



# CONTRIBUIÇÕES DA CONSTRUÇÃO E USO DO JOGO GEOTRILHA – DESVENDANDO O BIOMA CAATINGA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

---

**Thayanne Xavier Rolim**

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte*

**Ana Beatriz Câmara Maciel**

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte*

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar o processo de construção e aplicação do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga, bem como suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. A proposta de construção do referido jogo, aborda a temática referente as principais características geográficas do Bioma Caatinga. Os interlocutores dessa pesquisa são os discentes do curso de Licenciatura em Geografia, da turma de Estágio IV, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) Campus Cajazeiras – PB. Os procedimentos metodológicos foram precedidos e subsidiados por pesquisas bibliográficas, trazendo reflexões e considerações sobre o uso de jogos didáticos como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem e sobre as possibilidades de aprendizagem na construção do conhecimento geográfico a partir do uso desse recurso. A pesquisa também apresenta o percurso metodológico da construção do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga. Bem como, compreende as considerações e análises do processo de aplicação do jogo e do desenvolvimento geral da pesquisa. Os resultados alcançados com a construção e aplicação do jogo foram satisfatórios, proporcionando momentos de aprendizagem de maneira lúdica, dinâmica e agradável.

**Palavras-chave:** Recursos didáticos, Ensino de Geografia, Formação docente.

# CONTRIBUTIONS OF THE CONSTRUCTION AND USE OF THE GEOTRILHA GAME – UNCOVERING THE CAATINGA BIOME FOR GEOGRAPHY TEACHING

---

## ABSTRACT

This research, which is the result of a didactic sequence created within the Specialization Course in Environmental Education and Semi-arid Geography at the Federal Institute of Rio Grande do Norte (IFRN) and was applied to students in the Stage IV class of the Degree Course in Geography at the Federal University of Campina Grande (UFCG), Campus

Cajazeiras – PB. The objective of the research is to present and analyze the process of construction and application of the Geotrilha Game – Uncovering the Caatinga Biome, as well as its contributions to the process of teaching and learning geographic content. The methodological procedures were preceded and supported by bibliographical research, bringing reflections and considerations on the use of didactic games as a methodological resource in the teaching and learning process and on the learning possibilities in the construction of geographic knowledge through the use of this resource. The research also presents the methodological path of the construction of the Geotrilha Game – Uncovering the Caatinga Biome. It also includes discussions and analysis of the game application process and the general development of the research. The results achieved with the construction and application of the game were satisfactory, providing learning moments in a playful, dynamic and enjoyable way.

**Keywords:** Didactic resources, Geography teaching, Teacher training.

## INTRODUÇÃO

A escola se constitui como um dos espaços onde ocorre o desenvolvimento dos indivíduos como participantes ativos na construção de uma sociedade. De acordo com Callai (2011), aquele ambiente antes conhecido apenas como um lugar onde se aprendia conceitos e técnicas foi se transformando, conforme a evolução das próprias formas de organização, no entanto, as práticas exercidas não acompanharam essas mudanças com a mesma intensidade.

Nesse sentido, a concepção de ensino tradicional, assim como a utilização de poucos e repetidos recursos vem perdendo espaço diante de uma sociedade cada vez mais tecnológica e heterogênea, fazendo-se necessário repensar a educação sob uma nova perspectiva, a partir da qual os alunos são considerados agentes transformadores do meio, implicando na necessidade da utilização de práticas capazes de despertar o interesse dos educandos pelo conhecimento, e como estes se percebem como sujeitos transformadores do espaço. Pesquisas realizadas na área de ensino, por autores como Antunes (2003) e Castelar e Vilhena (2010), já comprovam que a utilização dos jogos como recurso metodológico dentro de sala de aula é capaz de contribuir de maneira efetiva no processo de ensino e aprendizagem, pois desenvolve nos alunos habilidades e competências que são imprescindíveis para que aconteça, de fato, uma aprendizagem significativa.

O interesse pela temática jogos didáticos surgiu ainda durante as experiências na graduação onde foi possível perceber que apesar do avanço das tecnologias, das formas de organização sociais e maneiras de interpretar o espaço geográfico, as práticas pedagógicas dentro de sala de aula continuam sendo pautadas apenas na leitura de textos e resoluções de questionários, o que acaba reforçando nos alunos a crença de que a Geografia, enquanto disciplina escolar, trata de algo meramente decorativo, dificultando assim, a construção dos conteúdos geográficos com a realidade vivida pelos alunos. Somada a essas questões, podemos incluir a falta ou o não aprofundamento, por parte dos cursos de formação de professores em

temáticas que desenvolvam metodologias alternativas ao longo da formação acadêmica.

Dessa forma, de acordo com Silva (2014), é nítido que o ensino de Geografia termina por se realizar de maneira limitada, sendo apenas pautado em conhecimento de conteúdos, mapas e dados contidos nos livros didáticos tal qual estão postos. Isso passa a se tornar um agravante, sendo um empecilho para que ocorra um processo de ensino e aprendizagem eficaz e significativo, pois os conteúdos tratam de condições e lugares, desconhecidos da maioria dos alunos, impossibilitando assim, a ligação entre os saberes geográficos construídos e a realidade vivida no qual esses alunos estão inseridos.

Atrelado aos fatos abordados ainda existem algumas crenças que limitam o uso do jogo dentro de sala de aula, por se tratar de um termo amplamente utilizado para caracterizar brincadeiras, normalmente observadas na hora do intervalo, portanto quando se é inserido no currículo escolar, esse importante recurso metodológico é encarado como uma atividade meramente recreativa, não sendo analisado como um método de ensino e aprendizagem eficiente, mesmo já existindo pesquisas que comprovam sua eficácia.

No entanto, Maratori (2013) defende que o jogo enquanto recurso no processo de ensino e aprendizagem não é uma metodologia que pode ser incluída de maneira aleatória dentro de sala de aula, é necessário um planejamento para que venha a se tornar uma ferramenta abastecida de saberes e significados capazes de fomentar nos alunos reflexões mais completas com base nos conteúdos desenvolvidos pelos professores em sala de aula.

Portanto, ancorada nesse contexto e alicerçada nos conhecimentos adquiridos se tornou evidente a importância de buscar compreender os referenciais que fundamentam o uso dos jogos como recurso metodológico, podendo assim, entender como a utilização do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga pode contribuir de maneira significativa para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos. Observado igualmente que o conjunto de conhecimentos relativos à Geografia escolar carece de pesquisas neste campo de investigação, comprovação que despertou ainda mais o interesse em progredir intelectualmente com a temática jogos direcionada ao ensino de Geografia.

Diante desse cenário, surgiram algumas indagações a respeito do ensino de Geografia e sobre como é feita a abordagem do conteúdo Bioma Caatinga no contexto de sala de aula, questionamos: Quais as contribuições que a construção e uso do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga pode trazer para o processo de ensino e aprendizagem desse conteúdo? Esse recurso metodológico é capaz de auxiliar na construção de saberes geográficos facilitando a compreensão dos alunos de maneira crítica e reflexiva sobre sua realidade?

Centrado nas questões abordadas pode-se perceber como hipóteses uma gama de contribuições que o uso do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga pode trazer para as aulas de Geografia, dentre elas podem ser citadas: a promoção da didatização do conteúdo Bioma Caatinga, o auxílio na construção dos

conhecimentos geográficos a respeito da realidade dos alunos, o que poderá proporcionar aos mesmos a compreensão das principais características geográficas do Bioma Caatinga. Bem como, as particularidades desse Bioma no contexto do semiárido de maneira criativa, dinâmica, reflexiva, ativa e motivada e, dessa forma facilitar uma aprendizagem efetiva dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Com intuito de responder os questionamentos e verificar a veracidade das hipóteses colocadas surge a presente pesquisa que é fruto de uma sequência didática criada dentro do Curso de Especialização em Educação Ambiental e Geografia do Semiárido, do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN), e foi aplicada com alunos da turma de Estágio IV do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campus Cajazeiras – PB. Esse artigo tem como objetivo geral: Analisar a partir da construção e utilização do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga, as contribuições desse recurso metodológico para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

Complementando esse entendimento os objetivos específicos propostos são: Identificar as possibilidades, dificuldades e desafios para desenvolver atividades lúdicas em ambientes de aprendizagem; Refletir acerca dos saberes envolvidos no processo de elaboração e utilização do jogo como recurso didático por docentes de Geografia; Identificar quais saberes, docentes e discentes, são produzidos a partir da elaboração e aplicação do jogo.

Nesse sentido, a presente pesquisa é de caráter qualitativo e tem como método o estudo de caso, onde se busca analisar questões relacionadas ao ambiente escolar e a qualidade do ensino. Assim, no que se refere à metodologia, essa pesquisa está dividida nas seguintes etapas: a primeira etapa é de caráter introdutório, a segunda aborda o referencial teórico trazendo reflexões e considerações sobre o contexto histórico do uso do jogo, assim como sobre o uso de jogos didáticos como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem e sobre as possibilidades de aprendizagem na construção do conhecimento geográfico a partir do uso desse recurso. Posteriormente, a terceira etapa consiste em apresentar o percurso metodológico da pesquisa e da construção do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga. A quarta etapa compreende as considerações e análises do processo de aplicação da oficina e do referido jogo, a quinta e última etapa trata das considerações finais acerca do desenvolvimento geral da pesquisa.

### **O JOGO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: AVANÇOS E CONCEPÇÕES TEÓRICAS**

Nos dicionários a palavra jogo é usada para conceituar uma variedade de atividades, o que acaba tornando seu significado um tanto simples diante da verdadeira complexidade que o termo exige. A palavra jogo é de origem latina – “*ludus*”, que significa diversão, brincadeira. Entre as mais variadas definições apresentaremos algumas de pesquisadores que se debruçaram sobre o assunto, como Callois (1990, p.16) ao afirmar que “o jogo é uma escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais.”

Segundo Kishimoto (1994, p. 107), o termo jogo não é de fácil definição, devido as suas múltiplas aplicações. A autora afirma que é “[...] difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam”. A autora ressalta que durante o período do Renascimento, marcado por muitas transformações nas formas de organização social, começaram a surgir novas perspectivas a respeito do uso dos jogos:

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

De acordo com Kishimoto (1992), o crescimento dos novos ideais de ensino ao longo do tempo, cresceram também as experiências com a utilização do uso dos jogos como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem. No entanto, apesar da comprovação da sua eficácia por meio de estudos de importantes teóricos como Kishimoto, Piaget, entre outros, a presença dos jogos no ambiente escolar sempre desperta ambiguidades com relação a ser visto ou não como um recurso metodológico válido de utilização.

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

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

A despeito da importância dos jogos Antunes (2003) destaca que:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser,

organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (ANTUNES, 2003, p.60).

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

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

Considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador da aprendizagem, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação (MORATORI, 2013, p.12).

O professor sabendo da importância do jogo como ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem ao fazer uso do mesmo contribui para favorecer uma melhor compreensão dos assuntos abordados em sala de aula, trabalhando a fixação e consolidação dos saberes construídos pelos alunos de uma forma criativa e significativa. Seguindo essa lógica, Mafra (2008) salienta que:

A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver práticas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola (MAFRA, 2008, p.13).

No entanto, apesar de já existirem diversos estudos que comprovam a eficácia do jogo no processo de ensino aprendizagem esse ainda é um assunto pouco abordado nas universidades e escolas, pois mesmo quando incluso no currículo escolar é encarado como uma atividade meramente recreativa e de entretenimento, não sendo consideradas as suas contribuições reais enquanto recurso metodológico. De acordo com Castelar e Vilhena (2010):

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre os alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal (CASTELAR e VILHENA, 2010, p.44).

Para pensar o jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga parte-se do entendimento de que a didática em Geografia fornece concepções teóricas para a compreensão da organização do espaço geográfico e das relações sociais que, contínua e ininterruptamente, o modificam. Intenciona-se, portanto, que seja explicitado ao aluno o conteúdo trabalhado, a fim de que o mesmo entenda a importância do Bioma da Caatinga, enxergando também sua participação nas decisões que são constituintes da transformação desse espaço.

É notória a importância da construção do conhecimento geográfico e do desenvolvimento da Educação Ambiental de forma significativa principalmente quando se trata da preparação dos alunos enquanto cidadãos para a leitura que os mesmos serão capazes de fazer tanto do seu ambiente de vivência quanto do mundo. Callai (2011) destaca a importância da relação entre a realidade vivida pelos alunos e os conteúdos trabalhados na sala de aula, destacando a importância do saber geográfico nesse sentido:

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

O avanço do mundo tecnológico e das formas de organização social passou por uma evolução nos últimos tempos, porém as práticas no ambiente escolar não mudaram

com essa mesma velocidade e intensidade. Apesar das mudanças ocorridas dentro do contexto geral, as práticas continuam sendo as tradicionais, tornando-se um desafio cada vez maior manter a atenção e o interesse dos alunos durante as aulas. Nesse sentido, Silva (2014) coloca que:

O processo de ensino-aprendizagem, principalmente no que se refere ao ensino de geografia, fica comprometido quando o ensino se caracteriza pela memorização e exposição prescrita de conteúdo, em que o professor deixa de lado a participação ativa do aluno. É preciso que exista uma relação harmoniosa entre professor e aluno, onde este último participe das aulas e, assim, estreite os laços entre ensino e aprendizagem (SILVA, 2014, p.80).

Na busca por sanar as dificuldades que surgem no decorrer do processo de ensino aprendizagem é que se fez necessário repensarem as formas e metodologias que podem vir a complementar as práticas mais tradicionais, mantendo consciência que nenhuma metodologia por mais eficiente que seja é capaz de substituir o papel do professor. Desta forma, é essencial destacar que:

Um dos fatores mais importantes para que haja o interesse pela disciplina de Geografia é a metodologia utilizada pelos professores. Dessa forma, importa muito o modo como a disciplina é apresentada, como o interesse é despertado a partir de maneiras diferentes de se ministrar as aulas. O resultado disso é a possibilidade de se conseguir tornar mais prazeroso o ambiente da sala de aula (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 39).

O uso do jogo durante o desenvolvimento dos conteúdos nas aulas de Geografia também possibilita um momento propício para se trabalhar a compreensão de conceitos base da Geografia e suas interações, como a relação entre sociedade e natureza, espaço, território e poder, relações políticas, relacionando os mesmos, as vivências cotidianas dos alunos. Acerca disso, Silva et al. (2014), frisa que:

Não basta ao professor de Geografia apenas dominar os conteúdos, é preciso refletir sobre as concepções pedagógicas que perpassam a relação teoria e prática. Faz-se necessário rever a sua didática e os procedimentos metodológicos adotados em sala de aula, assim como ir além dos conteúdos da Geografia, buscando a

interdisciplinaridade no ambiente escolar, partindo da realidade local do aluno, mas estabelecendo conexões com outras escalas de análises, local/regional/nacional/global (SILVA, et al. 2014, p.2).

Além disso, Silva et al. (2014, p. 2), atentam para que “os profissionais experimentem novas metodologias de ensino, que venham ao encontro das necessidades concretas dos alunos, para que se possa produzir saberes reais”. Adequando os jogos aos conceitos e conteúdos apropriados, o professor de Geografia faz com que os educandos passem a aprender em circunstâncias motivadoras e dinâmicas, oportunizando também a união entre a teoria e a prática fazendo com que os estudantes apliquem o que foi aprendido. Silva e Bertazzo (2013) reforçam essa perspectiva ao dizerem que:

Ao professor de Geografia não basta apenas utilizar diferentes metodologias. É preciso que este tenha os referenciais teóricos e metodológicos da sua ciência. Isto também se aplica ao lúdico, que deve estar contextualizado/relacionado com o conteúdo desenvolvido em sala. Brincar não é um fato isolado, é preciso que o aluno estabeleça relações entre a atividade lúdica vivenciada e o conteúdo da disciplina (SILVA e BERTAZZO, 2013, p.355).

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

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

Diante desse cenário, cabe aqui analisar as contribuições que o uso dos jogos pode trazer para a aprendizagem de conteúdos geográficos quando adotado como recurso complementar, auxiliando na transposição didática dos conteúdos e estimulando o interesse dos alunos em construir um conhecimento geográfico aplicável em situações concretas, criando assim ligações entre os conteúdos e a realidade vivenciada.

## O UNIVERSO DA PESQUISA E SEUS ASPECTOS METODOLÓGICOS

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

Fundamentalmente interpretativa. Isso significa que o pesquisador faz uma interpretação dos dados. Isso inclui o desenvolvimento de descrição de uma pessoa ou de um cenário, análise de dados para identificar temas ou categorias e, finalmente, fazer uma interpretação ou tirar conclusões sobre seu significado, pessoal e teoricamente, mencionando as lições aprendidas e oferecendo mais perguntas a serem feitas (Wolcott, 1994). Isso também significa que o pesquisador filtra os dados através de uma lente pessoal situada em um momento sociopolítico e histórico específicos. Não é possível evitar as interpretações pessoais, na análise de dados qualitativos (CRESWELL, 2007, p. 186 apud SILVA, 2008, p. 10).

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

Conhecido o embasamento teórico referente ao objeto de estudo proposto, estruturamos o percurso metodológico que se desdobra em uma pesquisa bibliográfica, de campo e documental. O levantamento teórico inclui livros, teses, dissertações e artigos sobre as temáticas didática no ensino de Geografia, saberes docentes, jogos como recurso metodológico no ensino e os estudos sobre o Bioma Caatinga e suas conexões com as demais categorias geográficas (região, paisagem, lugar e território) para a compreensão do espaço geográfico que este bioma ocupa, temática delimitada para a produção do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga.

Seguindo essa proposta, apresentamos no ponto seguinte o percurso metodológico para construção do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga, objetivando

facilitar o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos associados com as principais características geográficas do Bioma Caatinga.

### **CONSTRUÇÃO E ESTRUTURA DO JOGO GEOTRILHA – DESVENDANDO O BIOMA CAATINGA**

O presente subtítulo tem como objetivo apresentar o processo metodológico da construção do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga, através do qual são abordadas as principais características geográficas desse bioma. A escolha pelo tema ocorreu em virtude da necessidade de aproximar os conteúdos de Geografia à vivência dos alunos e futuros professores, problemática essa bastante discutida e defendida por professores, autores da área da educação e do ensino de Geografia, sobretudo devido a lacuna existente no que diz respeito a abordagem de conteúdos referentes a realidade socioespacial e a Geografia que envolve o Bioma Caatinga nos currículos vigentes nas escolas.

Nesse sentido, o Jogo foi pensado desde o primeiro momento para ajustar-se às diferentes realidades possíveis de serem encontradas nas escolas. Da mesma maneira que se fez necessário verificar se as contribuições do seu uso estariam de acordo com Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a fim de justificar seu uso além da fundamentação teórica. A concepção dessa proposta busca, por meio da exploração de competências e habilidades, levar os alunos a conhecer as principais características geográficas do Bioma Caatinga, como: paisagens, formas de relevo, clima, meios de produção e conservação, localização, bem como levar a compreensão das relações entre a sociedade e o meio físico, colaborando assim, para o entendimento da relação do que é estudado nas aulas de Geografia e a realidade vivida pelos alunos.

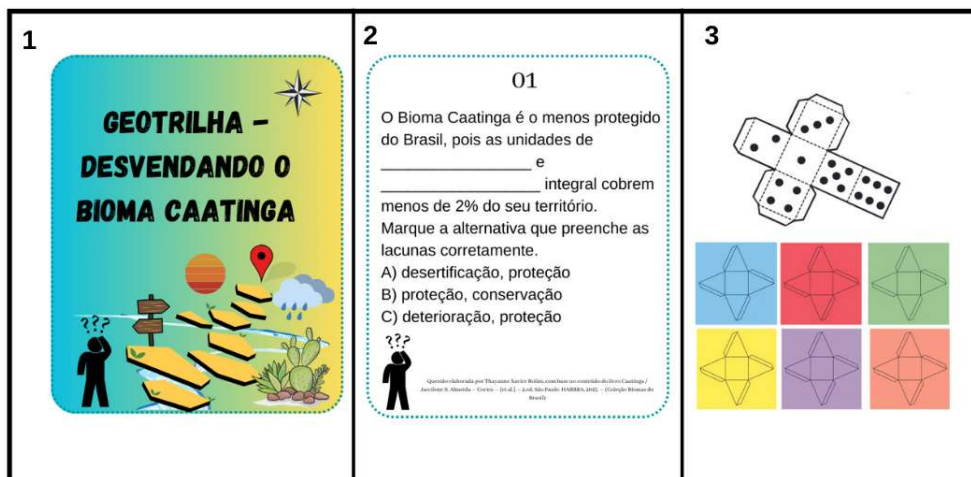
Diante disso, o uso do jogo se faz viável em diferentes momentos, especialmente se for utilizado entre a abordagem de um conteúdo e outro com o objetivo de interligar os conteúdos abordados ou ao final de uma sequência didática com objetivo de revisar os conteúdos proporcionando ao aluno formas diferentes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

O jogo foi planejado com base nos pressupostos a serem seguidos de acordo com Breda (2018), a fim de simplificar de maneira objetiva o passo a passo para a construção de uma ferramenta eficaz no processo de ensino aprendizagem. Logo, com base nos referenciais teóricos estudados no que diz respeito ao uso e construção de jogos para serem utilizados de maneira eficiente no processo de ensino aprendizagem e levando em consideração as pesquisas realizadas na área Geografia escolar, o Jogo Geotrilha foi construído e tem a seguinte composição: um conjunto de cartas composto por 40 cartas enumeradas, contendo questões sobre características geográficas do Bioma Caatinga, um tabuleiro, seis pinos de cores diferentes e um dado.

As cartas do Jogo são compostas por diferentes tipos de questões que foram elaboradas a partir do livro Caatinga da autora Jarcilene S. Almeida-Cortez, 2ª edição, publicado pela editora HARBRA no ano de 2013 (Almeida-Cortez, 2013). As mesmas tratam dos seguintes conteúdos: território, situação e localização, paisagem, geologia e recursos naturais, relevo, hidrografia, clima, solo, vegetação e recursos hídricos.

As cartas do jogo (Figuras 1 e 2) possuem aproximadamente 9 centímetros de largura e 14 centímetros de comprimento e possuem diferentes tipos de questões, sendo estas: objetivas, dissertativas e de verdadeiro ou falso, o que exige dos alunos exercitar diferentes formas de raciocínio para responder as questões. O jogo conta também com seis pinos de cores diferentes e um dado (Figura 3), que podem ser impressos em diferentes tamanhos, conforme a vontade do professor.

Figura 1. Exemplo de carta do jogo – (Frente e verso) e peças do jogo.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Essa tipologia de jogo necessita de regras preestabelecidas para que possam auxiliar de maneira significativa no desenvolvimento das capacidades dos alunos, proporcionando assim trabalhar os conteúdos de Geografia diante de diferentes perspectivas, tornando as aulas mais interativas, dinâmicas, despertando nos alunos o interesse por aprender.

Segundo Silva, Capistrano e Gonçalves (2010):

O jogo do quis é um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos prévios ou já adquiridos. Nessa atividade, os professores de Geografia podem avaliar e testar os conhecimentos construídos pelos alunos por um instrumento lúdico

antes ou após a explanação e a discussão do conteúdo trabalhado em sala. Neste tipo de jogo os alunos podem participar em grupos ou individualmente e devem acertar a maior quantidade de respostas para vencer (SILVA, CAPISTRANO E GONÇALVES, 2010, p.180).

O tabuleiro do Jogo foi impresso em formato de banner e é composto por um mapa representando todo o Bioma Caatinga e dotado de todos os elementos cartográficos necessários à compreensão, como: norte geográfico, legenda, escala, etc. No interior do tabuleiro, está posto o percurso traçado contendo 18 casas, sendo 14 casas comuns e 04 casas diferenciadas representadas por uma coloração verde no seu interior e um balão contendo uma informação sobre o bioma e uma ação a ser executada.

A utilização do mapa como base do tabuleiro tem como objetivo desenvolver habilidades de leitura, análise e interpretação dos elementos cartográficos presentes, habilidades estas previstas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), como também na BNCC. Desse modo, os alunos podem localizar no mapa do tabuleiro, o oceano, os limites entre Estados, colorações distintas diferenciando áreas, dentre outras informações importantes a serem interpretadas como, símbolos cartográficos, título, legenda, escala e orientação. Conforme mostra a (Figura 4). A seguir, apresentamos e analisamos o processo de aplicação do jogo, no qual foi possível visualizar, na prática os aspectos mencionados anteriormente.

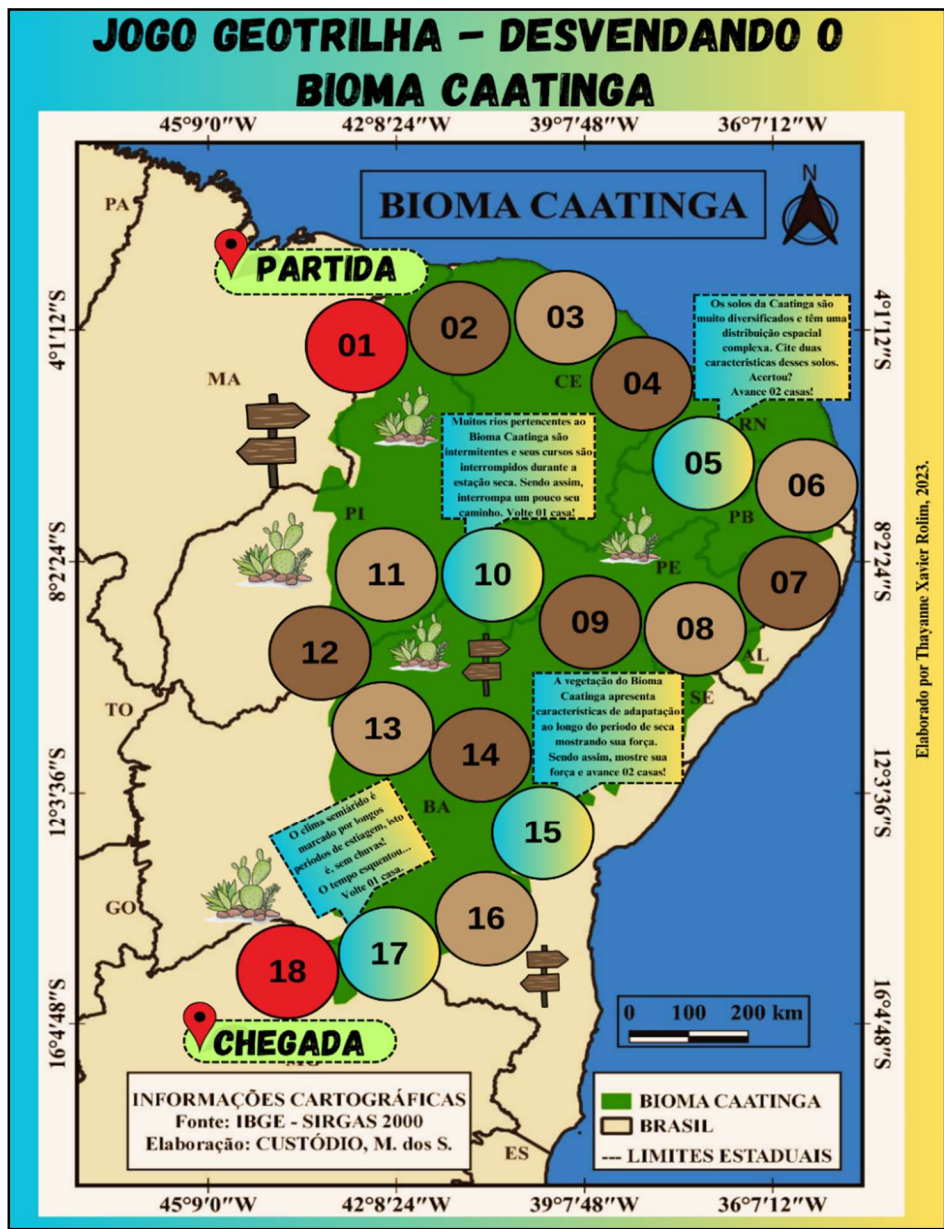
#### **PERCURSO METOLÓGICO DA APLICAÇÃO DO JOGO**

A pesquisa de campo foi realizada com os discentes da disciplina de Estágio IV do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina – UFCG, Campus Cajazeiras – PB. A primeira etapa de execução do trabalho foi a aplicação do termo de consentimento livre e esclarecido para os interlocutores da pesquisa. Na sequência os alunos foram questionados se os mesmos já teriam se atentado sobre as maneiras como o conteúdo Bioma Caatinga é colocado nos livros didáticos de Geografia? Em seguida foi ofertada e realizada uma oficina sobre jogos, na qual foi abordado o contexto histórico do uso dos jogos na educação, a utilização do jogo no processo de ensino e aprendizagem, bem como a análise de suas potencialidades na educação e foram discutidas orientações, procedimentos e metodologias alternativas para uma melhor interação com o uso dos jogos como ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.

Na sequência, foi apresentado o jogo e suas peças, bem como os moldes para confecção do dado e dos pinos, esclarecendo que os mesmos poderiam ser comprados, no entanto, isso aumentaria o custo para o professor que optasse por trabalhar com o jogo futuramente. Então, na busca por tornar o jogo acessível e de

fácil manuseio os moldes das peças foram disponibilizadas e podem ser impressos, recortados e colados.

Figura 4. Tabuleiro do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

É importante salientar que a primeira aplicação de um jogo é o momento que deve ser utilizado para analisar sua dinamicidade e se há necessidade de fazer alterações em sua composição, visando chegar posteriormente a um produto final mais

completo e ajustado, podendo assim, contribuir da melhor maneira possível com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos a partir da mobilização dos conteúdos, competências e habilidades trabalhadas durante seu uso.

Na sequência, iniciou-se a dinâmica com a divisão da turma em seis equipes, depois foram lidas as regras a serem seguidas. O jogo teve início com a apresentação da primeira carta, conforme o acerto da questão o grupo tem direito a jogar o dado e conforme o número indicado pelo dado o grupo percorre no tabuleiro as casas e caso erre, a oportunidade era repassada a outra equipe. Em seguida, uma nova carta era retirada dando sequência ao jogo. Vence a equipe que alcançar primeiro o ponto de chegada no tabuleiro. Gradativamente os discentes foram se habituando as regras e a partida foi se tornando mais dinâmica e empolgante a cada acerto ou erro. Apesar das questões terem sido pensadas para o nível fundamental, foi possível perceber que houve uma boa adaptabilidade ao nível superior.

O jogo se mostrou atrativo, pois coloca os discentes no papel de protagonista da aula, além de proporcionar um momento de construção de conhecimento de maneira divertida, aguçando uma competição saudável, estimulando o espírito de equipe, possibilitando também a superação de dificuldades com relação ao conteúdo de forma integrada e descontraída. Conforme o jogo se desenvolvia e eram abordados diferentes tipos de questões, possibilitando perceber os discentes buscando melhores formas de respondê-las. Nesse sentido, foi possível avaliar o desenvolvimento das competências e habilidades exigidas para resolução das questões do jogo, evidenciando também o processo de evolução das equipes no decorrer da partida, conforme mostra a (Figura 5) a seguir:

**Figura 5.** Aplicação do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga com discentes do Curso de Licenciatura em Geografia (UFCG).



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Com base nas observações feitas no decorrer da aplicação do jogo foi possível notar as contribuições do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga, com o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos, o recurso mostrou ser didático colaborativo, oportunizando ao professor direcionar de maneira leve e atrativa o processo de aprendizagem dos conteúdos geográficos. Para avaliação do recurso além da observação foi aplicado um questionário para os alunos, com questões de múltipla escolha e justificativa de resposta, com a finalidade de saber as contribuições que o jogo proporcionou para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos e se os mesmos utilizariam o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga como ferramenta metodológica em suas aulas.

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

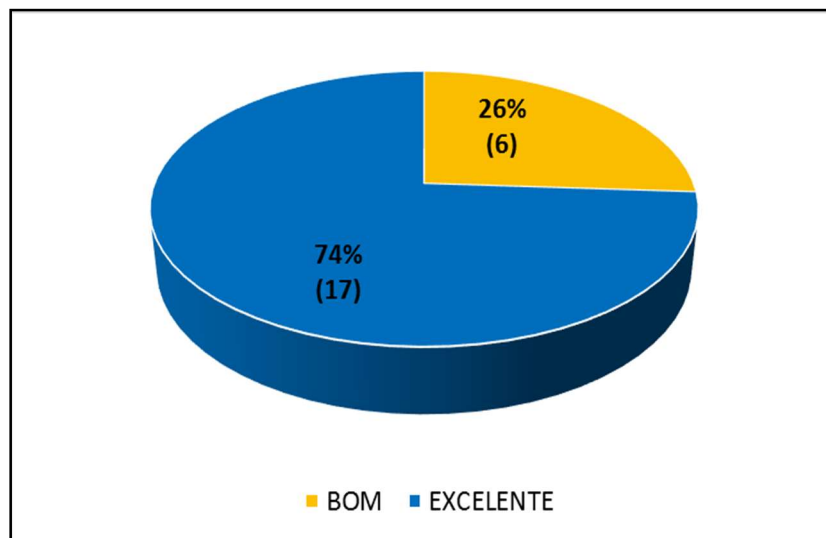
## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi desenvolvida com vinte e três discentes da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, campus Cajazeiras, do Centro de Formação de Professores – CFP, da Unidade Acadêmica de Geografia- UNAGEO, matriculados na disciplina de Estágio IV, do turno noturno. Dos vinte e três participantes, dez são do sexo feminino e treze são do sexo masculino, com idades entre 21 e 35 anos. Com o objetivo de proporcionar uma maior liberdade de expressão com relação as avaliações feitas pelos participantes, decidimos manter suas identidades sob sigilo, diante disso, reportamo-nos aos interlocutores adotando os seguintes códigos: D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10, D11, D12, D13, D14, D15, D16, D17, D18, D19, D20, D21, D22 e D23. A letra “D” escolhida, representa os discentes.

A presente seção tem como propósito apresentar e analisar os dados oriundos do questionário aplicado após o final da aplicação do jogo. O questionário teve como objetivo levantar as informações referentes a avaliação que os discentes fizeram acerca da experiência com o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga. Dessa maneira, as informações fornecidas nos permitiram analisar e avaliar a aplicação do jogo sob a perspectiva dos participantes, servindo de referência para fundamentar a eficiência do jogo quanto aos objetivos propostos para o mesmo, bem como, para suscitar possíveis alterações que possam melhorar a estrutura e funcionalidade do jogo. Desse modo, a realidade proporcionada é o ambiente propício para o desenvolvimento da presente pesquisa, pois possibilitou tanto a preparação de futuros professores para o uso do jogo em questão, como também, permitiu ter a compreensão e a análise dos mesmos, além de favorecer o uso dessa metodologia em situações posteriores.

O primeiro ponto do questionário sobre o jogo buscou saber de acordo com a proposta apresentada como os discentes conceituam o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga. As opções de respostas eram as seguintes: péssimo, ruim, regular, bom e excelente. De acordo com as respostas 74% dos discentes conceituaram o jogo como excelente e 26% como bom, como mostra o gráfico 1 abaixo.

**Gráfico 1.** Conceituação do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga.



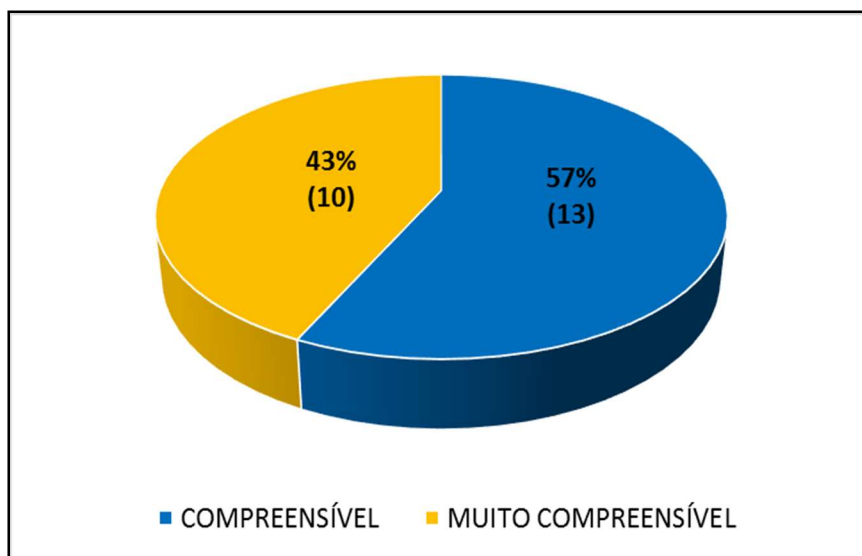
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Para uma melhor compreensão, os discentes foram questionados do porquê atribuírem tal conceito ao jogo? As respostas mostraram uma perspectiva muito positiva, que justificaram suas atribuições, relacionando os seguintes motivos: o discente D9 disse ter conceituado o jogo com excelente “Porque por meio do jogo, fomos guiados a pensar e refletir sobre o Bioma Caatinga, com seus conceitos e situações, fato que contribuiu para o entendimento da temática”.

O discente D7 justificou a sua avaliação a partir do seguinte relato: “porque se trata de um jogo no qual os alunos aprendem de uma maneira muito descontraída e também porque o mesmo auxilia a abordagem de temas que talvez fossem mais complicados de serem explanados de modo tradicional”. O discente D11 colocou a seguinte conceituação: “vejo como uma metodologia com bastante contribuição para trabalhar as temáticas espaciais, sobretudo a geografia local”. Diante do que foi exposto, evidencia-se através das respostas que o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga cumpre de maneira positiva o seu papel como uma ferramenta capaz de auxiliar no processo de ensino aprendizagem, apresentando relevância por tratar de um conhecimento pouco explorado no ensino de Geografia e por relacionar de maneira mais direta os conhecimentos geográficos e a realidade dos alunos.

A segunda questão indagou os discentes sobre o nível de compreensão das questões que compõem as cartas do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga. As opções de respostas eram as seguintes: nada compreensível, pouco compreensível, compreensível e muito compreensível. Observamos que 57% analisaram as questões como compreensível e 43% como sendo muito compreensível como mostra o gráfico 2 a seguir.

**Gráfico 2.** Nível de compreensão das questões que compõe as cartas do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Esse questionamento trouxe nas justificativas considerações importantes sobre as cartas, colaborando para uma análise mais profunda das mesmas. Os discentes classificaram as cartas de forma positiva, porém nas justificativas atentaram para detalhes importantes a serem revisados, como o discente D10 que fez a seguinte consideração: “compreensível para o nível superior, porém ao passar o mesmo para o nível fundamental, as perguntas se tornam mais complexas”. No entanto, o discente D23 diz que: “as questões do jogo são muito compreensíveis e permitem que os alunos aprendam o conteúdo de uma forma muito fácil”. O discente D4 coloca que: “as questões estão bem elaboradas, bem contextualizadas”. Nesse mesmo sentido foi a colocação do discente D22, que disse: “as questões são de nível ótimo para os discentes de ensino fundamental, e saliento que é perfeito para quaisquer tipos de públicos (dos anos iniciais aos futuros docentes)”.

As justificativas desses discentes são condizentes com a proposta do jogo no sentido de que o mesmo não foi criado para ser um jogo de baixa complexidade e esse detalhe pode gerar diferentes perspectivas quanto ao seu grau de compreensão, principalmente por se tratar de um conteúdo pouco explorado.

Quando um jogo é criado com fins educativos é normal que alguns jogadores tenham uma facilidade maior de compreensão diante de outros, pois os alunos não têm o mesmo nível de aprendizado diante dos conteúdos trabalhados.

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

A terceira questão investigou o entendimento dos discentes com relação as diferentes formas de perguntas que o jogo aborda (questões abertas, de verdadeiro ou falso e de múltipla escolha), a fim de entender se para eles a soma dessa metodologia ao jogo foi eficaz para desenvolver diferentes formas de pensar os conteúdos geográficos desenvolvidos no jogo. Pudemos constatar que 100% dos participantes afirmaram que sim, justificando suas respostas com os seguintes relatos: O discente D22 colocou que: “a partir do momento que o jogo proporciona diversas formas de responder as questões gera um compartilhamento de ideias”. O discente D8 afirmou que essa metodologia: “busca desenvolver no aluno aptidão para raciocinar de diferentes formas. Se fosse somente de uma forma, ao passar do tempo tornar-se-ia tedioso”.

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

A quarta questão indagou se o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga contribuiu para a aprendizagem de conteúdos geográficos? Como resposta, 100% dos discentes afirmaram que sim. Em consonância a esses dados apresentamos as falas dos discentes e suas justificativas foram as seguintes, o discente D11 afirma que: “além do tabuleiro permitir pensar sobre a abrangência da caatinga, a própria dinâmica em si contribui de forma significativa. Sendo uma soma de experiências e partilha”. O discente D18 disse que: “sim, pois serviu como ferramenta de revisão de conteúdos já visto na escola básica e na graduação”. Já o discente D19 colocou que: “os discentes poderão de maneira lúdica aprender e compreender o conteúdo, facilitando a assimilação entre os conceitos e o cotidiano do aluno”. Esses relatos denotam que o referido jogo permite ao professor direcionar o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos através de uma experiência lúdica e significativa, promovendo uma melhor assimilação dos conteúdos.

A quinta questão buscou compreender se o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga foi capaz de contribuir para o aumento do interesse e participação durante a aula. De acordo com as respostas 100% dos discentes disseram que sim. O discente D14 expressou que: “a aula não fica “engessada”, se torna fluida e prazerosa por causa da demanda participativa”. O discente D1 trouxe uma reflexão interessante quando fala: “achei bastante interessante, no entanto como sou uma pessoa tímida me sinto socialmente pressionada em atividades que envolvem tanta interação, pois ainda me encontro presa ao medo de errar. Mas foi muito divertido e nos dá ideias de como trabalhar em sala”.

O discente D1 também fez sua justificativa dizendo que: “sair da rotina ajuda a despertar o interesse e ajuda a trabalhar o cérebro de uma outra forma. Confesso que estava cansada devido a rotina de trabalho e o jogo ajudou a despertar”. Isso confirma que o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga também funciona como um recurso motivador dentro do processo de ensino e aprendizagem, contando como mais um ponto positivo para que seja usado futuramente nas escolas.

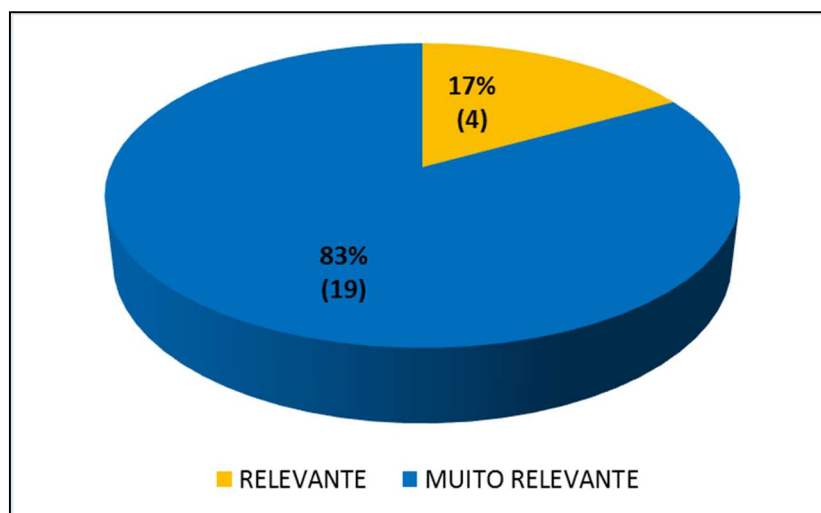
Quando questionados se aplicariam o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga com seus futuros alunos. As respostas obtidas foram 100% positivas. As razões apresentadas pelos discentes como justificativas foram: o discente D6 colocou que, “pela experiência em sala de aula seria proveitoso e rico em conhecimentos, sem contar na participação que seria 100%”. O discente D7 disse que, “ele facilita a abordagem de temas os quais tenho mais dificuldade para abordar em sala. Assim a abordagem do assunto mediada pela aplicação do jogo, ajudaria o aluno a compreender sem parecer enfadonho e cansativo”. O discente D8 afirmou, “com certeza, o jogo é excelente, estruturado metodologicamente levando o aluno a desenvolver o raciocínio geográfico e o trabalho em equipe”. O discente D9 ressaltou que sim, usaria o jogo, “pois por meio dele foi possível perceber que os jogos têm a capacidade de auxiliar no desenvolvimento do raciocínio geográfico, compreensão dos conteúdos e integração da turma”. O discente D10 também justificou sua resposta positiva dizendo que, “o jogo é uma forma atrativa e interessante para fixar o conteúdo”. Completando esse raciocínio o discente D23 afirmou que, “usaria sim, pois iria melhorar o meu trabalho em sala de aula e a aprendizagem dos meus alunos”.

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

Os discentes também foram questionados com relação a relevância dos conteúdos desenvolvidos no Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga, pois como foi explicitado durante essa pesquisa trata-se de um conteúdo que abordado de maneira genérica na maioria dos livros didáticos, muitas vezes limitado o

entendimento da importância e grandeza que o Bioma da Caatinga possui. As opções de respostas eram as seguintes: irrelevante, pouco relevante, relevante e muito relevante. As respostas mostraram que 83% classificaram os conteúdos como muito relevante e 17% classificaram como sendo relevante. Como mostra o gráfico 3 na sequência:

**Gráfico 3.** Classificação do nível dos conteúdos trabalhados no Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Dessa forma, foi possível compreender com maior propriedade o resultado dessa classificação através das argumentações feitas pelos participantes como as colocações: O discente D1 justificou sua classificação dizendo, “as questões trabalhadas no jogo estão de acordo com a temática e apresentam os mais variados aspectos, desde o social ao natural e etc.”. Já o discente D3 afirmou ser muito relevante, “pois é necessário apropriar esse conteúdo na vida nos alunos como forma de aprender mais da sua realidade (no caso os alunos pertencentes ao Bioma Caatinga)”. O discente D8 colocou que, “além de perguntas abrangentes, nota-se perguntas a nível local, valorizando tanto o local quanto o geral”. O discente D17 classificou os conteúdos como muito relevante e justificou dizendo que, “é importante que os estudantes conheçam o bioma os cercam, compreendendo suas particularidades e claro, a necessidade de preservar esse bioma”. Complementando, o discente D23 afirmou que, “esses conteúdos são muito importantes. Através desses conteúdos os alunos podem aprender as características do Bioma Caatinga de forma significativa e também leva a compreensão de outros conteúdos da disciplina de Geografia”.

Diante do exposto, evidenciou-se a importância de se trabalhar os conteúdos relacionados ao Bioma Caatinga nas escolas de maneira concomitante aos

conteúdos programáticos, proporcionando aos alunos uma construção de conhecimentos geográficos de maneira crítica, reflexiva, cheia de significados e principalmente de aplicabilidade para o que se está sendo aprendido.

Na sequência foi pedido que os participantes fizessem um comentário sobre a experiência vivida através da abordagem do jogo atribuindo considerações e sugestões de melhoria. A seguir, podemos observar alguns desses comentários: o discente D2 disse, “foi um excelente momento, onde pude sair da rotina, aprender mais com meus colegas e conhecer mais sobre o bioma, o que é muito importante”. O discente D4 comentou que, “o jogo está bem elaborado, desde a elaboração das questões até as regras o que ajuda a manter o controle sobre os grupos, mesmo em uma sala com um grande número de alunos”. O discente D9 afirmou que, “o jogo contribuiu para que enquanto futura professora eu pense sobre as minhas práticas e as diferentes formas da construção do conhecimento”.

O discente D10 também fez suas colocações falando o seguinte: “o jogo trouxe uma experiência incrível, ele mostrou como pode se usar uma metodologia mais interessante que a tradicional. O jogo está excelente para ser utilizado em sala”. O discente D19 afirmou que, “foi uma experiência muito proveitosa, pois podemos vivenciar a experiência prática de aplicação um jogo”. Completando as colocações o discente D21, expressou sua experiência com o jogo dizendo, “gostei muito do jogo e como ele foi bem feito, da dinâmica e animação que ele trouxe. Acho que poderia ser aumentado o número de casas no tabuleiro, para esticar mais a partida”. A declaração do discente D21 demonstra que a experiência com jogo foi boa a ponto sentir vontade de prolongá-la, mostrando que de fato o jogo quando utilizado de forma planejada desperta o interesse e participação dos alunos.

Sendo assim, os dados obtidos evidenciaram que o Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga foi avaliado majoritariamente de maneira satisfatória pelos discentes, em decorrência da qualidade das possibilidades de ensino e aprendizagem que foram propiciadas de maneira lúdica.

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

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A presente pesquisa teve como objetivo analisar as possíveis contribuições do Jogo Geotrilha – Desvendando o Bioma Caatinga no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos nas aulas de Geografia, quando realizadas mediante uma orientação e planejamento com o direcionamento bem delimitado pelo professor.

Diante disso, levando em consideração todas as etapas de estruturação e análise foi possível alcançar os objetivos traçados, superando as expectativas previstas. Ao longo de toda esta pesquisa buscou-se estabelecer relações entre as teorias exploradas e práticas exercidas e analisadas a partir do uso do Jogo, contribuindo assim para momentos de desenvolvimentos de competências e habilidades necessárias para construção de conhecimentos geográficos, conceitos e temas referentes a disciplina de Geografia.

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

Desse modo, confirma-se a necessidade e importância de se repensar as práticas utilizadas no âmbito educacional, diante da amplitude dos processos de ensino e aprendizagem existentes e das transformações vivenciadas dentro e fora dos ambientes de construção de conhecimento. Sendo assim, o professor de Geografia diante dos diversos desafios que se apresentam na contemporaneidade, deve procurar proporcionar aos alunos formas de aprender de maneira atrativa, ativa, autônoma, crítica e reflexiva frente as situações vivenciadas em seu cotidiano.

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

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

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **A sala de aula de geografia e história**. Campinas: Papyrus, 2005.
- ALMEIDA, Jarcilene S. – Cortez -- [et al.] – **Caatinga**. 2.ed. São Paulo: HARBRA, 2013. – (Coleção Biomas do Brasil).

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

CALLAI, H. C. **A Geografia Escolar – e os Conteúdos da Geografia.** Revista Anekumene, Vol1, nº1, 2011. Disponível em: <http://www.anekumene.com/index.php/revista/article/view/14/15>. Acesso em: 11/05/2023.

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

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

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

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

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual.** 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em: 10/05/2023.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33. f. Dissertação (Mestrado em Informática aplicada à Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Matemática, Núcleo de computação eletrônica, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: [http://www.virtual.ufc.br/solar/aula\\_link/lquim/l\\_a\\_P/Psicologia\\_educacao\\_II/aula\\_03-7754/imagens/02/Jogos.pdf](http://www.virtual.ufc.br/solar/aula_link/lquim/l_a_P/Psicologia_educacao_II/aula_03-7754/imagens/02/Jogos.pdf). Acesso em: 11/05/2023.

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

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Revista Equador, Teresina, v. 2, n. 2, P. 25-41, dez. 2013. Disponível em: [www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159](http://www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159). Acesso em: 10/05/2023.

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

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

SILVA, Maroni Maria da Conceição et al. **Dificuldades de aprendizagem no ensino de geografia no 7º ano da U.E.** Florisa Silva em Canto do Buriti-PI. Pesquisar: Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia, Florianópolis, v. 1, n. 2, P. 77-95,

out. 2014. Disponível em:  
incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/download/3550/4355.  
Acesso em: 12/05/2023.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. **O lúdico, a geografia e a mediação didática**. Revista Eletrônica Georaguaia, Barra do Garças. v. 3, n. 2, P. 343-358, dez. 2013. Disponível em:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4521652.pdf>. Acesso em:  
10/05/2023.

SILVA, Rubens Oliveira, CAPISTRANO, Rodrigo Pereira e; GONÇALVES, Francisco Ednardo. **Dinamização da prática pedagógica no ensino de geografia**. 2010. In: Anais XVI Encontro Nacional de Geografia, 2010. Disponível em:  
[www.agb.org.br/evento/download.php?idTrabalho=3859](http://www.agb.org.br/evento/download.php?idTrabalho=3859)

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

Contato com o autor: Thayanne Xavier Rolim <[thaynnextavier1992@gmail.com](mailto:thaynnextavier1992@gmail.com)>

Recebido em: 15/12/2024

Aprovado em: 11/09/2024