do CEP:**

Após a análise com vista à Resolução 466/12 CNS/MS o CEP/UNEB considera o projeto como APROVADO para execução, tendo em vista que apresenta benefícios potenciais a serem gerados com sua aplicação e representa risco mínimo aos sujeitos da pesquisa tendo respeitado os princípios da autonomia dos participantes da pesquisa, da beneficência, não maleficência, justiça e equidade. Informamos que de acordo com a Resolução CNS/MS 466/12 o pesquisador responsável deverá enviar ao CEP- UNEB o relatório de atividades final e/ou parcial anualmente a contar da data de aprovação do projeto.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1235610.pdf	18/02/2019 14:55:16		Aceito
Outros	termoarquivos.pdf	09/02/2019 13:17:25	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Outros	termo_de_concessao.pdf	19/12/2018 20:52:03	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Outros	declaracao_de_Concordancia.pdf	19/12/2018 20:49:19	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito

**Endereço:** Rua Silveira Martins, 2555  
**Bairro:** Cabula **CEP:** 41.195-001  
**UF:** BA **Município:** SALVADOR  
**Telefone:** (71)3117-2399 **Fax:** (71)3117-2399 **E-mail:** cepuneb@uneb.br



Continuação do Parecer: 3.212.228

Outros	termo_confidencialidade.pdf	19/12/2018 20:48:03	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Outros	Termo_autorizacao_coparticipante.pdf	19/12/2018 20:46:20	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Termo_proponente.pdf	14/12/2018 21:41:37	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Declaração de Pesquisadores	termocompromissopesquisador.pdf	14/12/2018 21:16:58	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	12/12/2018 23:25:36	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	12/12/2018 23:00:58	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito
Folha de Rosto	folhaderosto.pdf	12/12/2018 22:55:12	ADELVAN FERREIRA SANTOS	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

SALVADOR, 21 de Março de 2019

Assinado por:  
Aderval Nascimento Brito  
(Coordenador(a))

**Endereço:** Rua Silveira Martins, 2555  
**Bairro:** Cabula **CEP:** 41.195-001  
**UF:** BA **Município:** SALVADOR  
**Telefone:** (71)3117-2399 **Fax:** (71)3117-2399 **E-mail:** cepuneb@uneb.br