



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

MACILÂNDIA DOS SANTOS CUSTÓDIO

**AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO EXPLORANDO O RELEVO NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

**CAJAZEIRAS
2022**

MACILÂNDIA DOS SANTOS CUSTÓDIO

**AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO EXPLORANDO O RELEVO NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação da Unidade Acadêmica de Geografia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande-PB, campus Cajazeiras-PB com a finalidade de obtenção do título de Licenciada em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa

**CAJAZEIRAS
2022**

C987c Custódio, Macilândia dos Santos.
As contribuições do jogo Explorando o Relevo no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos / Macilândia dos Santos Custódio.
- Cajazeiras, 2022.
98f.: il.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa.
Monografia (Licenciatura em Geografia) UFCG/CFP, 2022.

1. Geografia - ensino. 2. Relevo terrestre. 3. Jogos lúdicos. 4. Prática docente. 5. Explorando o Relevo - jogo. I. Pessoa, Rodrigo Bezerra. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU - 91:37

MACILÂNDIA DOS SANTOS CUSTÓDIO

**AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO EXPLORANDO O RELEVO NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

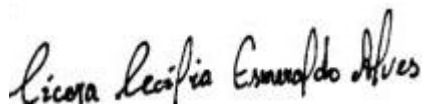
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação da Unidade Acadêmica de
Geografia do Centro de Formação de
Professores da Universidade Federal de
Campina Grande-PB, campus Cajazeiras-PB
com a finalidade de obtenção do título de
Licenciada em Geografia.

Aprovado em: 26 de Agosto de 2022.

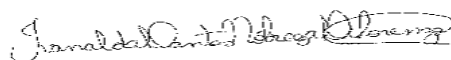
BANCA EXAMINADORA



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



Prof.ª Dr.ª Cícera Cecília Esmeraldo Alves
(CFP-UFCG-Examinadora Interna)



Prof.ª Dr.ª Iveralda Dantas Nóbrega Di Lorenzo
(UAG-CH-UFCG-Examinadora Externa)

O jogo é, para a criança, a coisa mais importante da vida. O jogo é, nas mãos do educador, um excelente meio para a formação da criança. Por essas duas razões, todo educador deve não só fazer jogar, como saber utilizar a força educativa do jogo.

(Guy Jacquin)

Dedico esta monografia à minha mãe Marlene. Mulher batalhadora, guerreira e admirável que sempre acreditou no meu potencial e nunca mediu esforços para que eu pudesse realizar o meu tão esperado sonho, mergulhando, assim, nos caminhos da educação geográfica.

AGRADECIMENTOS

Durante a minha trajetória de vida, minha mãe sempre me ensinou que devemos ser gratos a Deus por todas as bênçãos adquiridas, assim a gratidão é o primeiro passo para a realização de nossos sonhos. Independente do quão difícil seja a nossa realidade em um dado momento é preciso reconhecermos a importância de onde iniciamos e demonstrar a gratidão por tudo que já foi conquistado ao longo da caminhada.

Dessa maneira, primeiramente, agradeço a Deus por ter me permitido vivenciar todas as experiências vividas ao longo dessa trajetória. Experiências que muitas vezes eu não entendia, porém percebo que foram fundamentais para me tornar na pessoa que sou hoje;

Gratidão por todas as vezes que segurou a minha mão, me dando forças e motivos pra seguir em frente, mesmo quando tudo parecia impossível;

Gratidão pela coragem que me foram cedidas para superar as dificuldades e obstáculos que se apresentaram durante a minha caminhada, me mostrando qual percurso seguir.

Gratidão pelo dom da vida e por me dar forças para chegar até aqui. Por fim, te agradeço por ter me presenteado colocando as pessoas com o dom de me ajudarem, tornando-se meus amigos(as) na caminhada e na vida. Grata a ti Senhor por iluminar e abençoar meus passos, principalmente pelas conquistas concedidas até hoje. Sendo assim, desejo expressar meus mais sinceros e puros agradecimentos a cada um:

Ao Professor Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa, meu orientador. Obrigado por todos os ensinamentos, principalmente por se fazer presente em parte da minha formação acadêmica. Gratidão por ter enxergado em mim qualidades e por ter acreditado no meu potencial, me mostrando que seria capaz de alcançar meus objetivos. Gratidão por todas as conversas, risadas, e pelo incondicional, principalmente pelas palavras de apoio e conforto nos momentos de angústias e aflições. Agradeço por suas contribuições enriquecedoras e pela forma como conduziu a construção dessa pesquisa e principalmente por não ter soltado minha mão nos momentos de dificuldades e inseguranças. Serei eternamente grata a Deus por ter colocado ele em meu caminho. Obrigado por tudo que fez por mim e por fazer a diferença na minha vida!

Aos alunos da turma do 6º Ano A e a professora de Geografia Wagna Cristina Ferreira Moura de Sousa da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim que gentilmente se dispuseram a colaborar e contribuir com esta pesquisa, dedicando tempo e atenção a todas as etapas, respondendo os questionários com empenho e responsabilidade. Obrigado a todos por fazerem parte da pesquisa, principalmente por compartilhar suas experiências e opiniões;

A meu querido e amado noivo, Magno Medeiros, pelo incondicional apoio, companheirismo e conselhos em todos os momentos dessa caminhada. Principalmente pela compreensão e paciência nos inúmeros momentos em que estive ausente para dedicar-me ao curso, sobretudo para trabalhar intensamente na construção e desenvolvimento da pesquisa. Obrigado por se fazer presente nos momentos de angústias e aflição, pelas palavras de conforto quando tudo parecia impossível, por toda a dedicação, amor, confiança e força constante. Grata por ter você para partilhar a vida. Você faz parte dessa conquista!

A minha mãe, Marlene Venâncio, mulher forte, guerreira, espelho de resiliência e corajosa, principal responsável por minha formação. Todas as palavras não seriam suficientes para agradecer o que a senhora já fez por mim. Agradeço a Deus todos os dias por ter a senhora como mãe, pois nunca mediu forças para criar os dois filhos sozinha. Sempre terá minha admiração por ser meu maior exemplo de mulher, esposa e mãe. Obrigada pela oportunidade, dedicação, amor e incentivo aos estudos. Ao meu padasto, Albino Vieira, por sempre está presente, me ajudando em todos os momentos. Obrigado por todo amor e carinho, principalmente por ser um pai para mim. A meu irmão, Márcio Santos, pelo apoio, ajuda e conselhos. Grata por fazer parte de minha vida, e por ser esse irmão atencioso. A vocês minha eterna gratidão por estar ao meu lado, minha família, minha base. Dedico essa conquista a vocês!

A minha avó Maria Ana por sempre demonstrar uma imensa felicidade e orgulho pela minha conquista. A meus tios, tias e primos que sempre demonstraram carinho e orgulho por saberem que me tornaria uma professora;

A minha amiga e comadre Gislene Rodrigues, por todos os momentos de torcida, amizade e apoio, principalmente por se fazer presente em minha vida. A princesinha de titia, Maria Clara, pelos momentos de descontração e alegria, por estar presente quando necessitava de carinho e abraço. Obrigada por ter vindo ao mundo para abrilhantar minha vida, meu amor!

Aos professores do Curso de Licenciatura em Geografia Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP – Campus Cajazeiras, pelas discussões teóricas, ensinamentos e momentos de aprendizados proporcionados durante o meu processo formativo ao longo da graduação, especialmente aos professores Dr. Aldo Gonçalves de Oliveira, Dr. Marcelo Henrique de Melo Brandão, Dr. Josenilton Patrício Rocha, Dr^a. Alexsandra Bezerra da Rocha, Dr. Josué Pereira da Silva e Dr^a. Jacqueline Pires Gonçalves Lustosa pelos ensinamentos, amizade e conversas enriquecedoras. Grata por todas as contribuições durante a minha formação;

As Professoras Doutoras Ivanalda Dantas Nóbrega Di Lorenzo e Cícera Cecília Esmeraldo Alves, professoras e amigas pelos momentos de aprendizagem constante, pela amizade construída ao longo da minha caminhada acadêmica e da vida que certamente se eternizará, por todas as oportunidades e pela disponibilidade em participar da Banca Examinadora do presente trabalho, pela cuidadosa leitura e valiosas contribuições significativas para o aperfeiçoamento da pesquisa;

Aos colegas do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP, campus Cajazeiras, pelos maravilhosos encontros, diálogos e pela aprendizagem obtida nos espaços da Universidade;

Aos amigos da turma 2017.2, em especial a Brenda, Erida, Kátia Marcelino e Fábila Larissa pela amizade, companheirismo, pelos bons diálogos nos espaços da UFCG, pela ajuda constante, pelas palavras de conforto, amizade e aprendizagem. Grata por cada momento vivido ao lado de vocês!

Aos meus amigos de todas as horas, Sabrina Caminha, José Richard, Genilson e Gabriel Kãan pelos momentos de companheirismo, cúmplices de dúvidas e angústias, pela bela amizade solidificada que será para além dos espaços da Universidade, pelo apoio e lealdade, principalmente pelos momentos alegres. Como é bom ter vocês como amigos!

Aos amigos Manoel Neto, Moema Vieira, João Carlos, Samara Caminha, Andson Melo, Mikael, Laís Clementino, Jonathan Almeida e Edilene, pelos bons momentos na Universidade, pela ajuda, amizade e pelos momentos de alegrias;

Gratidão a Larissa Clementino, Joselha e Graziela pela recepção na residência universitária no início do curso, principalmente por terem me acolhido, pela ajuda e apoio quando mais precisei, pelos conselhos, pela amizade e por cada momento compartilhado. Muito obrigada por tudo que fizeram por mim durante a minha formação acadêmica;

A amiga Thayanne Xavier por toda a ajuda na construção do jogo, por ceder um pouco de seu tempo para tirar todas as dúvidas e pelas conversas enriquecedoras. Grata por tudo!

A minhas amigas e companheiras de todas as horas, Gabriela Augusto, Karine Alves, Celyjane e Taís pela cumplicidade, pela demonstração de companheirismo, pela dedicação, pelos momentos de risadas, lealdade e apoio, por todos os momentos vividos e compartilhados, principalmente pela paciência e compreensão nos momentos de aflições que permearam a construção dessa pesquisa. Obrigada por estarem ao meu lado em todos os momentos durante a graduação, me dando força e conforto. Vocês são amigas incríveis, e aprendi amar cada uma. Agradeço a Deus por ter vocês em minha vida!

Finalmente agradeço a todos que contribuíram para a realização desta pesquisa, e que de alguma maneira colaboraram nessa etapa tão importante em minha vida.

A todos vocês expresso minha gratidão.

RESUMO

Este trabalho monográfico teve como objetivo analisar a construção e utilização do jogo *Explorando o Relevo*, mostrando o leque de contribuições para o processo de ensino e aprendizagem em Geografia. O jogo traz em sua proposta a abordagem da temática relacionada às principais características do *Relevo Terrestre*. Os sujeitos envolvidos nesta pesquisa são os alunos da turma do 6º Ano A, juntamente com a professora de Geografia da *E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim*, localizada no município de Cajazeiras, Paraíba. O estudo foi embasado a partir de pesquisas bibliográficas que estruturaram uma oficina ministrada em duas etapas: primeiramente, problematizamos uma aula expositiva e dialogada referente ao conteúdo *Relevo Terrestre*, apresentando suas principais características geográficas. A segunda e última etapa da oficina foi composta pela apresentação e aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. Os resultados almejados com todas as etapas da pesquisa foram apresentados de forma significativa, possibilitando, assim, através da ludicidade, desenvolver ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, atrativos e interativos.

Palavras-chave: Relevo Terrestre; Ensino de Geografia; Jogos Lúdicos; Práticas Docentes.

ABSTRACT

This research aims to analyze the construction and use of the game Exploring the Relief, showing the range of contributions to the teaching and learning process in Geography. The game brings in its proposal the approach of the theme related to the main characteristics of the Land Relief. The subjects involved in this research are the students of the 6th grade A class, together with the Geography teacher at E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim, located in the municipality of Cajazeiras, Paraíba. The study was based on bibliographic research that structured a workshop given in two stages: first, we problematized an expository and dialogic class regarding the Terrestrial Relief content, presenting its main geographical characteristics. The second and last stage of the workshop consisted of the presentation and application of the game Exploring the Relief. The desired results with all stages of the research were presented in a significant way, thus enabling, through playfulness, to develop more dynamic, attractive and interactive learning environments.

Key words: Land Relief; Teaching Geography; Playful Games; Teaching Practices.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Mapa

Mapa 1- Localização do E. M. E. I. E. F. Matias Duarte Rolim.....	36
---	----

Quadro

Quadro 1-Planejamento dos Jogos Segundo Macedo, Petty e Passo (2010)	42
--	----

Figuras

Figura 1- Organização do Jogo Explorando o Relevo na sala.....	34
--	----

Figura 2 - Layout do Tabuleiro do Jogo Explorando o Relevo.....	44
---	----

Figura 3 - Análise do mapa para resolução das questões.....	46
---	----

Figura 4 - Modelo de carta do Jogo - Frente e verso.....	47
--	----

Figura 5 - Modelo de carta enigma - Frente e verso.....	47
---	----

Figuras 6 e 7 - Trabalho em equipe e interação.....	61
---	----

Gráficos

Gráfico 1 - Associação entre os conteúdos ministrados na primeira etapa da oficina e os conhecimentos solicitados no Jogo Explorando o Relevo.....	55
--	----

Gráfico 2 - Nível de dificuldade das questões do Jogo "Explorando o Relevo" em relação aos conteúdos explanados na primeira etapa da oficina.....	56
---	----

Gráfico 3 - Utilização do Jogo "Explorando o Relevo" na sala de aula.....	57
---	----

Gráfico 4 - Conceituação do Jogo "Explorando o Relevo"	58
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
2 O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: ALGUMAS CONCEPÇÕES TEÓRICAS.....	19
2.1 Os jogos lúdicos e a amplitude de seu conceito.....	19
2.2 Os jogos lúdicos como ferramenta metodológica no processo de construção da aprendizagem.....	22
2.3 A inserção do jogo no ensino de Geografia: caminhos e oportunidades de aprender no desenvolvimento do conhecimento geográfico.....	26
3 CAMPO DA PESQUISA E SEUS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS...	31
3.1 Abordagem qualitativa.....	31
3.2 Localização e caracterização dos interlocutores da pesquisa.....	35
3.3 Processo de elaboração e estruturação do Jogo Explorando o Relevo.....	39
4 A UTILIZAÇÃO DO JOGO EXPLORANDO O RELEVO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	49
4.1 Minистраção da oficina intitulada "Relevo Terrestre".....	49
4.1.1 Aplicação do Jogo Explorando o Relevo na turma do 6º Ano A do Ensino Fundamental.....	51
4.2 Análise dos resultados da coleta de dados.....	54
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
REFERÊNCIAS.....	67
APÊNDICES.....	69

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e comunicação, juntamente com a ciência geográfica, têm passado por diversas transformações e avanços devido ao fato de estarmos vivendo em uma época de mudanças e dinamismo no espaço da sala de aula. Diante disso, é imprescindível que as escolas estejam receptivas a novos desafios, ou seja, à constante inovação tecnológica que incita a existência dos mais variados recursos e estratégias de aprendizagem a serem adotados no ensino.

O ensino de Geografia requer mais esforço e inovações, de modo que possa superar e incrementar o delicado quadro que envolve os aspectos didáticos e pedagógicos que compõem essa disciplina. Dessa forma, é necessário que o docente explore novas metodologias criativas de ensino para a compreensão e aprendizado dos alunos. A partir disso, a utilização dos jogos como recursos metodológicos no processo de ensino e aprendizagem, pode contribuir de forma significativa nesse contexto, levando o aluno a entender, de forma lúdica, os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula. Para além disso, tal metodologia colabora na construção do conhecimento, principalmente no que diz respeito ao interesse do aluno na participação efetiva nas aulas.

Os jogos são recursos didáticos e educativos que podem ser usados em diferentes momentos na sala de aula, como por exemplo, na apresentação de um conteúdo, avaliação de conteúdos já desenvolvidos, assim como na revisão e síntese de conceitos geográficos. Dentre as habilidades dos jogos estão a concentração, o raciocínio, a interatividade, a cooperação em grupo, a resolução de problemas e as atitudes que são fundamentais para o processo de aprendizagem. Entretanto, é importante que o professor tenha seus objetivos e intencionalidade pedagógica bem definidos, para que os processos metodológicos possam dar forma a um conteúdo pedagógico coerente e articulado.

Desse modo, o professor deve fazer com que o aluno conheça o espaço geográfico e que construa conexões que permitam o educando perceber da ação do homem na sua transformação e organização no espaço físico e social através da ludicidade. Para além disso, tais ações proporcionariam a interação do aluno com o espaço geográfico, fazendo com que esse correlacione a teoria e realidade cotidiana, haja vista que esses resultados devem atuar como alguns dos objetivos do educador ao inserir atividades lúdicas no ensino de Geografia. Assim, é fundamental que o aluno tenha a percepção do espaço para que, servindo-se do conjunto de atributos que se vinculam ao ensino lúdico, o processo de ensino e aprendizagem geográfica se torne muito mais significativo e prazeroso.

Seguindo essa linha de raciocínio, a utilização dos jogos na sala de aula pode enriquecer a ação pedagógica, propondo desafios e levando a diferentes ações na realização das atividades formais, fazendo com que o ensino dos conteúdos deixe de ser desenvolvido de uma maneira mecânica e de memorização e passe a ser uma aprendizagem significativa, permitindo novas descobertas ou redescobrir alguns conhecimentos, levando a uma aprendizagem eficaz e prazerosa. Portanto, tal aprendizagem significativa se caracteriza pela valorização e ampliação dos conhecimentos prévios do aluno, envolvendo a capacidade de construção de novos conhecimentos e que esses passem a ter significado efetivo para o educando.

No aspecto motivacional, o interesse pela temática abordada surgiu por meio da construção de jogos para componentes curriculares no decorrer do curso de Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP. Durante a participação no desenvolvimento de oficinas e jogos como componentes do Subprojeto Geografia do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), surgiu o desejo de aprofundar e ampliar os conhecimentos acerca dos jogos como recursos metodológicos didáticos, buscando compreender como a ludicidade pode auxiliar e contribuir no processo de ensino e aprendizagem, bem como entender como o aluno aprende, ao mesmo tempo, em que está se divertindo.

Isto é, ater-se, exclusivamente, ao uso do livro didático na sala aula pode provocar desestímulo nos alunos. Portanto, a presente pesquisa evidencia o quão imprescindível é a busca por novas metodologias de ensino que estimulem sua criatividade e que, conseqüentemente, contribuam para o ensino de Geografia, facilitando, assim, a assimilação dos conteúdos abordados. Percebendo essa necessidade e sabendo que há certa resistência quanto a adoção de novas metodologias ativas dentro da escola, a utilização dos recursos lúdicos vem, aos poucos, sendo efetivada nas salas de aula, buscando uma maior facilitação didática e auxiliando na interação do aluno por intermédio de uma ferramenta atrativa e dinâmica.

Nesse sentido, a introdução de jogos e a inclusão de modelos didáticos e pedagógicos possibilitam o auxílio no processo de ensino e aprendizagem do aluno, como também nas necessidades encontradas na realidade escolar, qualificando ainda mais o sistema de ensino. São muitas as contribuições que os jogos podem propiciar no aprendizado do aluno, como por exemplo, um maior envolvimento nas aulas de Geografia, podendo relacionar os conteúdos geográficos à sua realidade e convivência.

Dessa forma, diante todo o cenário que envolve o processo de ensino e aprendizagem, percebemos que os alunos não sentem tanto entusiasmo em aprender os conteúdos de Geografia, pois os mesmos são orientados sem a necessária contextualização, portanto, distante do

contexto social de vivência deles. O aluno tem curiosidade e interesse por aquilo que faz sentido para a sua vida, ou quando acha que é importante para ele. Assim, notamos que é preciso que o professor problematize suas aulas, correlacionando os conteúdos com a realidade do aluno, mostrando a necessidade que há em aprender para que se construa sua formação cidadã.

Diante do que foi exposto, a presente pesquisa surge a partir da utilização do jogo didático com o objetivo de tentar criar e adaptar estratégias para o processo de ensino e aprendizagem que auxiliem na construção do conhecimento em Geografia, facilitando assim, a compreensão dos alunos de forma lúdica, prazerosa, crítica, reflexiva e dinâmica na relação dos conteúdos com o seu cotidiano.

Para uma compreensão mais ampla sobre relevância do jogo, pensamos e planejamos no desenvolvimento de uma ferramenta metodológica que abordasse a vivência que envolve os alunos da turma do 6º Ano A da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim, localizada no município de Cajazeiras-PB. Em seguida, buscamos trabalhar uma temática que fosse abordada no livro didático da turma, para uma melhor compreensão por parte deles selecionando a temática referente ao *Relevo Terrestre*.

A presente pesquisa é de caráter qualitativo e quantitativo, buscando possibilitar análises sobre questões direcionadas ao ambiente de ensino e a qualidade do mesmo. Assim, no tocante à metodologia, esta pesquisa está dividida nas seguintes etapas: a primeira parte desta pesquisa está voltada para o levantamento bibliográfico que serviu de embasamento teórico para fundamentar este trabalho científico, bem como a elaboração, desenvolvimento e aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. A segunda etapa corresponde à construção teórica, metodológica e visual do jogo. Na terceira etapa temos a delimitação da pesquisa, da escolha e da caracterização dos interlocutores. A quarta etapa corresponde ao planejamento da oficina a respeito da utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem e das aulas que abordam o conteúdo sobre o *Relevo Terrestre*. Na quinta e última etapa, faremos a ministração da oficina, finalizando com a aplicação do jogo *Explorando o Relevo*.

Portanto, diante do que foi apresentado e com o devido entendimento sobre os processos metodológicos que conduzem esta pesquisa, partiremos, agora, para a exposição dos objetivos que essa discussão busca alcançar. Objetivo Geral: Analisar a utilização e as contribuições do jogo *Explorando o Relevo* no processo de ensino e aprendizagem na abordagem de conteúdos geográficos.

Objetivos Específicos: I - Identificar as possibilidades e oportunidades de desenvolver atividades lúdicas no âmbito educacional; II - Apresentar aos alunos da turma do 6º ano do Fundamental/Anos Finais uma ferramenta de ensino por meio da elaboração e aplicação do

jogo *Explorando o Relevo*; III - Compreender de que forma o jogo *Explorando o Relevo* pode explorar os conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem.

Considerando os objetivos acima expostos, assim como os métodos, teorias e saberes empiricamente adquiridos, esta pesquisa foi subdividida em cinco capítulos, que embora independentes entre si – por tratarem de camadas distintas de uma problemática – agrupam-se enquanto elementos complementares.

O primeiro capítulo é de caráter introdutório. O segundo capítulo trata do referencial teórico, no qual é apontado reflexões e considerações a respeito do contexto histórico da utilização do jogo, assim como a utilização de jogos didáticos como ferramenta metodológica no processo de ensino e aprendizagem. O terceiro capítulo corresponde na apresentação dos procedimentos metodológicos da pesquisa e da elaboração do Jogo *Explorando o Relevo*. O quarto capítulo aborda as considerações e análises realizadas no processo de aplicação da oficina, das aulas e do referido jogo. Finalizamos com as considerações acerca da construção, produção e desenvolvimento da pesquisa.

2 O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: ALGUMAS CONCEPÇÕES TEÓRICAS

No presente capítulo, temos a finalidade de analisar de que maneira a utilização do jogo como, ferramenta didática e metodológica, pode trazer contribuições para o processo de ensino e aprendizagem na aplicação de conteúdos geográficos, proporcionando, assim, melhorias na compreensão e entendimento entre os assuntos trabalhados em sala. Dessa forma, buscamos investigar algumas das principais discussões teóricas relacionadas a temática em análise, com o intuito de examinar, criticamente, as contribuições que o uso do jogo pode trazer para as práticas docentes, auxiliando no processo de construção do conhecimento geográfico.

2.1 Os jogos lúdicos e a amplitude de seu conceito

Nesta seção buscamos trazer diversas discussões a respeito da conceituação do termo *jogo*, bem como ressaltar sua evolução no processo de ensino e aprendizagem. A utilização do jogo nos mais variados ambientes vem de tempos remotos, nas mais diversas culturas e evoluindo segundo a progressão da humanidade, conforme o tempo e espaço, tendo como consequência a diversidade do seu conceito e significado. Entretanto, um fator que contribui para a dificuldade de conceituação é a diversidade dos fenômenos que recebem a denominação de *jogo*, pois esse se faz presente desde a fase da infância até a vida adulta.

No dicionário de Michaelis (1998), o jogo aparece com o significado de: 1) Brincadeira, divertimento, folguedo; 2) Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa; 3) Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. O dicionário Aurélio (1999), por outro lado, apresenta o termo *jogo* como: Ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento, exercício ou divertimento sujeito a certas regras. Dessa maneira, é perceptível que nos dicionários a palavra *jogo* é utilizada para conceituar uma variedade de atividades. Assim, acreditamos que essa definição é muito simplista para um termo tão complexo. Dentre as várias definições possíveis, usaremos aqui algumas encontradas nos trabalhos de Huizinga (2008), Kishimoto (1994), Santos (1997), Piaget (1970), Callois (1990), Chateau (1975), e Neto (1997).

Huizinga, em sua obra “*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*”, afirma que não é possível uma definição exata de jogo em termos lógicos, biológicos ou estéticos. Nessa perspectiva, conceitua o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente de um sentimento da vida quotidiana” (HUIZINGA, 2008, p.33).

O autor defende a ideia de que o jogo é considerado uma atividade em que se processa em certos limites temporais e espaciais, de acordo com uma ordem e um dado número de regras livremente aceitas e que acontecem fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que o jogo se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, pois, para o autor, é no/e pelo jogo que a civilização se desenvolve e que, durante toda a sua obra, faz relações do jogo com o mito, o direito, a religião, a guerra, a poesia, a música e a arte em diferentes culturas.

Huizinga (2008), considera ainda que, na cultura humana, em suas fases mais primitivas, o caráter lúdico sempre se fez presente, principalmente quando relacionado a competição, seja ela verbal (enigma da esfinge - jogo de perguntas e respostas, de adivinhação) ou física (luta entre gladiadores), visto que o homem é movido pela busca de superioridade, a ânsia da vitória, de ser o primeiro. Assim, o jogo sempre tem a presença do vencedor, independentemente de seu tipo.

De acordo com Kishimoto (1994), não é uma tarefa fácil ter uma definição para a palavra *jogo*, tendo em vista que cada um a compreende de maneira diferente, além do fato de que suas aplicações acontecem de diversas formas. Ainda na concepção de Kishimoto (1994, p.107), 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.”

Nessa linha de definição, Santos (1997, p.9), ressalta que “a palavra Lúdico vem do latim “*ludus*” e significa “brincar”.” Tal definição traz a noção de que o jogo é voltado apenas para o divertimento e brincadeiras como algo simplista. Entretanto, sua aplicação vai mais além e tende a oportunizar a aprendizagem do aluno, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

Piaget (1970, p.15), defende o jogo como “[...] uma pura assimilação que consiste em modificar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo.” Já para Callois (1990, p.16), “O jogo é uma escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais.” Por fim, Chateau (1975, p.13-14), salienta que o jogo é visto como: “[...] um meio pelo qual o homem pode desenvolver plenamente suas potencialidades.” O jogo, para esse o autor, tem um papel primordial no desenvolvimento da criança, sendo que é por intermédio desse que a criança desenvolve e deixa florescer as suas potencialidades virtuais

Portanto, o jogo é uma das formas mais comuns do comportamento, sendo considerado um instrumento de desenvolvimento e um processo de interação entre a criança, meio ambiente, percepção e movimento, que leva esse sujeito a aprender os valores do grupo no confronto, no respeito de ideias e nas vontades dos outros; na interação com os pares adquire as destrezas sociais necessárias para a vida adulta e a sua integração na sociedade que o rodeia (NETO, 1997).

Dessa forma, Paula (1996), expõe que o jogo é uma entidade sem definição, ou seja, não há como dizer tudo sobre ele sem que nada falte. Por esse motivo o jogo não é passível de uma definição permanente.

Contudo, em épocas passadas, não havia discussões a respeito da utilização do jogo na sala de aula, principalmente como ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o jogo sofreu grandes preconceitos referentes ao seu valor ético, sociopolítico e epistemológico por ser visto como algo sem utilidade ou finalidade. Entretanto, durante o Renascimento e com o surgimento de novas concepções e princípios pedagógicos, o jogo adquire novas perspectivas, deixando de ser considerado apenas uma diversão e passando a ser visto como um recurso para o desenvolvimento humano.

Kishimoto (1998), ressalta em suas investigações que as representações preexistentes de jogos eram colocadas como recursos sem seriedade, servindo apenas de recreação ou descanso para a mente, logo, era considerado como algo inútil. Foi a partir dos tempos do Romantismo que o jogo passou a ter um papel relevante na educação. Por isso, a sua própria história pode uma das principais responsáveis para que se observe tamanha amplitude, assim como a complexidade de sua natureza. Nessa linha de pensamento, o autor ainda salienta que, durante o Romantismo, o jogo era marcado por muitas transformações nas formas de organização social, foi então que começaram a surgir novas perspectivas a respeito do seu uso.

Segundo a concepção e estudos realizados por Rolim (2021), o grande acontecimento do século XVI, que coloca em destaque o jogo educativo, é o aparecimento da *Companhia de Jesus*, fazendo com que Ignacio de Loyola ressalte que há uma compreensão quanto a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano, enaltecendo a sua utilização como ferramenta auxiliar do ensino.

Conforme o exposto, podemos afirmar que a expansão dos jogos didáticos ou educativos tem continuidade no século XVII, sobre a qual temos conhecimento de uma nova visão de jogo, resgatada pela sua reavaliação intelectual. Diante disso, ocorreu a popularização desses jogos que antes eram restritos apenas à educação de príncipes e nobres, servindo também como instrumento de doutrinação popular. Com o advento da revolução francesa, o início do século

XIX traz inúmeras inovações pedagógicas, atribuindo aos jogos educativos novas características e sentidos como, por exemplo, os princípios de liberdade e legalidade. Assim, o jogo, em sua totalidade, possibilita uma aprendizagem da vida e o desenvolvimento do ser humano de forma indissociável.

Por outro lado, o real crescimento e a expansão dos jogos na área da educação aconteceram no início do século XXI, estimuladas pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação. Desse modo, houve a possibilidade de crescimento e ampliação também das experiências no que diz respeito a inserção de novas metodologias dinâmicas e atrativas na sala de aula, principalmente com a utilização do uso dos jogos como instrumento facilitador e auxiliador do processo de ensino e aprendizagem.

Entretanto, por mais que sua eficácia seja comprovada por meio de pesquisas, a presença dos jogos no âmbito educacional sempre desperta ambiguidades e receios em relação a serem considerados ou não como recursos metodológicos válidos de utilização, deparando-se, ainda hoje, com muita resistência em relação à sua aplicação. É pensando nesse contexto que trabalharemos as reflexões da seção seguinte.

2.2 Os jogos lúdicos como ferramenta metodológica no processo de construção da aprendizagem

Devemos explicitar que as instituições escolares vêm desenvolvendo um papel de extrema relevância no processo formativo da criticidade dos indivíduos participativos, conscientes e ativos no que diz respeito à sociedade. Dessa forma, esse fato foi se transformando de acordo com a evolução das próprias formas de organização, no entanto as práticas docentes executadas não acompanharam essas mudanças de forma igualitária.

Assim, é nítido que os professores não estimulavam os alunos de forma incisiva a aprenderem sem a existência do “decoreba”, assim como também não havia o estímulo para estudar, temos a falta de dinamização das aulas e a inclusão da vivência de cada aluno na correlação com os conteúdos ministrados. Sendo assim, podemos concluir que tais elementos são fundamentais para que haja um ensino e aprendizagem satisfatório.

Santos (2012), em seu livro “*Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*”, ressalta que, atualmente, a sociedade é descrita como meio técnico-científico-informacional e está marcada pelas transformações nas formas de organização dessa sociedade contemporânea, assim se alinhando nas mudanças: industriais, políticas, culturais e educacionais. Diante de uma

sociedade tão ampla, heterogênea e tecnológica, percebemos que a educação tradicional está perdendo lugar.

Nessa linha de pensamento, é necessário refletirmos e repensarmos a educação a partir de uma nova visão na qual os educandos são o foco, ou seja, são os agentes transformadores do espaço e responsáveis pela sua própria aprendizagem, acarretando, assim, a necessidade de proporcionar e fazer uso de novos métodos e práticas para descontrair e dinamizar o ambiente da sala de aula. Sendo assim, teríamos como consequência o despertar do interesse dos discentes em aprender de maneira mais prazerosa.

Os docentes e discentes serão os protagonistas no processo de ensino e aprendizagem, sendo preciso que o professor tenha um planejamento bem estruturado e adequado das aulas, pensando em protagonizar a forma de ensinar. Assim haverá o estímulo e a prática autônoma dos alunos durante a construção de seu próprio conhecimento. Além disso, tal fato possibilitará a interação, sendo essa uma forma de aprender com criatividade e criticidade, bem como permitir uma correlação com o convívio dos alunos. Assim, Saraiva e Pessoa (2019, p.2), salientam que:

[...] práticas desarticuladas com a realidade dos alunos, a falta de inovação metodológica para trabalhar os conteúdos em sala de aula, o uso do livro didático como única ferramenta de ensino, atividades que priorizam a memorização de conceitos, a falta de espaço para compartilhar experiências, dentre outros aspectos tem tornado o ensino “pouco nutritivo” fazendo desaparecer os “brindes no fim da embalagem”, aqui considerados como sendo a efetiva participação e aprendizagem dos alunos, assim como uma leitura do mundo e de si mesmo, e o despertar para a capacidade de se posicionar em debates e em situações dentro e fora da escola.

Todas essas questões nos levam a refletir a respeito da importância de se repensar as práticas pedagógicas, fazendo com que o professor se permita a novas experiências, buscando, assim, novos instrumentos e recursos que enriqueçam suas aulas, de modo que se possa propiciar aos estudantes as atividades que tenham conexões com os espaços de vivência, considerando suas realidades para o avanço em direção a um ensino de qualidade. Portanto, o professor precisa apresentar aos discentes a existência de uma infinidade de possibilidades para ampliar a forma do ensinar e aprender. Nessa perspectiva, Rolim (2021, p.18), apresenta que:

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

Desse modo, entendemos que há uma realidade marcada por tecnologias e informações que alimentam redes e fluxos de um mundo virtual e material, impulsionando e interferindo nas reflexões e práticas profissionais. Portanto, ser professor e ensinar Geografia, nesse contexto, é um desafio, haja vista que é preciso selecionar, dentro de um vasto conjunto de informações, os conteúdos que contemplem a diversidade de saberes que atravessam essa área do conhecimento e que se fazem presentes na sala de aula.

Assim, o professor precisa incrementar em suas aulas algumas situações que permitam o desenvolvimento dos alunos de forma ativa, fazendo com que haja reflexão, criticidade, integração, interação, socialização, etc. Além disso, se faz necessária a problematização das aulas, instigando os alunos a aprenderem e enfrentar suas dificuldades nas resoluções de determinadas situações, seja fora da escola ou dentro dela. Segundo Freire (1996), há necessidade de estratégias que considerem a existência dos estudantes na construção do conhecimento. Portanto, saber que devemos respeitar a autonomia e a identidade do aluno, exige que tenhamos uma prática coerente e consequente com este saber.

Diante da atual situação que os professores têm vivenciado no âmbito educacional, podemos perceber a necessidade de propiciar aulas mais atrativas com a finalidade de diversificar as aulas de Geografia. Assim, haveria inovação nos métodos de ensino, superando obstáculos e saindo da rotina. Para tanto, os jogos didáticos se encaixam, perfeitamente, na descrição de recursos metodológicos capazes de contribuir no/para o processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos apresentam uma potencialidade eficaz no que diz respeito ao auxílio dos professores e os alunos durante o processo do ensinar e o aprender, fazendo desses uma ferramenta que permite motivar os alunos na participação e interesse nas aulas de Geografia. Dessa forma, “Os jogos e outras atividades lúdicas como recursos de ensino podem influenciar de maneira positiva cinco fenômenos de aprendizagem: cognição, socialização, afeição, motivação e criatividade” (LOPES, 2007, p.111).

Nessa mesma linha de pensamento, Pereira (2013, p.31), salienta que:

O jogo coopera com o desenvolvimento do aluno, pois trabalha a sua capacidade de imaginar, de planejar, de encontrar soluções, de interagir consigo e com os seus colegas, de criar regras, ou seja, todos os benefícios na utilização do jogo como recurso de aprendizagem e motivação [...]. Ao lado dessa função, os jogos também se prestam à multidisciplinariedade e, dessa forma, viabilizam a atuação dos próprios alunos na tarefa de construir significados sobre os conteúdos da sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão.

A partir do momento que o professor utiliza o jogo com a intenção de educativa, é necessário pensar, refletir, e elaborar um recurso de acordo com o ambiente que for utilizado. Assim, “a construção de determinados conceitos e/ou habilidades pode estar atrelada a uma estratégia metodológica diferenciada mais atuante, mais crítica e reflexiva, permitindo uma aprendizagem significativa próxima da realidade do aluno e adequada à sua faixa etária” (SILVA, 2005, p.143).

Segundo Aranão (1996), a utilização e aplicação do jogo nas aulas de Geografia atribuem, ao professor, o papel de mediador diante da construção do conhecimento, buscando criar situações para que os alunos exercitem a capacidade de pensar e buscar soluções para as problemáticas apresentadas. Assim, cabe ao professor despertar no educando o interesse por essa ferramenta, respeitando as condições e a opinião de cada aluno, mesmo que para isso, o mesmo tenha que utilizar um processo mais dinâmico e criativo, fazendo com que a aprendizagem se torne mais satisfatória para ambas as partes. Diante disso, tais práticas podem fazer com que os alunos reflitam acerca dos conteúdos propostos.

Sendo assim, não basta apenas que o professor tenha conhecimento das potencialidades do jogo ou suas regras e dinâmicas, mas sim que seja reflexivo e tenha como finalidade ir sempre além de trabalhar o conteúdo proposto, criando ambientes de aprendizagem saudável e significativo. Dessa maneira, Antunes (2003), ressalta que a qualidade de ensino, a partir da inclusão de jogos, dependem da forma como as regras são colocadas e executadas, principalmente, pelo papel que o educador. Só assim é que o jogo pode se tornar “uma ferramenta de reflexão e uma experiência vivenciada” (ANTUNES, 2003, p.55).

Dito isso e após explicitar a importância do jogo como recurso metodológico, devemos dar ênfase ao fato de que esses jogos são capazes de auxiliar no processo de ensino aprendizagem. Para isso, ao utilizá-lo, é permitido que haja uma melhor compreensão dos assuntos trabalhados em sala de aula, desenvolvendo a fixação e consolidação dos saberes geográficos desenvolvidos pelos alunos, tendo em vista que os mesmos são os protagonistas de seu conhecimento.

De acordo com Mafra (2008, *apud* ROLIM, 2021, p.19), ressalta que:

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

Diante do que foi exposto, é perceptível o quanto o jogo tem se tornado imprescindível para o processo de ensino e aprendizagem na aplicação de conteúdos geográficos, apresentando sua eficácia, utilização e contribuições. Além disso, ao optar por trabalhar com o jogo, o docente pode tornar os alunos mais pensantes, críticos, reflexivos e cidadãos capazes de atuarem com consciência na sociedade.

Entretanto, diante das diversas pesquisas realizadas nas quais mostram a comprovação da eficácia do jogo no processo de ensino e aprendizagem, ainda é notório que é um recurso pouco utilizado em sala de aula pelos professores. Desse modo, percebemos que esse não é levado em consideração quanto sua potencialidade enquanto ferramenta metodológica, sendo entendido como algo incapaz de construir o conhecimento, e motivar os alunos na participação durante as aulas de Geografia.

Assim, ainda se faz presente, em pleno século XXI, a resistência das instituições e dos professores em relação ao uso do jogo didático como auxiliar nas aulas. Por outro lado, percebemos que a maioria dos professores já reconhecem a importância da utilização de metodologias lúdicas em sala de aula, passando a inovar os ambientes de ensino, e trabalhando os conteúdos geográficos de maneira mais dinâmica, atrativa e prazerosa. Nessa perspectiva, quando o professor constrói um jogo, é preciso que haja todo um planejamento e que os objetivos sejam claros e definidos, pois nenhum recurso didático pode ser utilizado de forma aleatória em sala. Dessa forma, é necessário que haja uma ligação entre os conteúdos e dinâmica, com uma funcionalidade a ser alcançada a partir da utilização do jogo.

Portanto, a seguir discutiremos sobre as oportunidades de ensino e aprendizagem a partir da utilização do jogo.

2.3 A inserção do jogo no ensino de Geografia: caminhos e oportunidades de aprender no desenvolvimento do conhecimento geográfico

Para o docente de Geografia comprometido com uma educação geográfica significativa, o ensino dessa ciência não deve estar apenas elencada como uma disciplina escolar. Essa ciência deve ter um maior alcance social, permitindo a compreensão da realidade espacial e aos discentes uma análise do espaço ao qual estão inseridos.

Logo, diante de uma sociedade midiática e tecnológica, é perceptível que ainda nos deparamos com a existência de traços de um ensino com práticas tradicionais e que as escolas ainda não acompanharam totalmente as mudanças, provocando o desinteresse dos alunos pelo ato de aprender. Com isso, percebemos que tais práticas prejudicam o papel dos educandos no

seu papel como cidadão.

Nessa perspectiva, a disciplina de Geografia, ao longo do tempo, vem sendo considerada como simplista e prezando por uma abordagem memônica. Muitas vezes, os conteúdos são aplicados e os alunos apenas memorizam “principalmente, através de aulas expositivas, nas quais o professor é o detentor do conhecimento e o aluno receptor deste” (CARVALHO, 1998, p.27). Diante disso, têm surgido algumas críticas quanto a este método de ensino, pois esse fomenta a passividade dos estudantes, levando ao desinteresse e desatenção dos alunos. Assim, percebemos que o professor precisa diversificar e inovar as metodologias de ensino e superar esse método técnico-tradicionalista, visando despertar o interesse e estimular os alunos a ter prazer pelo aprender. Dessa maneira, Bastos (2011, p.24) salienta que:

Percebemos que o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso, para que os conteúdos sejam assimilados. É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender.

Assim, o professor necessita pensar e refletir durante o planejamento de suas aulas, buscando desenvolver aulas que instiguem os alunos na participação e construção do conhecimento geográfico, bem como os correlacionem com a realidade deles. Diante do que foi apresentado, podemos perceber que, atualmente, o professor e o livro didático deixaram de ser a única ferramenta e fonte para a construção dos saberes geográficos dos alunos. É perceptível a necessidade da ressignificação dos papéis do professor e do aluno, colocando-os como protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.

Contudo, embora a arte de ensinar seja uma das mais antigas, as transformações são constantes, sendo necessário introduzir novas metodologias pedagógicas didáticas de ensino, de forma que a utilização de jogo no cotidiano escolar seja mais atrativa, dinâmica e prazerosa. Tendo como foco essas práticas, teremos um maior aproveitamento das aulas de Geografia, fazendo com que essa deixe de ser uma disciplina tão tradicionalista. Dessa maneira, Santos, Carvalho e Dias (2018), afirmam que o jogo é considerado um exemplo de recurso didático capaz de proporcionar a mediação metodológica entre os conhecimentos sobre o espaço geográfico e as vivências cotidianas, principalmente no ambiente de sala de aula. O jogo pode, ao mesmo tempo, ir além e ao permitir momentos nos quais o aprender se une ao lazer, trazendo uma aproximação do saber sensível do saber científico.

Assim, estes momentos de prazer, saindo um pouco da rotina, não quer dizer que o

professor está deixando seu compromisso com os conteúdos geográficos, (SANTOS; CARVALHO; DIAS, 2018). A partir da inserção do jogo na sala de aula, o aluno poderá desenvolver suas potencialidades, habilidades, raciocínio, criticidade, autonomia e a criatividade, buscando contribuir no seu processo de ensino e aprendizagem.

Agora trazendo a discussão para um contexto mais contemporâneo, notamos que, quando o jogo é utilizado durante as aulas de Geografia, há estágios bem desafiador, pois muitas pessoas, em específico o professor, não acreditam que esse tipo de metodologia pode construir, estimular e motivar os alunos na participação das aulas. Nessa linha de pensamento, Breda (2013, p.1), afirma que “Para alguns profissionais da área de educação, atividades que não fazem parte da dinâmica professor-lousa-livro didático não apresentam contribuição real para o ensino, e muitas vezes são consideradas como mera “perda de tempo.”

No entanto, quando o jogo é planejado, elaborado e aplicado, fazendo uma contextualização da realidade do aluno e os conteúdos geográficos, tanto o aluno quanto o professor perceberá o quanto é importante trabalhar com eles em sala de aula. Vale destacar que, assim como qualquer outra ferramenta empregada na educação, o jogo deve ser desenvolvido de maneira consciente e objetiva e que tenha significado para a vida do aluno.

É evidente a relevância da construção do conhecimento geográfico de maneira satisfatória, principalmente, se tratando da aprendizagem dos alunos como cidadãos para a leitura que eles mesmos serão capazes de fazer do ambiente de vivência e do espaço geográfico. Assim, a disciplina de Geografia possui grande potencialidade, pois nos permite realizar essa articulação dos conteúdos com o convívio dos sujeitos e tudo que os rodeiam. Portanto, a partir das ideias de Saraiva e Pessoa (2019), percebemos que é essencial repensarmos tanto no papel que a Geografia desempenha enquanto disciplina quanto na sua função social e de compreensão da realidade espacialmente.

Dessa forma, os estudos realizados por Callai (1995), enaltecem uma educação voltada para a cidadania, sendo que o processo de ensino e aprendizagem precisa apresentar uma interação com o cotidiano e as particularidades dos indivíduos e grupos sociais, posicionando-os de modo crítico e articulado:

No fundo o que se quer é uma educação mais vinculada com a vida, é um sentido para o que é estudado; e num tipo de educação assim, sua finalidade primária deve ser estimular suas paixões, imaginação e intelecto, de forma que eles sejam compelidos a desafiar as forças sociais, políticas e econômicas que oprimem tão pesadamente suas vidas. É um tipo de educação que deve mostrar que é possível desafiar o que está estabelecida, ao invés de simplesmente aceitar. Porém para isto é preciso conhecer, ter informações, saber organiza-

las, mas informações que façam sentido no interior de um quadro de explicações que dêem conta das realidades concretas do mundo. (CALLAI, 1995, p.214).

Nessa concepção, a escola deve ser um espaço de prazer e aprendizado, na qual haja contextualização de saberes e metodologias que despertem nos alunos o interesse pela Geografia e pelo conhecimento. Além disso, segundo Pereira (2013, p.30) “Através da Geografia, os alunos percebem o modo de vida das sociedades ajudando-os a perceber os espaços que os rodeiam”.

Nessa linha de pensamento, Castro e Costa (2011 *apud* ROLIM, 2021, p.22), ressalta que:

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

Quando nos referimos à inovação, não tratamos apenas de fazer uso de materiais tecnológicos caros ou de extrema complexidade, mas sim de modelos que surgem de ideias acessíveis. Assim, uma simples mudança ou modificação durante as aulas podem dar outro significado ao momento da aula. Dessa forma, os jogos vêm se mostrando como um recurso satisfatório capaz de possibilitar diversas contribuições para as aulas de Geografia de forma significativa, desenvolvendo várias formas de compreensão dos conteúdos.

Podemos perceber que os jogos didáticos proporcionam aos alunos um momento educativo e interacional, pois, enquanto esses estão jogando, executam as regras do jogo e ao mesmo tempo desenvolvem ações de cooperação e interação, promovendo a convivência em grupo (FRIEDMAN, 1996). Esse jogo permite que os educandos vivenciem situações/problemas de modo a favorecer o ensino de conteúdos escolares, partindo da realização de um jogo planejado. Nesse sentido, o jogo possibilita a vivência das experiências com a lógica e raciocínio como ferramenta para motivação e, assim, permite que as atividades físicas e mentais favoreçam e estimulem as reações cognitivas, sociais, culturais, afetivas e linguísticas.

Em relação à funcionalidade educativa do jogo temos:

[...] 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. Pode levar, inclusive, a questionamentos que desenvolvam seu raciocínio crítico, contribuindo para agregar conhecimento. A aquisição de conhecimento, feita de forma natural, sem que a criança perceba essa assimilação, é que torna o aprendizado prazeroso, principalmente com conteúdos que são de difícil compreensão. (BREDA, 2013, p.7).

Dessa maneira, o aluno é o único responsável, ou seja, protagonista de seu processo de aprendizagem, formação e desenvolvimento afetivo, intelectual e social. Por outro lado, o professor tem a função de mediar o conhecimento, criando estratégias e problemáticas, fazendo com que o aluno procure possíveis soluções, pesquise, reflita e que, principalmente, aprenda o que está sendo ensinado (CAVALCANTI, 1988). Portanto, é importante que os professores deixem de ser um expositor satisfeito em possibilitar soluções prontas, e sim ser um mentor, estimulador da iniciativa e da pesquisa.

Notamos que quando relacionamos os conteúdos geográficos com os jogos lúdicos, utilizados adequadamente, tendemos a desenvolver nos alunos o aperfeiçoamento do raciocínio geográfico, do pensamento crítico e a capacidade de se relacionar e tomar decisões. Existe uma grande variedade de jogos que podem ser trabalhados nas aulas de Geografia. Na internet, por exemplo, podemos encontrar um leque de recursos metodológicos que podem ser adaptados para que possam ser trabalhados de acordo com a necessidade do contexto de cada conteúdo e público.

Dando sequência a essa proposta, no próximo capítulo, apresentaremos o percurso metodológico da pesquisa e a construção do jogo *Explorando o Relevo*, no qual é considerado um auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

3 CAMPO DA PESQUISA E SEUS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo será apresentado o percurso metodológico usado para a elaboração e construção da pesquisa resultante neste trabalho, assim discorreremos a respeito dos procedimentos metodológicos que deram estrutura ao seu desenvolvimento, ao roteiro elaborado, seguido o contexto ao qual foi executado. Apresentaremos, também, os procedimentos utilizados para a caracterização dos sujeitos envolvidos, explicando os procedimentos para aplicação e análise da segunda fase do trabalho. Além disso, teremos a apresentação dos procedimentos metodológicos da construção e estruturação do jogo *Explorando o Relevô*. Na seção seguinte será explicado o caminho percorrido dessa pesquisa.

3.1 Abordagem qualitativa

A presente pesquisa executada é de caráter qualitativo e quantitativo. Assim, busca-se promover reflexões e análises referentes à qualificação do ensino, especificamente de Geografia. Assim, de acordo com Prodanov e Freitas (2013, p.70), a abordagem qualitativa apresenta:

[...] uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. [...] A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. [...] O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. O pesquisador mantém contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo. Nesse caso, as questões são estudadas no ambiente em que elas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador.

Além disso, nessa pesquisa, quantificamos os dados coletados através dos sujeitos envolvidos, especialmente pelo fato dessa abordagem garantir a precisão dos resultados, evitando contradições no processo de análise e interpretação. Nesse sentido, optamos por esse tipo de abordagem por buscarmos:

[...] a relação causa-efeito entre os fenômenos e também pela facilidade de poder descrever a complexidade de determinada hipótese ou de um problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos experimentados por grupos sociais, apresentar contribuições no processo de mudança, criação ou formação de opiniões de determinado grupo

e permitir, em maior grau de profundidade, a interpretação das particularidades dos comportamentos ou das atitudes dos indivíduos (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.70).

Nesse sentido, no decorrer do desenvolvimento da pesquisa e com o intuito de alcançarmos os objetivos propostos, realizamos a pesquisa de campo para coletarmos os resultados dos fatos abordados, buscando respostas para o referido estudo. O foco central do trabalho analisado nos remete a informações da vivência na qual estão inseridas em um determinado contexto social. De acordo com Gill (2008, p.57), o estudo de campo “procura muito mais o aprofundamento das questões propostas do que a distribuição das características da população segundo determinadas variáveis.”. Dessa forma, o estudo de campo apresenta a finalidade de “conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual procuramos uma resposta, ou de uma hipótese, que queiramos comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.59).

Portanto, após termos conhecimento do embasamento teórico referente ao objeto de estudo proposto, estruturamos o processo metodológico dessa pesquisa nos debruçando em uma pesquisa bibliográfica e de campo. Assim, o levantamento bibliográfico é composto por livros, teses, dissertações e artigos sobre as temáticas lúdicas no ensino de Geografia, jogos como ferramentas metodológicas no processo de ensino e aprendizagem, entre outros. Além disso, foram realizadas leituras acerca dos conteúdos referentes ao *Relevo Terrestre*, essa sendo a temática específica de delimitação para a elaboração e construção do jogo didático *Explorando o Relevo*.

O estudo de campo foi desenvolvido com os alunos do 6º Ano A e com a professora de Geografia da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim, localizada no município de Cajazeiras-PB. O desenvolvimento dessa pesquisa foi pensado, planejado e aplicado de forma presencial, tomando todas as medidas possíveis e impostas pela escola devido à pandemia de COVID-19. Sua execução foi dividida em algumas etapas que serão descritas a seguir.

A primeira etapa foi a aplicação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), (Apêndice A). Esse termo tinha como intuito recolher as assinaturas dos alunos como forma de autorização para a coleta de informações, deixando, assim, no anonimato suas identificações. Para isso, o aluno tinha livre escolha para aceitar ou não que seus dados fossem utilizados na pesquisa.

Após finalizar essa etapa, foi realizada a aplicação dos questionários, sendo esses de dois tipos diferentes: um para os alunos e outro para a professora. Esses questionários tinham a finalidade de traçar o perfil dos interlocutores envolvidos na pesquisa, como também

compreender um pouco acerca das práticas metodológicas utilizadas pela docente na aplicação de conteúdos geográficos.

Na segunda etapa do estudo, foi apresentada a temática a ser trabalhada. Dessa forma, para a problematização e construção do conhecimento dos alunos, foi planejado uma aula através do *Power Point*, na qual os alunos tiveram a oportunidade de visualizar o conteúdo em si e ainda compreendê-lo a partir de imagens ilustrativas, sendo essa uma maneira de facilitar o aprendizado do aluno. Para a execução dessa aula, foram trabalhados os conteúdos de *Relevo Terrestre* junto a suas principais formas e características. Durante esse momento de aula, foi possível fazer uma contextualização da temática com a realidade e vivência dos alunos, tendo em vista que o aluno só sente interesse em aprender quando ocorre essa relação entre ambos, ou seja, é necessário explicar para o aluno a importância do conteúdo no seu cotidiano. A referida aula teve a duração total de 90 minutos.

Dito isso, vale frisar que os alunos possuem o livro didático, entretanto, não podem levá-lo para casa, desse modo o livro de Geografia tem que permanecer na escola. Pensando em uma forma para que os alunos aprendessem o conteúdo e que tivesse acesso ao material, foi construído e entregue um texto base para situar os alunos sobre o conteúdo utilizado. Esse texto foi elaborado a partir do livro didático do 6º Ano, *Araribá Mais Geografia*, sendo uma obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna, 1ª edição, publicado no ano de 2018.

Seguindo esse método, abordamos no texto a contextualização do conceito e formação do Relevo como também as suas principais formas e características, sistematizando, assim, com os principais agentes modeladores e transformadores do relevo terrestre. Dessa forma, pudemos trabalhar a temática de forma geral para a área mais local, ou seja, buscando sempre incluir a realidade local dos alunos para possibilitar maior compreensão acerca do que estava sendo abordado. Dessa maneira, eles puderam estudar e revisar o conteúdo em casa para a aplicação do jogo *Explorando o Relevo*.

Na terceira etapa, tivemos a aplicação do jogo que aconteceu de maneira presencial, assim o jogo do tabuleiro foi exposto aos alunos em forma de *banner*, como também as peças que compõem o jogo, por exemplo, as cartas e os pinos foram impressos em papel cartão e o dado foi produzido em folha A3 para que ficasse mais resistente, então foi colado em uma folha grossa para que, quando os alunos jogassem o dado, não amassasse ou até mesmo rasgasse.

A dinâmica do jogo ocorreu da seguinte maneira: 1) a turma foi dividida em 04 equipes, sendo 03 equipes compostas por 05 componentes e uma com 06 componentes, tendo em vista que nem todos os alunos quiseram participar da dinâmica; 02) em seguida foi realizada a leitura

das regras do jogo; 03) nesse momento fizemos um sorteio para sequenciar os grupos; 04) logo após a realização de todas as etapas anteriores, iniciamos o jogo com a leitura da primeira carta, sendo que, de acordo com o acerto da pergunta, o grupo joga o dado e o número indicado no mesmo é o total de casas a serem percorridas no tabuleiro. No entanto, caso o grupo erre a questão, a oportunidade de resposta era dada a outra equipe. Assim, caso nenhuma das equipes acertasse, a questão é comentada ao final do jogo para retirada das dúvidas pertinentes. Dessa forma, uma nova carta era apresentada dando sequência ao jogo. Por fim, vence a equipe que alcançar primeiro o ponto de chegada no tabuleiro. Ao final de todas as etapas, a aplicação do jogo *Explorando o Relevo* teve uma duração de 70 minutos.

No tocante a organização da sala, optamos por fazer da seguinte forma: cada grupo ficou separado por um pequeno distanciamento, o jogo *Explorando o Relevo* foi posicionado ao centro da sala (FIGURA 01), de modo que os alunos pudessem ter uma maior visualização e facilidade para movimentação das peças no tabuleiro, além de poder tocá-lo e analisar o mapa durante a execução do jogo. Ao seu entorno, permaneceram os alunos responsáveis pela movimentação do dado, dos pinos e leitura das cartas.

Figura 01 – Organização do Jogo Explorando o Relevo na sala.



Fonte: Foto da autora (2022).

Ao longo da aplicação da pesquisa, desde a construção da aula até a realização da aplicação do jogo, foram feitas avaliações através de observações e questionários. Esses

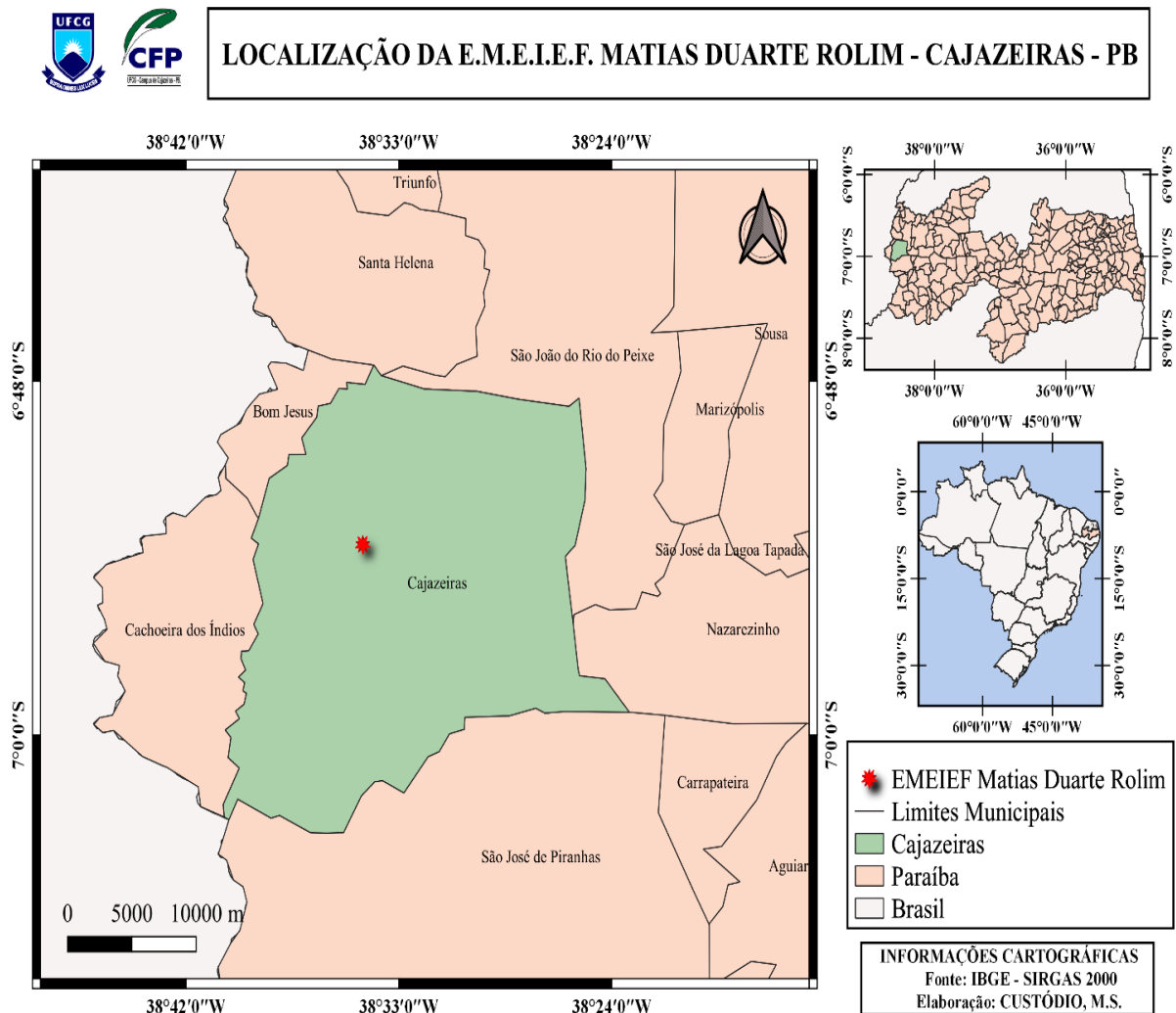
métodos objetivaram a obtenção de conhecimento acerca das diversas contribuições que os jogos oferecerem no processo de ensino e aprendizagem em Geografia na Educação Básica. Pudemos verificar, também, se passariam a fazer o uso da proposta do jogo *Explorando o Relevo* como um recurso metodológico que pode auxiliar nas aulas de Geografia e qual a sua eficácia. O questionário foi aplicado com os alunos da turma do 6º Ano A da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim. Os resultados obtidos foram sistematizados, analisados e discutidos no capítulo posterior.

3.2 Localização e caracterização dos interlocutores da pesquisa

Esta pesquisa foi executada na turma do 6º Ano A do Ensino Fundamental, composta por vinte e três (23) alunos e com uma (01) professora de Geografia, a mesma era responsável pela turma da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim. A referida instituição de ensino fica localizada na Rua Antônio Félix Rolim, Bairro dos Remédios no Município de Cajazeiras – PB, (MAPA 01).

A instituição é da rede pública de ensino e está centrada em um bairro no qual residem pessoas com baixa renda. Assim, na maior parte do processo letivo, a mesma busca atender os alunos com carências sociais. A escola atende as modalidades de Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais, sendo esses distribuídos entre os turnos matutino e vespertino.

Mapa 01 – Localização da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

A infraestrutura da escola dispõe de água filtrada, alimentação escolar para os discentes, acesso à internet, energia e esgoto da rede pública e lixo destinado a coleta periódica. A instalação de ensino é constituída por três blocos no quais funcionam sete salas de aula, sala de professores, sala de diretoria, laboratório de informática, sala de leitura, sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE), como também cozinha, sala de secretaria, refeitório, depósito para merenda, dois banheiros para uso dos alunos, um banheiro para uso dos professores e funcionários juntamente com um banheiro adequado a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, pátio descoberto e uma quadra. A instituição dispõe, também, de equipamentos tecnológicos como: TV, aparelho de som, impressora, DVD, projetor multimídia (DataShow) e copiadora.

Logo, com o intuito de traçar um perfil da turma e da professora, foram aplicados dois questionários diferentes (Apêndice B e C), ou seja, esses foram utilizados para caracterizar os interlocutores envolvidos no presente trabalho. Dessa forma, 13 alunos são do sexo masculino, e 10 alunos do sexo feminino, sendo a faixa etária entre 10 e 14 anos. De acordo com o questionário, todos os alunos residem no estado da Paraíba, no município de Cajazeiras. Estando, assim, distribuídos pelos bairros Vila Nova, Remédios, Cristal, Auto Bela Vista e nos sítios Boi Morto, Vale Verde e Montes.

Dessa forma, a partir do questionário, foi possível identificar que 06 alunos já estudaram a Educação Infantil em escola pública e privada; e 17 alunos somente em instituições públicas. Atualmente, todos os sujeitos da presente pesquisa estão estudando o Ensino Fundamental aos Anos Iniciais no período da tarde.

Vale frisar que quase todos os alunos já tiveram contato com jogos durante as aulas de Geografia, e que o professor (a) de Geografia adotou essa metodologia na aplicação dos conteúdos geográficos, como bingo da Geografia, tabuleiro, verdadeiro ou falso, xadrez, caça-palavras, sorteios com perguntas, quebra cabeça, dentre outros. Além disso, os educandos ressaltaram que gostam quando as aulas são mais dinâmicas e interativas a partir de jogos. De acordo com os questionários, os alunos responderam que o motivo se dá no fato de que “os jogos nos ajudam a aprender”; “porque as aulas ficam mais divertidas”; “porque a aula fica mais legal e o professor brinca conosco”; e “porque é legal não ficar só nos livros e se divertem com os colegas”.

Nessa perspectiva, tais alunos acreditam que os jogos podem auxiliar, sim, nas aulas de Geografia e no processo de ensino e aprendizagem. Assim, um aluno relata que é “[...] porque está ensinando e revisando ao mesmo tempo o que estudamos”; como um colega, em seguida, relata que “[...] enquanto brinca vai aprendendo”.

Por outro lado, a docente de Geografia é do sexo feminino e possui 24 anos. Essa reside no Estado da Paraíba, no município de São José de Piranhas. Além disso, é graduada no curso de Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, campus Cajazeiras, do Centro de Formação de Professores – CFP, tendo iniciado o seu curso no ano de 2015 e o concluindo no ano de 2020. Atualmente, a professora está exercendo o magistério na Educação Básica e ainda não cursou uma pós-graduação.

A educadora relata que já teve contato com jogos quando ainda estava na graduação, principalmente nas aulas práticas, estágios e em projeto de extensão para alunos do campo. Além disso, passou a utilizar esse tipo de metodologia em suas aulas e que já aplicou, por exemplo, jogos de perguntas, de *céu e inferno* - adaptado para verdadeiro ou falso -, batalha

naval, *adedonha*, dentre outros. Dessa forma, é notório que a professora não se limita somente ao uso do livro didático, mas que buscando, assim, dinamizar suas aulas a partir da ludicidade, como também tenta proporcionar aos alunos uma aula mais interativa.

Já em relação ao questionamento a respeito do uso do jogo como recurso didático, a professora enfatiza que o seu uso pode trazer diversas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem, ressaltando em sua fala que “[...] dependendo da turma, antes de se iniciar uma metodologia diferente é necessário ganhar a confiança e parceria da turma, para evitar constrangimento e relutância (como já ocorreu por causa que fiquei no lugar de um professor que eles amavam muito)”. A docente acrescenta, ainda, que o seu uso pode proporcionar diversas contribuições para o ensino e aprendizagem e que dentre elas estão o ato de melhor absorção de conteúdo, maior fixação, além de possibilitar diversão e aprendizado ao mesmo tempo.

A professora expõe que quando ainda era graduanda, acreditava que seria preciso que houvesse uma melhor preparação na formação dos professores mediante a aplicação de novas práticas e metodologias nas salas de aula, entretanto ela salienta que “[...] hoje noto que não, a parte burocrática e teórica é bem mais complicada, e temos muitos jogos a disposição na internet, o que nos falta é tempo”.

Quando a docente foi questionada sobre ter chegado a presenciar resistência da escola sobre a utilização de recursos metodológicos para dinamizar as aulas, relatou que “Não! A escola, em especial a pública, não está preocupada com a metodologia, muito menos aprendizado dos alunos, essa se preocupa apenas em formas de deixar todos com notas boas, nem que seja induzido o professor a dar uma nota que o aluno não mereça”.

Ainda de acordo com a professora, ao utilizarmos metodologias diferentes como os jogos nas aulas de Geografia, ela esclarece não se posiciona contra a sua utilização, desde que haja uma forma de avaliação após o jogo para medir o nível de aprendizado com tal metodologia. Por fim, a professora relata que gosta de ler a respeito da temática e de trazer para a sala de aula, entretanto, às vezes, lhe falta tempo.

Portanto, as informações coletadas nos possibilitaram traçar e caracterizar os interlocutores envolvidos na pesquisa, como também compreender a respeito da utilização de novas práticas metodológicas no ensino de Geografia e na aplicação de conteúdos geográficos. Diante da discussão dos resultados dos questionários, percebemos que os jogos são recursos de suma importância como auxílio durante as aulas, principalmente por proporcionarem um maior aprendizado na construção do conhecimento por parte dos alunos.

É perceptível que, muitas vezes, o professor deseja inovar nas suas aulas, porém, devido à sobrecarga de trabalho, dispõem de pouco tempo para planejar algo atrativo, que chame a atenção do aluno para aprender. Assim, a consequência pode ocorrer no fato de que a falta de recursos atrativos cause o desestímulo no aluno e esses passem não gostar das aulas de Geografia.

Portanto, a eficácia e inclusão dos jogos no ensino de Geografia já é uma realidade, haja vista as suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, notamos que tais práticas servem para reforçar todas as discussões no decorrer dessa pesquisa e o quanto a mesma é essencial para a formação do aluno. Adiante teremos o passo a passo da construção do jogo *Explorando o Relevo* e como o mesmo foi estruturado.

3.3 Processo de elaboração e estruturação do Jogo Explorando o Relevo

Neste sub tópico apresentaremos o passo a passo de como aconteceu o processo metodológico para a elaboração do jogo *Explorando o Relevo* e sua estruturação. Assim, a partir da participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, campus Cajazeiras, do Centro de Formação de Professores – CFP, da Unidade Acadêmica de Geografia – UNAGEO, que ao construir jogos para o Programa, surgiu o sentimento de querer aprender mais a respeito da temática e foi isso que impulsionou o pensamento em desenvolver algum recurso do tipo. Logo, com o intuito de aprofundar os conhecimentos, foram realizadas pesquisas sobre jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, foi realizada a leitura do livro da Breda (2018), intitulado *Jogos Geográficos na sala de aula*, o qual traz uma proposta de jogos Geográficos para serem trabalhados ou até mesmo adaptados, como também apresenta sequências didáticas que foram pensadas e desenvolvidas de acordo com o currículo escolar. Além disso, a autora mostra em sua obra uma breve contextualização sobre os jogos, diversas situações de aprendizagem e ensina como construir um jogo lúdico. Diante desse contexto, foi surgindo o amor pela criação de jogos, aumentando o interesse em criar um recurso próprio para ser aplicado na pesquisa.

Nessa linha de raciocínio e pensando em trabalhar um conteúdo que permitisse uma contextualização com a realidade dos alunos, com o intuito de suprir as lacunas existentes no ensino, principalmente referente na aplicação de conteúdos geográficos, houve uma reflexão sobre a escolha da presente temática, sendo essa uma problemática que possibilita muitas discussões por parte dos docentes nas áreas de ensino. Para além disso, ainda nos deparamos

com professores ministrando aulas fora do contexto dos alunos, não prezando por fazer uma aproximação da vivência dos alunos com os conteúdos de Geografia. Desse modo, desperdiçam a as diversas maneiras que tais práticas metodológicas podem oferecer no processo de ensino e aprendizagem.

Seguindo todas as orientações das leituras realizadas a respeito de jogos no ensino de Geografia, principalmente da Breda (2018), constatamos que essas foram essenciais para auxiliar na construção do recurso propriamente dito. Além disso, a leitura acerca da pesquisa intitulada *A utilização do Jogo Conhecendo a Paraíba*, publicado no ano de 2021, de autoria Thyanne Xavier Rolim, foi um grande suporte nesse processo de construção metodológica, servindo de base para esses estudos, nos auxiliando para tirar todas as dúvidas referentes a criação de um jogo. Assim, essa obra nos cedeu um pouco de seu tempo, oferecendo toda ajuda e suporte necessário. Muitas ideias para a criação do jogo “Explorando o Relevo” foram baseadas no trabalho dessa autora, tendo em vista que é na mesma linha de pesquisa, mas perspectivas diferentes.

Desse modo, temos o entendimento de que a escola ainda apresenta grande persistência no sentido de continuar aplicando metodologias que pouco provoca a construção de uma leitura crítica de mundo, influenciadas pelas demandas culturais e comportamentais, de um modo geral, dos sistemas e ambientes escolares. Percebemos que a Geografia é uma das disciplinas com maior potencial de articulação com a vida cotidiana dos alunos, pois trabalha também com o espaço de convívio dos sujeitos, abordando os aspectos físicos, econômicos, ambientais, políticos e sociais.

Pensando assim, a escola necessita ser espaço de prazer e aprendizado em que haja contextualização de saberes e metodologias que despertem nos alunos o interesse pela Geografia e pelo conhecimento. Sendo assim, o professor não deve se atentar somente ao uso do livro didático, sendo esse o material que a escola impõe que se siga à “risca” tudo o que consta no nele. Todavia, o docente precisa se permitir a novas experiências, sendo criativo e buscando sempre novos instrumentos e recursos que enriqueçam suas aulas, de modo a proporcionar aos alunos atividades motivadoras que tenham conexão com o espaço de vivência dos alunos, assim, considerando suas experiências para avançar em direção a um ensino de qualidade.

Dessa maneira, o jogo *Explorando o Relevo* foi planejado e construído baseado nas competências e habilidades impostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Assim, é importante observar e verificar se as contribuições que o jogo oferece estão de acordo com a base comum.

Nesse sentido, a proposta do jogo *Explorando o Relevo* traz uma concepção que tenta apresentar aos alunos da Educação Básica algumas formas do relevo e suas principais características. Tal proposta traz, também, as concepções acerca dos agentes internos e externos modeladores e transformadores do relevo, assim como fatores que influenciam no mesmo, tais como as ações antrópicas que podem modificar o relevo, trazendo, assim, um contexto geral para um mais local, fazendo correlações do conteúdo com a localidade dos alunos. Desse modo, foi possível obtermos uma maior compreensão das relações entre a sociedade e o meio físico, pois os alunos só aprendem aquilo que acreditam ser necessário para sua vida, ou seja, é de suma importância problematizar nas aulas de Geografia os conteúdos com a vivência dos alunos.

Por conseguinte, diante de tantas discussões e estudos, percebemos que durante a graduação e principalmente nos livros didáticos, os conteúdos em relação ao relevo terrestre são impostos e ministrados de forma separada, ou seja, não apresentam a conexão ou correlação entre todos os elementos influenciadores do relevo. Isso faz com que os professores, ao iniciarem o magistério, sintam a dificuldade de planejar aulas eficazes, capazes de propiciar todas as correlações necessárias para os alunos entenderem o conteúdo devido essas lacunas presentes no curso.

Portanto, se os conteúdos fossem trabalhados de modo a levar em consideração essas conexões, esses poderiam oferecer uma maior qualificação ou uma formação mais completa, tendo em vista que na academia presenciamos uma formação diferente da realidade de quando estamos exercendo a docência. Sendo assim, tal ato facilitaria a interação dos conteúdos geográficos sobre relevo com os conteúdos impostos pelos livros didáticos e expostos em sala.

Dessa forma, é notória a viabilidade do jogo *Explorando o Relevo*, pois pode ser utilizado ou aplicado para dinamizar as aulas, através da ludicidade. O jogo em questão tem a função de aplicar ou revisar um conteúdo, apresentando aos alunos que existem inúmeras formas de se trabalhar os conteúdos geográficos em sala de aula, mostrando que o recurso pode facilitar e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de maneira divertida, dinâmica, prazerosa e didática.

Dito isso, após toda a discussão acerca da elaboração do jogo, partiremos para a estruturação do Jogo Explorando o Relevo. Passaremos a mostrar, assim, as diversas maneiras de sua utilização no processo de ensino e aprendizagem.

Nessa perspectiva, o jogo foi pensado e elaborado baseado nos pressupostos citados por Macedo, Petty e Passos (2010), e organizados pela autora Thiara Vichiato Breda (2018), em sua obra *Jogos Geográficos na sala de aula*, em formato de um quadro, com a finalidade de

deixar a leitura mais objetiva e clara, mostrando, assim, o passo a passo para o desenvolvimento de um recurso metodológico significativo no processo de ensino e aprendizagem. Assim, podemos observar no quadro as informações citadas a seguir:

Quadro 1 – Planejamento dos Jogos Segundo Macedo, Petty e Passos (2010)

CARACTERÍSTICAS	DESCRIÇÃO
Organizando o material	
Objetivos O que?	Para direcionar o trabalho e dar significado às atividades. O que pretendo desenvolver no decorrer das aulas? Aonde quero chegar?
Público Para quem?	Aos sujeitos aos quais essa proposta se destina, em termos de faixa etária e número de participantes. Conhecer certas características do desenvolvimento da criança que possam interferir nas condições favoráveis, como média geral do tempo de concentração, grau de conhecimento do jogo e temas de maior interesse.
Tempo Quando e quanto?	Considerar o tempo utilizado para o jogo. Em geral, jogar toma um tempo maior do que o previsto, principalmente quando as crianças aprovam o jogo. Será para aprofundar ou iniciar o conteúdo?
Materiais Com o quê?	Organizar, separar e produzir o material. Procedimentos a serem utilizados para desenvolvimento do projeto do jogo.
Dinâmica Como?	Qual será a dinâmica (jogo de tabuleiro, dominó). Quais serão as regras? Número de participantes?
Proximidade a conteúdos Qual o recorte?	Na escolha do jogo pode-se pensar nos aspectos relacionados aos conteúdos específicos.
Espaço Onde?	É preciso pensar na organização espacial para evitar contratempos que impeçam o desenvolvimento da proposta. O local onde a atividade será desenvolvida. O ambiente é a sala de aula? É um Ambiente Externo?
Aplicação do material	
Papel do adulto Qual a sua função?	Depende da proposta e da situação (individual ou em grupo) e da dinâmica. O professor pode ter várias condutas: I) ser quem apresenta o jogo, II) ser um jogador, III) apenas assistir à partida, IV) ser o “juiz”, ou V) ficar “solto” pela sala.
Avaliação da proposta Qual o impacto produzido?	Previsão de um momento de análise crítica dos procedimentos adotados em relação aos resultados obtidos.
Continuidade O que fazer depois?	Estabelecer periodicidade que garanta a permanência do projeto de utilização dos jogos.

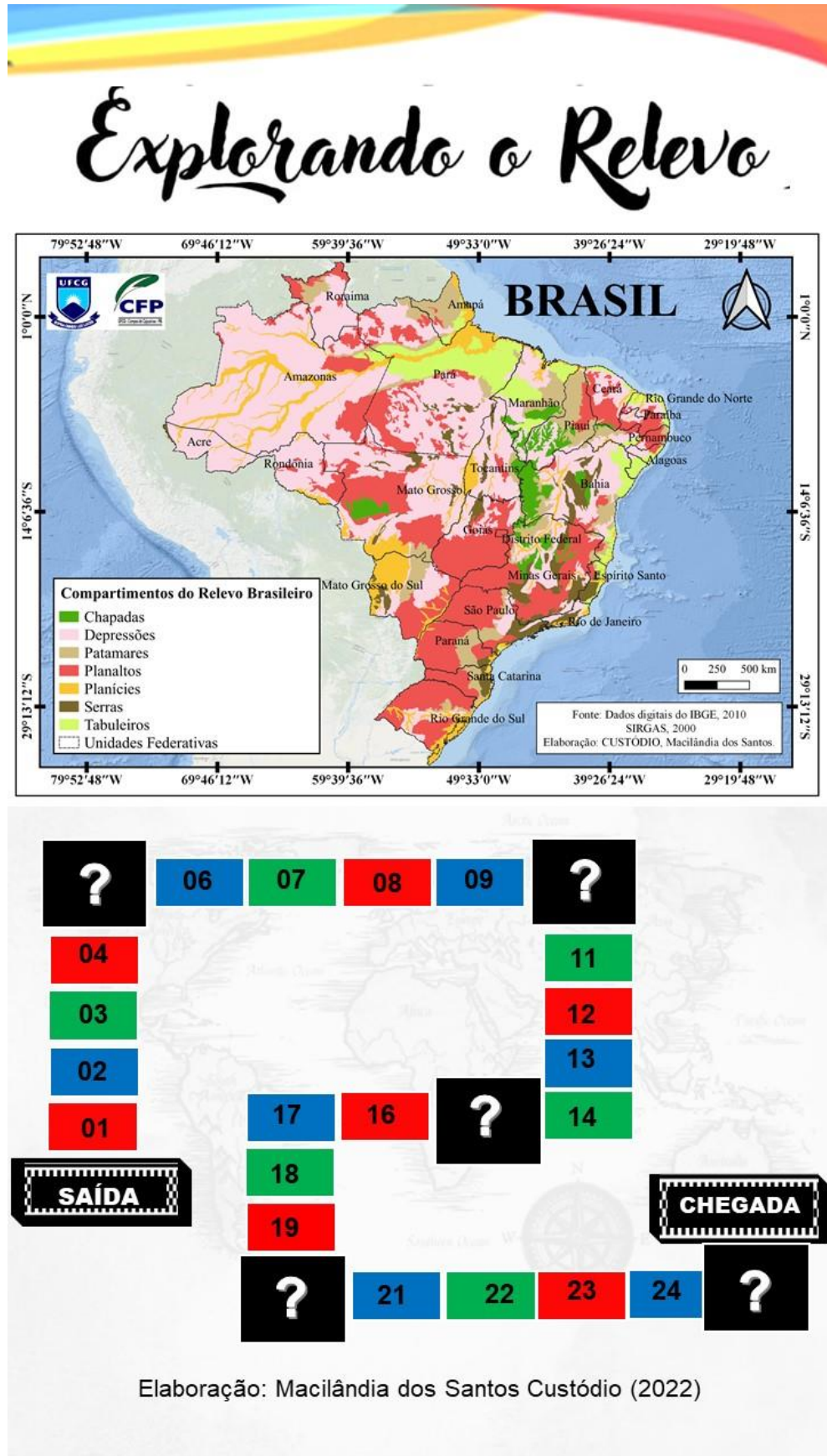
Fonte: Breda (2018, p. 81).

Seguindo todas as orientações citadas acima e com o objetivo de desenvolver um jogo significativo que possibilite contribuições para o processo de ensino e aprendizagem, também foram realizadas algumas leituras a respeito da utilização de jogos na sala de aula para que o jogo em si supere seus objetivos e funcionalidade ao ser aplicado durante as aulas de Geografia.

Portanto, o jogo *Explorando o Relevo* foi composto por (01) tabuleiro impresso em banner, (02) tipos de cartas diferente com um total de (41) cartas e impressas em papel cartão A4, sendo um conjunto com (31) cartas com numerações, essas sendo divididas em perguntas de verdadeiro ou falso, abertas e de múltipla escolha (APÊNDICE I). Todas essas são relacionadas ao conteúdo de Relevo Terrestre, e o segundo composto por (10) cartas enigmas (APÊNDICE J), (06) pinos com cores diferentes e impressos em papel cartão A4 (APÊNDICE H), (01) dado (APÊNDICE H), (01) folha A4 com as regras do jogo (APÊNDICE E), e (01) folha A4 com as respostas das questões (APÊNDICE F), esta permanece com o professor que aplicar o jogo.

O *layout* do tabuleiro foi produzindo e formatado no Programa da Microsoft Office Power, versão 2019. O mapa sobre o Relevo Brasileiro posto no tabuleiro foi construído no Programa do Qgis Desktop 3.10.0 with GRASS 7.6.1. Todo o material foi produzido pela autora da pesquisa. Assim, buscamos construir um jogo que atendesse ou superasse os objetivos da ferramenta metodológica, como podemos visualizar na figura abaixo.

Figura 02– Layout do Tabuleiro do Jogo Explorando o Relevo.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

O mapa que compõe o tabuleiro conta com as seguintes informações cartográficas: norte geográfico, legenda e escala cartográfica. Na parte inferior do tabuleiro, temos o percurso traçado contendo 25 casas, sendo 20 casas comuns e enumeradas, e 05 casas enigmas, representadas por um ponto de interrogação no seu interior, indicando, assim, a sua função no jogo, que são questões nas quais as respostas se encontram através da análise do tabuleiro.

Assim, de acordo com as ideias de Rolim (2021, p.35), “A utilização do mapa na base do tabuleiro tem como objetivo desenvolver habilidades de leitura, análise e interpretação dos elementos cartográficos presentes, habilidades estas previstas nos Parâmetros Curriculares Nacionais, como também na BNCC” como podemos perceber ao visualizarmos a figura 03.

Dessa maneira, os alunos podem pesquisar no mapa do tabuleiro as principais formas e características do relevo brasileiro, os estados brasileiros e seus limites, além de também poder ter acesso a outras informações essenciais para a realização da leitura de um mapa como: símbolos cartográficos, título, legenda, escala e orientação. Assim, na visão de Oliveira (1978, p.39)

Os mapas constituem, sem dúvida, um dos mais valiosos recursos do professor de Geografia. Eles ocupam um lugar definido na educação geográfica de crianças e adolescentes, integrando as atividades, áreas de estudos ou disciplinas, porque atendem uma variedade de propósitos e são usados em quase todas as disciplinas escolares. Mas é somente o professor de Geografia que tem formação básica para propiciar as condições didáticas para o aluno manipular o mapa. Com parte inerente de todos os programas de Geografia, qualquer que seja o assunto tratado ou série considerada, o mapa ocupa um lugar de destaque.

Dessa maneira, entende-se que o mapa é, sem dúvidas, um recurso didático que deve ser manuseado pelo professor de Geografia, bem como por educadores de outras áreas, tendo como objetivo expor diversas temáticas, enfatizando, desse modo, um processo de ensino-aprendizagem dinâmico e ao mesmo tempo eficaz. Na perspectiva de Passini (2012, p.44):

A Alfabetização Cartográfica tem como proposta metodológica fundamental a formação do sujeito: de produtor de mapas e gráficos a leitor eficiente dessas representações. Essa vivência possibilita ao aluno resignar o espaço de sua vivência avançando do conhecimento espontâneo ao conhecimento sistematizado.

Pelos fatos expostos, entendemos que a importância do mapa no ensino da Geografia é de grande magnitude, pois oportuniza um elo estreito no conhecimento adquirido do conteúdo proposto e o aluno, sendo, assim, uma relação entre o aluno e o instrumento pedagógico de

ensino como podemos visualizar na figura 03. Para a concretização desse aprendizado, a Geografia se utiliza da construção de mapas, os estudos de exploração do espaço geográfico ou até mesmo como um reforço escolar.

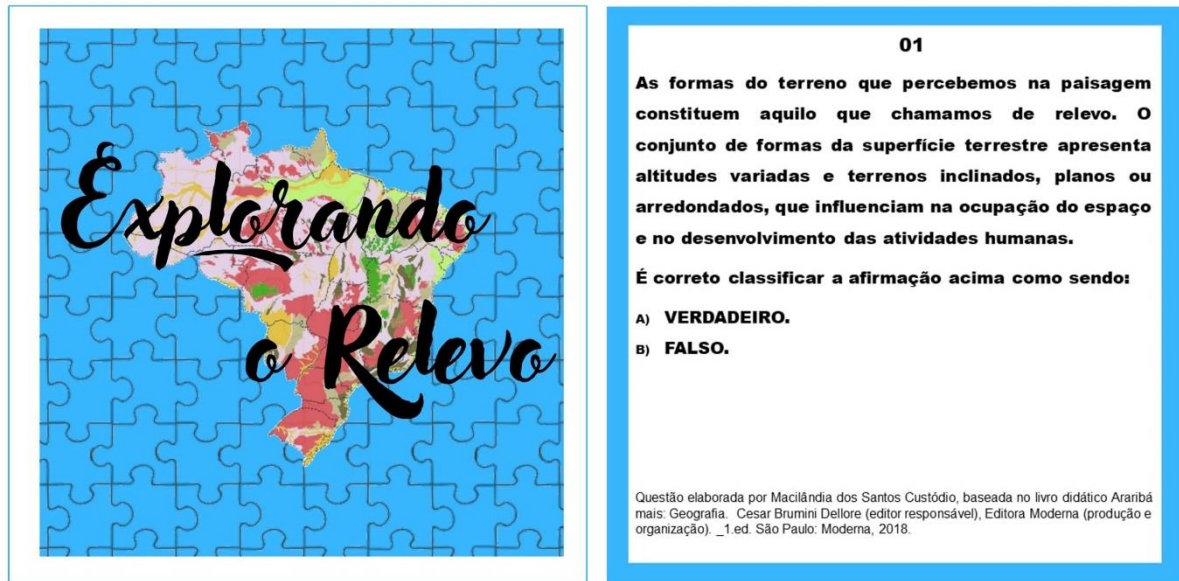
Figura 03 – Análise do mapa para resolução das questões.



Fonte: Foto da autora (2022).

As cartas com o nome do jogo e o mapa do tabuleiro apresentam, aproximadamente, uma largura de 9 centímetros e um comprimento de 9 centímetros como podemos ver na (FIGURA 04) e no (APÊNDICE I). Essas foram organizadas e produzidas no Programa da Microsoft Office Power, versão 2019, quanto a arte de todas as cartas, essas foram feitas no Programa do Canva. Para isso e pensando em uma dinâmica que pudesse proporcionar diferentes formas de aprendizagem, as cartas foram construídas a partir de questões dissertativas, de múltipla escolha e verdadeiro ou falso, instigando o aluno a pensar, raciocinar e construir seu próprio conhecimento.

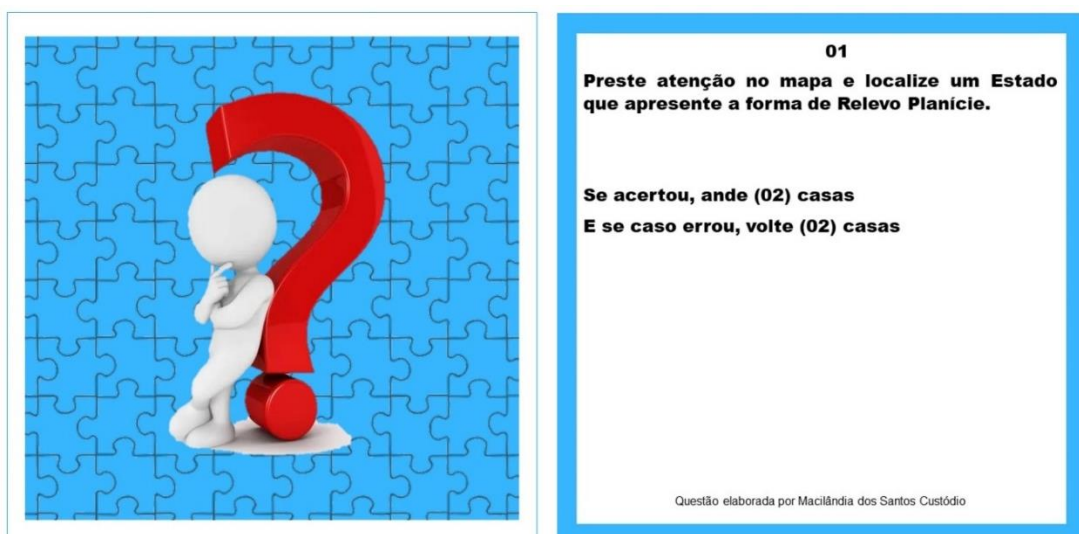
Figura 04 – Modelo de carta do Jogo – Frente e verso.



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

A respeito das cartas enigmas do jogo, essas estão representadas pela imagem de uma interrogação (?) como mostra a (FIGURA 05) e o (APÊNDICE J). Tais cartas foram desenvolvidas com o layout diferente do primeiro conjunto de cartas para podermos diferenciar uma das outras. As questões dessas cartas foram feitas com o intuito de que, para respondê-las, é preciso fazer a análise do tabuleiro. As questões propostas aqui trabalham conteúdos sobre localização, relevo, e elementos cartográficos, mostrando, assim, que o tabuleiro pode trabalhar vários conteúdos para além do Relevo Terrestre.

Figura 05 – Modelo da carta enigma – Frente e verso.



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

O conteúdo trabalhado para a construção das questões das cartas do jogo *Explorando o Relevo* se deu a partir do livro didático do 6º Ano *Araribá Mais Geografia*, sendo essa uma obra coletiva, concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna, 1ª edição, publicado no ano de 2018. As cartas abordam conteúdos relacionados ao conceito de relevo terrestre, sua formação, os agentes internos e externos, ações antrópicas, dentre outros.

No capítulo a seguir apresentaremos, discutiremos e analisaremos o momento de aplicação do jogo *Explorando o Relevo*, sendo possível presenciar e visualizar, na prática os aspectos mencionados anteriormente.

4 A UTILIZAÇÃO DO JOGO EXPLORANDO O RELEVO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS

Este capítulo tem como finalidade analisar o processo de aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. O referido jogo tem em composição: um tabuleiro, 41 cartas enumeradas, sendo dividida em dois conjuntos, sendo o primeiro com 31 cartas e o layout com o nome do jogo e o mapa do tabuleiro, e o segundo com 10 cartas enigmas, representadas com o ponto de interrogação, contendo questões referentes ao conteúdo relevo terrestre. Além disso, também dispõe de 6 pinos com cores diferentes e um dado para a dinâmica do jogo.

Para maior entendimento e compreensão a respeito do passo a passo do desenvolvimento e aplicação do Jogo Explorando o Relevo no processo de ensino e aprendizagem em Geografia foi dividido em três seções. Inicialmente temos a primeira seção, na qual traz a abordagem da oficina referente a ministração do conteúdo relevo terrestre, sendo uma aula expositiva e dialogada. A segunda etapa é relacionada a aplicação do Jogo Explorando o Relevo. Por fim, chegamos à terceira e última etapa na qual abordamos a sistematização e análises dos dados coletados a partir da aplicação de um questionário a respeito da apresentação e aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. Os dados foram fornecidos pelos alunos da turma do 6º Ano A do Ensino Fundamental aos Anos Finais da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim.

4.1 Ministração da oficina intitulada “Relevo Terrestre”

Os desafios aos quais nos deparamos hoje para uma aprendizagem eficiente são vários. Entendemos que a humanidade criou momentos e espaços diferentes, mais ambiciosos, mais rápidos, mais intensos e exigentes, ou seja, ser professor no século XXI pressupõe assumir que o conhecimento e os alunos se transformam a uma velocidade maior à que estávamos habituados e que teremos de fazer um esforço redobrado para continuar a aprender.

Assim, a educação básica é um suporte do processo educativo e da formação ao longo da vida. Se o aluno possui uma base escolar sólida, ele se torna mais apto a enfrentar, autonomamente e de forma crítica, os desafios da sociedade atual. Desse modo, é preciso analisarmos a aprendizagem que se faz presente na disciplina de Geografia, dando o valor formativo dos processos de que atualmente se dispõe, sendo esses nomeados de recursos didáticos inovadores. Essa visão de educação implica a adoção de uma pedagogia ativa, que mobilize a experiência e o interesse dos alunos.

Nessa perspectiva, é notório que os professores têm passado por diversas dificuldades no se relaciona a preencher as lacunas existentes na sala de aula e no método de ensinar. Nesse sentido, os docentes encontram tais dificuldades, principalmente, para proporcionar aos alunos ambientes motivadores, interativos e inovadores que possam trazer contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. Em consonância a isso, os alunos se apresentam, cada vez mais, com certas dificuldades de aprendizagem, desmotivados e desinteressados em aprender.

Dessa forma, a procura pelas metodologias ou ferramentas de ensino tem aumentado bastante e de maneira incisiva. Isso porque tais metodologias mais ativas permitem o desenvolvimento do potencial intelectual, estimulando a criatividade, a aquisição de competências e novos conhecimentos de forma integrada e prática. Todavia, muitos professores ainda permanecem em um ensino mais tradicional e outros sequer sabem manusear os recursos metodológicos. Nesse sentido, acarretando, conseqüentemente, na falta de interesse pela busca do aprender, além da desmotivação por parte dos alunos.

Diante do que foi apresentado, a oficina desenvolvida no dia 26 de julho de 2022 aconteceu de forma presencial na sala do 6º ano A, denominada “Relevo Terrestre”. Foi uma aula expositiva e dialogada, na qual foi exposto o seu conceito, o processo de formação, as principais formas, suas respectivas características, assim como os agentes modeladores e transformadores do relevo, juntamente com as ações antrópicas e suas influências nas modificações do relevo terrestre.

Assim, a fim de problematizar uma aula que propiciasse maior entendimento e interação na relação de professor-aluno, buscamos apresentar e construir o conhecimento junto aos alunos a respeito do relevo terrestre, mostrando para eles o quanto esse conteúdo está presente no seu cotidiano. Além disso, os alunos demonstraram ter conhecimento e domínio acerca do conteúdo relevo, devido ao fato de terem observado aulas anteriores e dessa forma já estavam familiarizados com o que estava sendo abordado.

Dessa maneira, a aula foi planejada com o intuito de que os alunos conhecessem o relevo terrestre de forma mais detalhada, para isso foi utilizado o recurso de imagens ilustrativas para uma melhor compreensão do conteúdo, pois quando os alunos as visualizaram, foi possível fazer uma interpretação e análise mais profunda e adequada, se diferenciando de quando se trabalha apenas com textos. Dessa forma foi possível propiciar aos alunos uma reflexão acerca do que compõe as imagens referentes ao relevo terrestre.

A participação e diálogo entre os alunos e a intervenção da pesquisadora foi essencial para a construção do aprendizado, fluindo de forma espontânea durante a realização da aula. Assim, inicialmente, foi possível constatar que eles estavam envergonhados, mas logo foram

se sentindo à vontade para falar no decorrer da aula, expressando suas opiniões e dúvidas, sendo essas esclarecidas. Como consequência, obtivemos uma aula muito interativa e didática, tendo relatos dos alunos que salientaram ter gostando bastante da maneira que o conteúdo foi explanado.

Dito isso, tivemos um momento de muito aprendizado, proporcionando, assim, relevância expressiva para a aula, tornando esse momento muito enriquecedor, o qual permitiu uma expectativa positiva para a etapa seguinte que se dá na apresentação e aplicação do jogo *Explorando o Relevo*, etapa essa discutida na seção abaixo.

4.1.1 Aplicação do Jogo Explorando o Relevo na turma do 6º Ano A do Ensino Fundamental

A última etapa da oficina ocorreu no dia 27 de julho de 2022, de maneira presencial, tendo como finalidade mostrar aos alunos do 6º Ano A o jogo *Explorando o Relevo*, apresentando e explicando seus detalhes, suas regras e as funções de cada peça presente. O jogo *Explorando o Relevo* é recém-criado pela própria pesquisadora, podendo ser necessário passar por adaptações, modificações. Tendo em vista que foi a primeira experiência e a sua primeira aplicação. A partir disso é possível observarmos sua dinamicidade e composição, analisando se é necessário sofrer algumas alterações ou não. Desse modo, esse método lúdico pode se tornar um recurso eficaz e capaz de trazer contribuições de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem das aulas de Geografia.

Sobre a apresentação do jogo proposto aqui, primeiramente, levamos aos alunos o banner no qual foi impresso o jogo *Explorando o Relevo* e seus elementos e em seguida cada uma de suas peças. Iniciamos o processo pela apresentação do tabuleiro e, logo, a explicação da funcionalidade de cada item presente no mesmo. As apresentações do jogo aconteceram de forma presencial. A etapa seguinte se deu na apresentação do dado e dos pinos de diferentes cores. Assim, todas essas peças foram utilizadas durante a dinâmica de aplicação do jogo.

Por conseguinte, foram apresentadas as cartas do primeiro conjunto composto por trinta e uma cartas e assim os alunos puderam visualiza-las de frente e verso, sendo possível apresentar o *design* da frente e a organização das perguntas nos versos. Em seguida, aconteceu a apresentação do segundo conjunto de cartas, as quais foram nomeadas de cartas enigma, mostrando, assim, o *design* da frente, a organização das perguntas e das penalidades dessas cartas no seu verso.

Em seguida, depois do processo exposto anteriormente, foram explicadas as regras para aplicação do jogo físico e a como aconteceria a sua dinâmica. Na sequência, foram apresentadas

as regras preestabelecidas para dinamizar o jogo. Assim, as regras apresentadas se deram dessa forma: a turma foi dividida em quatro equipes (cinza/azul/amarela/verde), sendo essas compostas por quatro componentes e uma equipe composta por cinco componentes. Para darmos início, a carta contendo a questão a ser respondida foi colocada em cima do tabuleiro e apresentada na forma impressa aos alunos.

Assim, após a exposição da carta, era realizada a leitura da questão e, com isso, a primeira pessoa que respondesse corretamente, dava a sua equipe a oportunidade de jogar o dado e percorrer as casas no tabuleiro. Em seguida, a resposta correta era apresentada para todos os alunos. Na sequência o dado era jogado, sendo possível visualizarmos o número de casas a ser percorrido pelo pino da equipe que acertava a questão. A movimentação dos pinos era feita em cima do tabuleiro em banner.

Por outro lado, caso o pino parasse em cima de uma casa com o ponto de interrogação (?), era feita a leitura de uma questão do conjunto das cartas enigma. Assim, um componente da equipe respondia e, caso a resposta estivesse correta, o aluno jogava o dado e o pino da equipe seria movimentado mais uma vez, seguindo a numeração que fosse apresentada no dado.

Inicialmente, notamos que os alunos demonstraram um pouco de dificuldade para entender o jogo, bem como também em relação ao acerto de várias respostas, mesmo já que já tenham observado algumas aulas sobre o conteúdo e terem recebido um texto base para ser lido em casa. Entretanto, ao longo do desenvolvido da aplicação do jogo, os alunos foram se familiarizando com as regras, fazendo com que a partida se tornasse mais dinâmica, divertida e empolgante a cada acerto ou erro. Assim, tornamos o ambiente da sala de aula mais descontraído, saindo percepção mais tradicional.

Como consequência, de acordo a realização do desenvolvimento do jogo e com a explanação dos diversos tipos de questões, foi visível que os alunos souberam trabalhar em equipe, um ajudando ao outro na resolução das questões, possibilitando, assim, a construção do conhecimento de diferentes formas ao responder tais questões, as quais permitiram aos alunos o desenvolvimento da criticidade, reflexão e da análise. Diante disso, a partir das observações, colocamos uma avaliação do desenvolvimento das competências e habilidades primordiais para resolução das questões no decorrer do jogo, acompanhando, assim, a evolução das equipes no decorrer da partida.

Dessa maneira, à medida que os pinos eram movimentados no tabuleiro e se aproximavam do ponto de chegada, era possível observar o quanto os alunos estavam agitados, ansiosos e com a felicidade estampada nos seus rostos, com expectativa para a próxima questão, com o intuito de saberem qual equipe iria vencer a partida.

No tocante a competitividade, a equipe azul iniciou a partida na frente, logo, notamos que houve uma competição acirrada entre as equipes cinza e azul. Entretanto, a equipe verde se manteve atrasada durante todo o jogo, enquanto a equipe azul manteve-se bem durante todo o percurso do tabuleiro e, como consequência, foi a vencedora da vez. Os componentes dessa equipe se mostraram realizados por ter ganhado a partida, contagiando a todos por se sentirem felizes. As outras equipes ainda chegaram a completar a metade do percurso antes que a equipe azul chegasse ao final.

Assim, percebemos que a equipe vencedora demonstrou um maior grau de entendimento e aprendizado a respeito do conteúdo, principalmente das questões que compõem as cartas. As outras equipes mostraram que, mesmo estando perdendo, é preciso persistir e lutar seja no jogo ou na vida, pois entenderam que nem sempre seremos vencedores e vice-versa e que o erro também pode servir de aprendizado, pois a partir do momento que erram, é necessário pensar e refletir no que pode ser melhorado, abrindo caminho para criando novas estratégias e oportunidades para acertar as questões e vencer o jogo. Dessa maneira, verificamos que os alunos ficavam com suas faces tristes a cada resposta errada, porém logo demonstravam estar curiosos e contentes para a partida, entendendo que não devem desistir com o erro, mas sim seguir pensando positivo.

O jogo *Explorando o Relevo* proporcionou diversas contribuições para o ensino e aprendizagem em Geografia, dentre elas temos: o jogo como recurso se apresentou como didático colaborativo, pois permite ao professor trabalhar os conteúdos de forma mais atrativa, descontraída. Além disso, durante a aplicação e desenvolvimento do jogo, a partir da dinâmica utilizada, o aluno se torna o protagonista de sua aprendizagem. Nesse sentido, foi possível notar que o jogo foi e é uma ferramenta capaz de traçar diferentes estratégias de ensino, bem como motivador educacional.

Nessa linha de raciocínio, o jogo possibilitou um maior envolvimento dos alunos na construção do conhecimento, o qual despertou nos mesmos o interesse para participar e aprender de maneira espontânea. Além disso, foi possível desenvolver o trabalho em equipe, trazendo para a dinâmica uma competição em que houvesse o respeito entre os participantes de forma agradável e saudável. Como resultado disso, os alunos conseguiram enfrentar e superar suas dificuldades na resolução das questões de forma coletiva e divertida.

Diante do que foi apresentado, avaliando o recurso de forma geral, as experiências vivenciadas com o jogo *Explorando o Relevo*, desde a sua construção até a sua aplicação, observamos a eficácia e satisfação após tal realização. Além disso, houve, também, a oportunidade de realizar uma análise sobre sua eficácia definitiva, pensando e refletindo em

melhorias para o jogo, com a finalidade de torná-lo uma ferramenta com um potencial eficiente, capaz de auxiliar e suprir os objetivos esperados, promovendo maior qualificação no processo de ensino e aprendizagem em Geografia. Dito isso, na seção posterior abordaremos, de maneira mais profunda, as contribuições a respeito das experiências mencionadas acima.

4.2 Análise dos resultados da coleta de dados

Neste sub tópico, temos como finalidade apresentar, analisar e discutir os dados coletados, através de um questionário (APÊNDICE D) que se deu logo após a finalização da oficina durante a aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. Esse questionário foi aplicado com vinte e um alunos da turma do 6º Ano A da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim.

Nesse sentido, é necessário informar que, na primeira etapa da oficina estavam os 23 alunos presentes e a professora de Geografia. Entretanto, somente 21 alunos participaram da aplicação do jogo e do segundo questionário a respeito da oficina, pois os demais não compareceram à aula e a professora de Geografia teve que se ausentar no dia da aplicação do jogo por motivos pessoais. Assim, a docente não participou da aplicação do recurso e sua avaliação ao final da pesquisa.

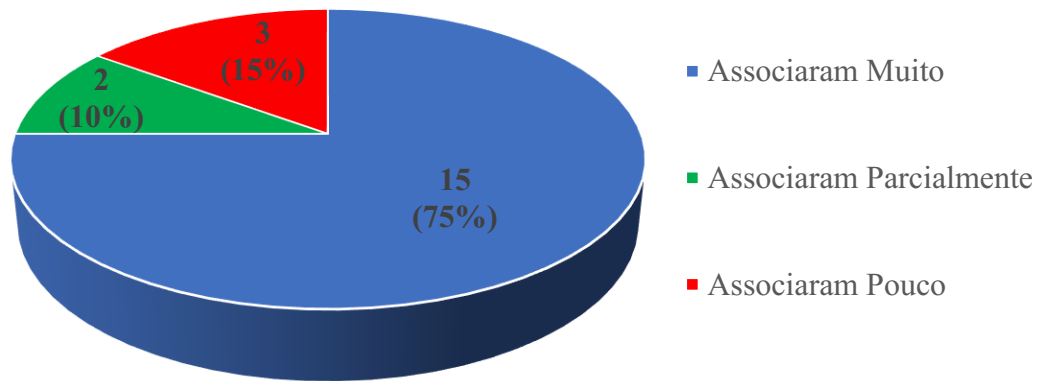
Dito isso, devemos ressaltar que o questionário é uma forma para avaliar as contribuições do jogo no processo de ensino e aprendizagem em Geografia. Dessa forma, a aplicação do questionário teve como finalidade coletar as informações a respeito da avaliação que os mesmos fizeram acerca da oficina realizada e referente à experiência com o jogo *Explorando o Relevo*.

Nessa perspectiva, a partir das informações fornecidas pelos interlocutores, foi possível realizar uma análise e avaliação da aplicação do jogo sob a perspectiva dos envolvidos na pesquisa, servindo, assim, 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, com a finalidade de possibilitar uma maior liberdade de expressão sobre as avaliações realizadas pelos envolvidos na pesquisa, decidimos manter suas identidades sob sigilo e diante disso reportamo-nos aos interlocutores adotando as seguintes denominações: A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12, A13, A14, A15, A16, A17, A18, A19, A20, A21. A letra “A” mencionada anteriormente, está representando os alunos da turma do 6º ano A do Ensino Fundamental aos Anos Finais.

Logo, adentrando nas questões, a primeira dessas, objetiva compreendermos se os sujeitos acharam que foi possível associar os assuntos sobre Relevo Terrestre ministrados na primeira etapa da oficina com os conhecimentos requisitados durante a apresentação do jogo *Explorando o Relevo*. Assim, ao observarmos o gráfico 01, notamos que 15 alunos associaram muito, 02 associaram parcialmente, 03 associaram pouco e somente 01 dos alunos não respondeu ao questionamento.

Gráfico 01 – Associação entre os conteúdos ministrados na primeira etapa da oficina e os conhecimentos solicitados no Jogo Explorando o Relevo.

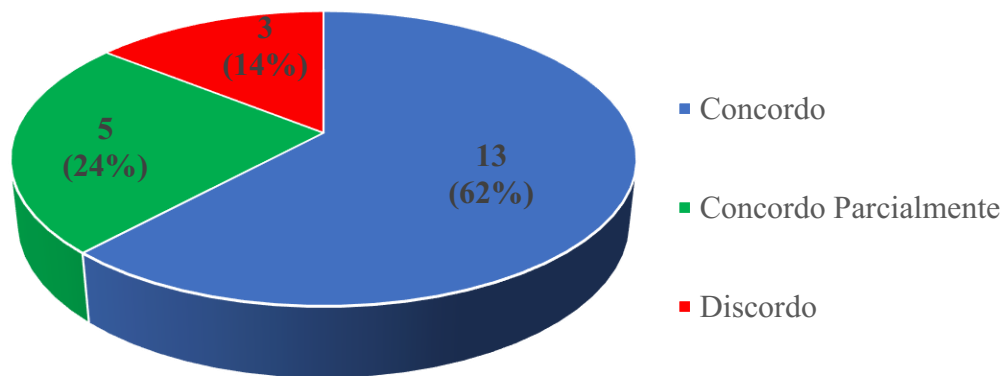


Fonte: Elaborado pela autora (2022).

O gráfico acima mostra que as respostas dos interlocutores foram satisfatórias, mostrando que a maioria conseguiu fazer essa correlação entre os conteúdos ministrados com os solicitados durante a aplicação do jogo. Dessa forma, quando estamos planejando um jogo didático, temos que pensar e refletir em todas as estratégias possíveis que possam suprir as necessidades do recuso metodológico e, principalmente, que estejam interligadas com o conteúdo para justificar sua utilidade durante as aulas. Além disso, é primordial que, ao utilizar um jogo, haja uma possibilidade ampliada e contribuições efetivas na aprendizagem do aluno. Diante disso, foi possível observarmos que o jogo *Explorando o Relevo* superou as expectativas em relação ao desenvolvimento e construção do conhecimento.

Em sequência, a segunda questão teve a finalidade de identificar o nível de dificuldade das perguntas do jogo *Explorando o Relevô*, ou seja, foram feitos questionamentos aos alunos se concordam ou não no que diz respeito ao fato do nível das questões estar de acordo com os assuntos explanados na primeira etapa da oficina. Assim, ao visualizarmos o gráfico 02 a seguir, perceberemos que 03 alunos ressaltaram que discordam, 13 responderam que concordam e 05 que concordam parcialmente.

Gráfico 02 – Nível de dificuldade das questões do Jogo “Explorando o Relevô” em relação aos conteúdos explanados na primeira etapa da oficina.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

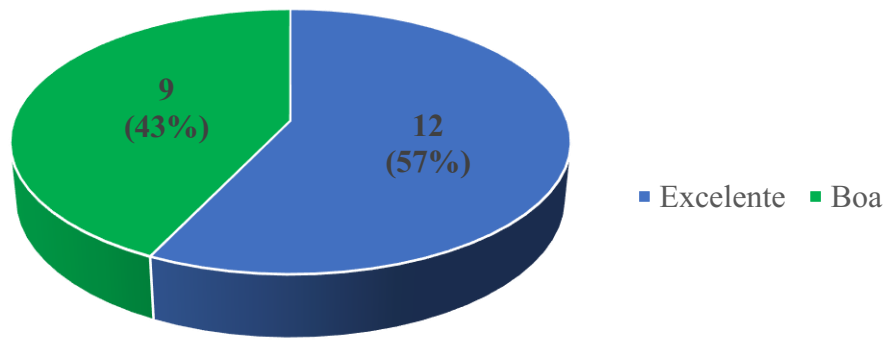
Para um melhor embasamento e para que possamos entender os motivos pelos quais marcaram as opções citadas acima, ainda foram questionados sobre o porquê da escolha de uma determinada alternativa. Assim, o interlocutor A3 que afirmou concordar, expôs em sua justificativa que foi “porque as perguntas estavam legais para o jogo”. Já o A13 que escolheu a opção de concordo parcialmente, relatou que foi “porque estava um pouco difícil”.

Assim, é visível que o grau de dificuldade das questões do jogo pode ser visto de diferentes ângulos ou percepções, pois cada aluno aponta uma opinião distinta. Desse modo, a justificativa da participante A13 foi de grande importância, pois mesmo tendo consciência que o Jogo Explorando o Relevô foi construído de acordo com o conteúdo a ser trabalhado com a turma de 6º Ano A do Ensino Fundamental e ao ser aplicado na turma citada, os alunos sentiram um pouco de dificuldade em relação as perguntas. Dessa forma, o jogo pode ser desenvolvido em outras turmas de maneira satisfatória, haja visto que o recurso apresenta um nível de

dificuldade alto. Além disso, como essa foi uma primeira experiência de sua utilização, o recurso pode passar por modificações com o intuito de possibilitar melhorias.

Em seguida, a terceira questão buscou se ater à relação e à classificação da utilização dessa metodologia em sala, ou seja, da aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. O gráfico 03, apresenta que 12 alunos analisaram que consideram a utilização do jogo boa e 09 que é excelente.

Gráfico 03 – Utilização do Jogo “Explorando o Relevo” na sala de aula.



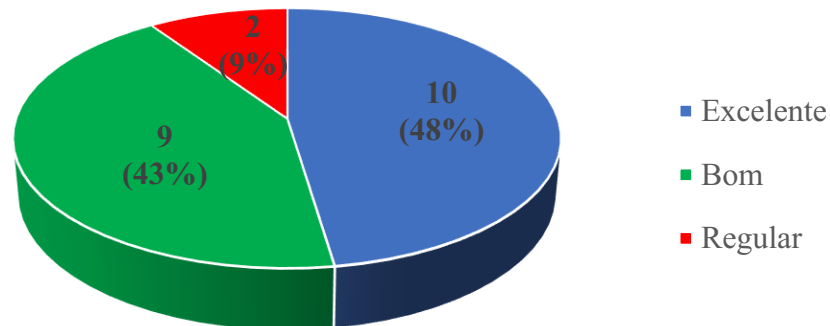
Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Compreendemos que as respostas foram todas positivas. Os 12 alunos que disseram ter sido boa, justificaram suas respostas da seguinte forma: A interlocutora A15 justifica sua escolha dizendo que “a partir do uso de jogo foi possível compreender de forma mais leve o conteúdo”. O sujeito 03 salienta “gostei muito do jogo e ainda revisei o assunto”. O participante 09 afirmou ter achado excelente “porque a utilização do jogo fez com que a professora também participasse da dinâmica e pude aprender coisas que não sabia”.

Dessa forma, percebemos que o professor deve utilizar mais recursos didáticos e metodológicos, saindo, assim, da rotina diária. Além disso, os alunos demonstram maior envolvimento nas aulas a partir do uso dessa ferramenta. Ainda percebemos que os alunos analisaram o jogo *Explorando o Relevo* como uma metodologia eficiente e capaz de possibilitar maior interação na relação professor-aluno. Aparentemente, os alunos gostam quando o professor leva para a sala de aula algo inovador, principalmente quando nos referimos a jogos, demonstrando entusiasmo no ato lúdico.

Por conseguinte, a quarta questão teve como objetivo entendermos a conceituação que os interlocutores da pesquisa dão ao jogo *Explorando o Relevo*. De acordo com o gráfico 04, um total de 10 alunos marcaram que o jogo foi excelente, 09 como bom, e 02 regular.

Gráfico 04 – Conceituação do Jogo “Explorando o Relevo”.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Além disso, os alunos também foram questionados a respeito do porquê atribuíram determinado conceito ao jogo *Explorando o Relevo*. Desse modo, as respostas da maior parte dos alunos foram positivas e os educandos atribuíram as seguintes considerações: o sujeito A20 relatou ter conceituado o jogo como excelente “porque aprendi coisas que não sabia sobre o relevo”. O participante A3 justificou sua conceituação dizendo que o jogo “é legal e aprendemos”.

Dando continuidade, o participante A2, em sua análise, salientou que a partir do jogo “é mais fácil aprender os conteúdos de Geografia”. Já o sujeito A1 fundamentou sua fala dizendo “não sou boa em Geografia”. Dessa maneira, a partir das respostas analisadas, percebemos que os alunos apresentam uma aprendizagem mais significativa através da utilização de metodologias atrativas e lúdicas na sala. Assim, deixaram evidente que o jogo *Explorando o Relevo* é um recurso capaz de tornar a aula mais dinâmica, fazendo com que os alunos aprendam os conteúdos ao mesmo tempo em que se divertem. Além disso, é considerada uma ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e ainda é essencial devido ao fato de possibilitar a integração dos conteúdos geográficos com a vivência dos alunos. Assim, concluímos que o jogo supre as necessidades e os objetivos esperados.

Nessa perspectiva e respeito da resposta do participante A1, podemos entendê-la de vários pontos de vista: 01) pode não ter domínio de alguns conteúdos; 02) pode ser que o professor não ministre aulas que desperte seu interesse em aprender Geografia, ou não tem uma didática eficaz; 03) Talvez seja por realmente não se identificar pela disciplina e devido a isso acredita não ser boa nessa área; 04) pode ser que não estude o suficiente para aprender os conteúdos; 05) o ambiente ao qual o aluno reside também pode influenciar muito no desenvolvimento e construção do conhecimento, etc.

Na quinta questão indagamos a relação no tocante ao entendimento e compreensão das questões apresentadas nas cartas do jogo *Explorando o Relevo*. Feito isso, a maior parte dos interlocutores mencionaram que sim e apenas 3 alunos analisaram como “em parte”.

Tal fato nos trouxe um sentimento de realização, pois quando estamos construindo as perguntas é necessário atentar-se ao contexto no qual elas serão aplicadas. Procuramos não trabalhar com perguntas longas ou que apresentassem dificuldade quanto ao entendimento. Isso porque pensamos no público ao qual o jogo seria destinado, tendo em vista que o nível de ensino pode variar de acordo com cada escola ou turma e em consonância a isso, temos o fato de que cada aluno aprende de uma forma diferente, quando alguns apresentam um nível de conhecimento maior que outros. Pudemos notar que essas questões surgem com frequência quando trabalhamos com um jogo em sala de aula.

Assim, diante das respostas positivas dos sujeitos, os mesmos teceram as seguintes considerações: o participante A14 colocou que “as questões estavam fáceis de entender”. A interlocutora A10 citou que “sim, porque tudo o que estudamos na aula estava nas perguntas das cartas”. O sujeito A4 considerou que “as perguntas estavam com uma escrita objetiva, organizadas e no tamanho bom de visualização”. O participante A6 mencionou que “as questões estavam boas, se prestasse atenção não sentia dificuldade para responder”. Diante do que foi exposto, as questões do jogo estão de acordo com os assuntos abordados na primeira etapa da oficina.

Considerando tais fatos, concluímos que, quando uma ferramenta lúdica é construída para ambientes de ensino, sendo um auxiliar no processo de aprendizagem, ela abre caminhos para a dinamização da aula. Pensando nisso, afirmamos é preciso pensar em uma forma de atrair o aluno na participação da aula, no trabalho em equipe. Assim, a partir do jogo *Explorando o Relevo*, foi perceptível que a turma soube trabalhar em grupo, partilhando o conhecimento na formulação das respostas, um auxiliando o outro e enfrentando as dificuldades existentes juntos mediante a compreensão dos conteúdos. A partir da dinâmica utilizada durante a aplicação do

jogo, os alunos foram agindo de maneira espontânea, se divertindo e aprendendo, tornando o ambiente da sala de aula mais prazeroso e atrativo.

Entrando agora na sexta questão, fizemos uma análise acerca da dinamização da aula a partir do uso do jogo *Explorando o Relevô*. Os resultados dessa questão mostraram que o jogo habilita o aluno para uma melhor absorção e compressão dos conteúdos através da ludicidade. Assim, saímos um pouco do método tradicional que, muitas vezes, tem se tornado cansativo, então passamos a ministrar uma aula mais interativa, didática e eficaz.

Desse modo, todos os alunos, em suas análises, confirmam que sim e se mostraram crédulos da potencialidade e funcionalidade do jogo *Explorando o Relevô*. Assim, inferimos que o jogo, em um ambiente educacional, é capaz de dinamizar as aulas na aplicação de conteúdo, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem. Por conseguinte, o participante A17 se justifica dizendo que “o jogo deixou o momento da aula atrativa, mais fácil para aprendermos o assunto e gosto muito quando a professora traz trabalho com alguma coisa nova”. A interlocutora A8 salientou que através do jogo “a aula ficou mais prazerosa, divertida e ainda despertou meu interesse em participar”. Já participante 05, em sua justificativa, fala que “a aula ficou mais legal e achei o jogo interessante, sendo que brincamos e aprendemos coisas que não sabíamos”. O jogo *Explorando o Relevô* mostrou aos alunos que é possível aprender os conteúdos de diversas formas, dentre elas, por meio do jogo e de qualquer outra ferramenta metodológica desde que seja utilizada de maneira eficiente na construção do conhecimento dos alunos.

Na sétima questão buscamos compreender se o jogo *Explorando o Relevô* proporcionou contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. As respostas obtidas foram satisfatórias, haja vista que os 21 alunos afirmaram que sim. Dito isso, apresentaremos a seguir suas falas e justificativas: o participante A17 mencionou que “sim, porque quando estamos jogando, saberemos se realmente aprendemos o conteúdo”. O interlocutor A9 apresentou como justificativa afirmando que “o jogo provoca um estímulo para estudarmos, porque só ganha quem sabe, estuda e aprende o assunto”. A participante A1 afirmou que “a partir do jogo consegui aprofundar meu conhecimento sobre o conteúdo e ainda consegui perceber a importância do assunto para a minha realidade”. Dessa forma, através dessas justificativas, consideramos que o jogo *Explorando o Relevô* é capaz de contribuir no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos, principalmente por ser uma ferramenta didática e lúdica. Para tanto, ressaltamos que o objetivo a ser alcançado promove um espaço no qual o aluno é o protagonista de seu próprio conhecimento, além de possibilitar uma maior assimilação dos conteúdos.

Na oitava questão questionamos se o jogo *Explorando o Relevo* despertou o interesse para aprender e participar da aula. Todos os participantes confirmaram que sim. O sujeito A18 afirmou que “o jogo era bastante divertido”. A participante A14 expressou dizendo que “o jogo foi bem legal, gostei muito de participar”. O participante A2 disse que “foi a primeira vez que vi o jogo e me chamou muito a atenção, gostei porque a professora participa também com a gente”. Podemos perceber que o jogo proposto pôde ser utilizado pelo professor como uma ferramenta estimuladora e motivadora, criando, assim, estratégias de ensino e logo que ele possa utilizar na sala de aula para provocar nos alunos um maior entusiasmo para aprender.

Para além dos fatos expostos, colocamos que, quando os alunos estão jogando, esses se entusiasma para acertar as questões com o intuito de ganhar o jogo. No entanto, quando erram precisam aprender com o ato lúdico, entendendo que errar também é bom, pois ganham a possibilidade de estudar ainda mais para tentar ganhar a competição. Sendo assim, o jogo pode ser utilizado, também, para os alunos revisarem os conteúdos geográficos.

Por fim, os sujeitos também foram questionados em relação a interação entre os próprios alunos. Dessa forma, todos os educandos confirmaram que sim, sendo muito otimistas. Agora, passando para a observação das figuras 06 e 07, perceberemos que os alunos souberam trabalhar em equipe.

Figuras 06 e 07 – Trabalho em equipe e interação.



Fonte: Foto da autora (2022).

Ao analisarmos a figura acima, notamos que os alunos buscaram desenvolver o jogo em harmonia, ou seja, cada componente do grupo ajudou o outro nas dificuldades do jogo. Além disso, percebemos que, durante a realização do jogo, foi possível observar um diálogo entre os participantes, uma vez que os jogadores sempre demonstraram uma interação, ou seja, só diziam a resposta depois que o grupo entrasse em um consenso. Isso nos mostra que os alunos cumpriram as regras do jogo *Explorando o Relevo*, como também o mesmo superou os objetivos desejados.

Entendemos que, ao trabalhar com uma metodologia ativa, em específico com um recurso didático, é preciso planejar uma dinâmica na qual seja praticada o trabalho em grupo, de forma coletiva, fazendo com que os alunos aprendam a interagir entre eles para melhorar o diálogo e, principalmente, a construir o conhecimento.

Por fim e com o intuito de compreender acerca da importância dos conteúdos abordados, no jogo *Explorando o Relevo* para o seu cotidiano, obtivemos respostas satisfatórias, tendo em vista que essas ressaltaram o quanto a dinâmica lúdica é importante para suas vivências. Dessa maneira, o participante A7 em sua análise disse que “foi muito importante aprender sobre o conteúdo relevo para entender o relevo do local onde moro”.

Dando continuidade, interlocutora A11 afirmou que estudar os conteúdos explanados no jogo é importante “por ser um assunto que posso relacionar com o meu dia a dia, e aprendi como acontece as transformações no relevo”. O sujeito A15 relatou que “a partir do jogo consegui entender o quanto nossas ações modifica o relevo, e o quanto é importante aprender sobre esse conteúdo”. A participante A19 afirmou que sim “porque a professora tirou minhas dúvidas sobre algumas coisas, e me explicou muito bem sobre o relevo de onde vivo.” Portanto, podemos considerar que o jogo *Explorando o Relevo* desenvolve o conteúdo de maneira eficaz, satisfatória e significativa, explorando suas diversidades e possibilitando a construção de conhecimentos e conceitos geográficos.

Nesse sentido, no momento da aula acerca do Relevo Terrestre, os alunos demonstraram que dominavam um pouco desse conteúdo, pois já observaram uma aula anterior com a sua professora sobre essa temática. Assim, não apresentaram dificuldade quando os questionamos as perguntas expostas anteriormente, com a finalidade de construir o conhecimento juntamente com eles. Além disso, observamos que esses mesmos alunos conhecem um pouco a respeito do relevo da cidade na qual residem, no município de Cajazeiras – PB, e das ações antrópicas que transformam o relevo da localidade.

Assim, para concluirmos o processo, solicitamos que os participantes fizessem um comentário sobre a experiência vivida através do jogo *Explorando o Relevo*, atribuindo

considerações e sugestões de melhoria. A seguir, podemos observar alguns desses comentários: o participante A18 destacou que “foi muito divertida”. A participante A20 relatou dizendo “eu gostei muito do jogo”.

O sujeito A14 salientou que a experiência “foi legal”. Diante do que foi exposto, é evidente que os alunos acharam o jogo *Explorando o Relevô* interessante, a fim de terem o estímulo para jogar. Ressaltamos, aqui, uma informação de que os alunos ainda sentem dificuldades para formular ideais, expressar suas opiniões e não possuem uma visão de mundo ampla, ou seja, ainda possuem uma carga de conhecimento limitada, pois são adolescentes de 6º ano do Ensino Fundamental nos Anos Iniciais.

Portanto, os dados analisados e discutidos demonstraram que o jogo *Explorando o Relevô* foi avaliado de forma significativa e eficaz no que diz respeito a sua aplicação na sala de aula pelos alunos da turma do 6º Ano A da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim. É perceptível, através das análises dos dados coletadas, as diversas contribuições empregadas a partir do uso desse componente lúdico, tendo, dentre elas, o desenvolvimento de competências e habilidades que são essências para a construção de conhecimentos de forma eficiente. Nesse sentido, tais habilidades proporcionam aos alunos a oportunidade de aprender a partir da ludicidade, ao mesmo tempo em que está se divertindo.

Além disso, a exploração do conteúdo a partir de um jogo, permitiu algumas colaborações no que diz respeito a suprir as necessidades e objetivos esperados, trabalhando a superação de dificuldades durante a execução do referido jogo, bem como facilitando a compreensão dos conteúdos referentes a disciplina de Geografia. Diante do que foi apresentado, também evidenciamos que o jogo *Explorando o Relevô* apresentou grande potencial enquanto recurso metodológico com a capacidade de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização deste trabalho monográfico, concluímos que o jogo didático é uma ferramenta que proporciona uma aprendizagem entre os alunos de forma lúdica e dinâmica, fazendo com que seja possível um maior entendimento dos conteúdos. Esse método de ensinar com a apresentação de elementos geográficos e ações práticas, nos possibilitou uma maior interação durante a aula. Sendo assim, observamos que o processo de ensino e aprendizagem mediante o uso do jogo, gera uma motivação com a qual se absorve de forma concreta os conteúdos geográficos, tendo como consequência a apresentação da realidade dos alunos colocada de maneira compreensível.

Nesse sentido, o presente trabalho trouxe como finalidade analisar as diversas contribuições do jogo *Explorando o Relevo* no processo de ensino e aprendizagem em Geografia, bem como sua utilização. Dessa maneira, buscamos promover um ensino de qualidade. Dessa forma, a pesquisa foi dividida em duas etapas: a primeira se deu na ministração da aula referente ao conteúdo sobre o Relevo Terrestre. Já na segunda fase, fizemos a aplicação do jogo *Explorando o Relevo*. Assim, pudemos proporcionar aos alunos um conhecimento maior sobre a temática, possibilitando que os mesmos avaliassem, de forma mais consciente e completa, o recurso apresentado.

Por conseguinte, a delimitação do recorte temático trabalhado no jogo foi a caracterização do relevo terrestre, apresentando suas principais características geográficas. Assim, buscamos dinamizar as aulas a partir da utilização de uma ferramenta metodológica atrativa e interativa, problematizando a conceituação do relevo e sua formação, junto as suas principais formas e respectivas características. Pudemos trabalhar, também, a interferência das ações humanas no relevo terrestre, bem como permitir que os alunos a construíssem um conhecimento a respeito das relações entre a sociedade e o meio físico. Desse modo, foi possível fazer correlações do conteúdo com a vivência dos alunos.

Nessa perspectiva, durante a realização e desenvolvimento da pesquisa, alcançamos os objetivos almejados, sendo isso visível com a comprovação dos resultados obtidos e discutidos ao longo do estudo. Assim, foi possível suprir as necessidades que pretendíamos com a aplicação do jogo, ou seja, fazendo que os alunos assimilassem o conteúdo de forma significativa. Além disso, também foram superadas as expectativas em relação ao uso da ferramenta, principalmente no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem.

Durante esta pesquisa, buscamos manter, constantemente, as relações entre as teorias apresentadas no livro didático de Geografia da turma do 6º Ano A e práticas executadas e

analisadas através da utilização do jogo *Explorando o Relevo*, familiarizando, assim, os conteúdos com os alunos. Nesse sentido, agimos de modo a contribuir para momentos de desenvolvimentos de competências e habilidades solicitadas na construção do conhecimento relacionado à disciplina de Geografia.

Assim, durante a construção dessa pesquisa, percebemos a existência de diversas possibilidades de utilização dos jogos como recurso didático capaz de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem em Geografia. Sendo assim, é possível abordar os mais variados conteúdos geográficos a partir do uso de ferramentas lúdicas.

Na execução das etapas dessa pesquisa, observamos que os alunos se envolveram nas aulas, despertando seu interesse pelo aprender e participação durante as aulas de Geografia. Além disso, durante o desenvolvimento da aplicação do jogo *Explorando o Relevo*, foi possível acompanhar a evolução das equipes, demonstrando assim, o quanto estavam determinados a vencer a partida, independente do resultado final.

Nessa linha de raciocínio, conseguimos identificar os alunos que dominavam o conteúdo, ou seja, aqueles que realmente aprenderam sobre a temática, mas não nos utilizamos desse fato como parâmetro para classificá-los como melhores ou piores, haja vista que, muitas vezes, o aluno tem conhecimento do conteúdo, mas não sabe como administrá-lo. Assim, a partir dos diferentes modos de abordar as questões do jogo, os alunos conseguiram correlacionar os conteúdos com sua realidade, bem como desenvolver o raciocínio lógico e ser o protagonista no processo de construção do conhecimento, trabalhando no coletivamente, causando maior diálogo e interação entre os alunos.

Desse modo, é notável a importância de refletirmos e repensarmos as práticas metodológicas e pedagógicas nas aulas de Geografia, evidenciando que o professor precisa se permitir fazer uso de novos recursos e metodologias que enriqueçam suas aulas, possibilitando aos alunos conexões com o contexto ao qual estão inseridos e promovendo, assim, um ensino de qualidade. O professor deve apresentar aos seus alunos que existe uma infinidade de possibilidades e caminhos para ampliar a construção de seu conhecimento em relação ao contexto da educação Geográfica.

Seguindo essa linha, analisamos que as experiências com jogo *Explorando o Relevo* nos deu a oportunidade de criarmos espaços de aprendizagem mais lúdicos e dinâmicos, permitindo a construção de conhecimentos com prazer e entusiasmo. Com isso, notamos que os alunos se mostraram satisfeitos com a utilização do recurso. Pudemos inferir tal fato a partir das análises e declarações realizadas pelos sujeitos envolvidos nessa pesquisa. Assim, evidenciamos a

potencialidade do jogo *Explorando o Relevo* como ferramenta capaz de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e na aplicação de conteúdos geográficos.

Ao longo da presente pesquisa, notamos que os resultados e reflexões atingidos foram fundamentais para discussões sobre o ensino de Geografia, mesmo diante dos inúmeros desafios existentes que ainda precisam ser tratados e superados. Diante desse cenário tão defasado que se encontra a forma do aprender e do ensinar, os professores devem trabalhar e explorar as metodologias ativas com a finalidade de contribuir para um ensino mais dinâmico, prazeroso e significativo.

Finalizamos este trabalho com o sentimento de realização e dever cumprido. Esperamos que esta pesquisa, bem como o jogo *Explorando o Relevo* se torna uma referência para professores e estudantes, percebendo a importância de explorar recursos metodológicos como esse jogo durante as aulas de Geografia, além de possibilitar diversas contribuições a partir de sua utilização no ambiente escolar. Também desejamos que todos os profissionais da educação busquem inovar o ambiente da sala de aula.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, fascículo 15, 2003, 86 páginas.
- ARANÃO, Ivana Valéria Denófrío. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- BASTOS, P. Almir. **Revista Geografia**: Pedagógica 2.0. Recursos didáticos e sua importância para as aulas de Geografia. Ministério da Educação FNDE Periódicos. Editora Escala Nacional, 2011, p. 44-50.
- BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar**. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) - Instituto de Geociências, UNICAMP, Campinas, 2013, 142 f.
- CALLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia. 1990, p. 16.
- CARVALHO, M. I. **Fim de século**: a escola e a geografia. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1998. (Coleção Ciências Sociais).
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Cotidiano, Mediação Pedagógica e Formação de Conceitos**: uma contribuição de Vygotsky ao Ensino de Geografia. Campinas, 1988. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 185-207, maio/ago. 2005, Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 01 de junho de 2022.
- CHÂTEAU, J. **A criança e o Jogo**. Coimbra Atlântida Editora. 1975, p. 13-14.
- COSTA, Odete Virgínia Cavalcante da. **O jogo didático como estratégia de aprendizagem**. 2011. 132. f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação na área de análise e intervenção em Educação), Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, setembro 2011.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários à Prática Educativa**. 15º ed. Paz e Terra, São Paulo, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: Crescer e Brincar – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HUIZINGA, Jonhan. **Homo Ludens**. Coleção Estudos, São Paulo: Brasil. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf. Acessado em: 10 de abril de 2022.
- KISHIMOTO, Tizuki. **O jogo e a educação infantil**. 2ª Edição, São Paulo: Pioneira, 1998.
- LOPES, O. R. **Jogo “ciclo das rochas”**: um recurso lúdico para o ensino de geociências. 2007. Mestrado (Ensino e História em Ciências da Terra) – Instituto de Geociências, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

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>.

NETO, Carlos, **A criança e o jogo:** perspectivas de investigação. Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa, 1997.

OLIVEIRA, Livia de. Os mapas na sala de aula. In: OLIVEIRA, Livia de. **Estudo metodológico e cognitivo do mapa.** São Paulo, 1978, p. 39 – 46.

PASSINI, Elza Yasuko. **Alfabetização cartográfica e a aprendizagem de geografia.** Colaboração Romão Passini. – 1. ed. – São Paulo: Cortez, 2012.

PAULA, Júlia, **Refletindo sobre o jogo.** Revista Motriz, vol. 2, nº 2, dezembro, 1996. Disponível em: <http://www.cgomes.uac.pt/TE/Estagio/03-04/Brincar/index.htm>. Acessado em: 20 de maio de 2022.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem.** 132f. Dissertação (Mestrado em Ensino de História e Geografia) – Universidade do Porto, Porto, PT, 2013a. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>. Acessado em: 15 de maio de 2022.

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

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

ROLIM, Thayanne Xavier. **A utilização do jogo Conhecendo a Paraíba como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos.** Cajazeiras, 2021.

SANTOS, Joanna Luísa Barros dos; CARVALHO, Luiz Eugênio Pereira; DIAS, Angélica Mara de Lima. **JOGOS PEDAGÓGICOS:** inovações para ensinar Geografia do lugar. Giramundo: Rio de Janeiro, 2018, v. 5, n. 9, p. 65-73.

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

SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na formação do educador.** 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SARAIVA, Eliziana Vieira; PESSOA, Rodrigo Bezerra. **Geografia de algodão-doce: articulações entre o cotidiano e os conteúdos escolares no ensino de geografia.** João Pessoa-PB, 2019.

SILVA, L. G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, S. **Educação geográfica:** teorias e práticas docentes. São Paulo: Contexto, 2005, p. 137-156.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Título da pesquisa: **AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO EXPLORANDO O RELEVO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS**

Pesquisadora: Macilândia dos Santos Custódio, discente do Curso de Licenciatura em Geografia do CFP – UFCG.

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

Você está sendo convidado/a a participar desta pesquisa cujo objetivo é apresentar e analisar o processo de construção e aplicação do jogo *Explorando o Relevo*, bem como suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem na abordagem de conteúdos geográficos.

Ao participar da pesquisa, você permitirá que a investigadora faça a coleta de dados, com o propósito de obter informações pertinentes para a execução do estudo, através da aplicação de questionários. A utilização dos questionários tem o intuito de obter informações e esclarecimentos alusivos à formulação do perfil dos interlocutores alunos da turma do 6º ano A e o professor(a) de Geografia. Nesse sentido, pode haver, também, a avaliação sobre a perspectiva dos interlocutores sobre a oficina ministrada e a aplicação do jogo de tabuleiro.

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

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

Por fim, reiteramos que os procedimentos utilizados neste trabalho estão de acordo com os critérios da ética em pesquisas que envolvem seres humanos, segundo a resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde. Feitos esses esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma voluntária para participar do estudo.

Consentimento Livre e Esclarecido

Depois de ser devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, eu, _____, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar desta investigação e autorizo a divulgação dos dados obtidos no estudo, uma vez que reconheço a importância e as possíveis contribuições que o estudo poderá trazer para se compreender bem mais a discussão sobre contribuições da utilização dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem em Geografia.

Assinatura do(a) participante da pesquisa

Assinatura da pesquisadora

Assinatura do orientador

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

Atenciosamente,

Macilândia dos Santos Custódio
(Discente. CFP - UFCG)
E-mail: macilandia2017@hotmail.com

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

APÊNDICE B - Questionário de caracterização dos interlocutores da pesquisa – Alunos da turma do 6º Ano A do Ensino Fundamental da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim.

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa sobre “**As contribuições do Jogo Explorando o Relevo no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos**”, que está sendo desenvolvida pela licencianda Macilândia dos Santos Custódio para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Contamos com a sua colaboração no desenvolvimento desse estudo ao responder as questões abaixo.

Esperamos que responda com sinceridade e compromisso, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos pela colaboração e contribuição nesta pesquisa.

Macilândia dos Santos Custódio
Licencianda em Geografia – UFCG

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
Orientador - UFCG

QUESTIONÁRIO

1. Dados pessoais:

1.1 Nome completo:

1.2 Idade:

1.3 Sexo:

1.4 Em que Estado você reside?

1.5 Qual o município que você reside?

1.6 Em que bairro você reside?

2. Formação:

2.1 Onde você estudou?

() Exclusivamente em Escola pública;

() Exclusivamente em Escola privada;

() Em Escola pública e privada.

2.2 Qual turno você cursa o 6º ano do Ensino Fundamental?

() Manhã

() Tarde

() Noite

3. Relacionado a pesquisa:

3.1 Durante o período que cursa o Ensino Fundamental você já teve contato com jogos lúdicos durante as aulas de Geografia?

() Sim

() Não

Se SIM, com quais tipos de jogos?

3.2 Quais os tipos de jogos que você gosta e que poderiam ser utilizados nas aulas de Geografia?

3.3 O professor usa jogos durante as aulas de Geografia?

() Sim

() Não

3.4 Você gosta quando o professor ministra aulas de Geografia utilizando jogos?

() Sim

() Não

Por que?

3.5 Na sua opinião, você aprende mais quando o professor possibilita uma aula utilizando jogos? Justifique sua resposta.

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

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

() Sim

() Não

Por que?

Obrigada pela atenção!

APÊNDICE C - **Questionário de caracterização dos interlocutores da pesquisa** – Professor(a) de Geografia da E.M.E.I.E.F. Matias Duarte Rolim.

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa sobre “**As contribuições do Jogo Explorando o Relevo no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos**”, que está sendo desenvolvida pela licencianda Macilândia dos Santos Custódio para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Contamos com a sua colaboração no desenvolvimento desse estudo ao responder as questões abaixo.

Esperamos que responda com sinceridade e compromisso, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos pela colaboração e contribuição nesta pesquisa.

Macilândia dos Santos Custódio
Licencianda em Geografia – UFCG

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa
Orientador - UFCG

QUESTIONÁRIO

1. Dados pessoais:

1.1 Nome completo:

1.2 Idade:

1.3 Sexo:

1.4 Em que Estado você reside?

1.5 Qual o município que você reside?

2. Dados sobre a formação profissional.

2.1 Nível de formação profissional:

() Graduação: Licenciatura em Geografia.

() Ano de início do curso:

() Ano de conclusão do curso:

2.2 Você cursou ou cursa Pós-graduação? Se sim, qual modalidade?

2.3 Em qual rede de ensino você trabalha como professor (a) de Geografia?

() Rede pública;

() Rede particular;

() Rede pública e particular.

3. A respeito da pesquisa:

3.1 Você teve contato com a temática jogos durante sua graduação?

()Sim

()Não

Comente.

3.2 No exercício do magistério, você já fez uso de algum jogo nas aulas de Geografia? Se sim, comente qual e como foi a experiência?

3.3 Você considera que a utilização do jogo como ferramenta metodológica pode contribuir no processo de ensino aprendizagem de conteúdos geográficos? Justifique sua resposta.

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

3.5 Você já presenciou alguma resistência da escola com relação a utilização de metodologias ativas em sala de aula? Se sim, como foi?

3.6 O que você pontuaria como positivo em relação a utilização de jogos nas aulas de Geografia?

3.7 O que você pontuaria como positivo em relação a utilização de jogos nas aulas de Geografia?

3.8 Você tem interesse em entender e aprofundar mais seus conhecimentos a respeito da temática e o uso do jogo como recurso metodológico? Por que?

Obrigada pela atenção!!

APÊNDICE D - Questionário sobre a oficina e o Jogo “Explorando o Relevo”

Prezado/a,

Este questionário faz parte de uma pesquisa sobre “**As contribuições do Jogo Explorando o Relevo no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos geográficos**”, que está sendo desenvolvida pela licencianda Macilândia dos Santos Custódio para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Geografia pela UFCG – CFP – Campus Cajazeiras. Contamos com a sua colaboração no desenvolvimento desse estudo ao responder as questões abaixo.

Esperamos que responda com sinceridade e compromisso, pois nos comprometemos em manter seu nome em sigilo. Desde já agradecemos pela colaboração e contribuição nesta pesquisa.

Macilândia dos Santos Custódio

Licencianda em Geografia – UFCG

Prof. Dr. Rodrigo B. Pessoa

Orientador - UFCG

Antes de responder o questionário observe essas informações:

(1º Etapa) Aula relacionado ao conteúdo Relevo Terrestre, no qual foi abordado as principais características do Relevo Terrestre como: sua conceituação e formação, principais formas do relevo e suas respectivas características, mostrando assim a possibilidade de desenvolver esse conteúdo de maneira conjunta aos conteúdos vigentes nos currículos atuantes nas escolas.

(2º Etapa) Apresentação do Jogo Explorando o Relevo, seguida da dinâmica adaptada para o conhecimento prático da aplicação do jogo.

QUESTIONÁRIO

1. Você acha que foi possível associar o conteúdo sobre Relevo Terrestre ministrado na primeira etapa da oficina com os conhecimentos requisitados durante a apresentação do Jogo Explorando o Relevo?

- () Não associei
- () Associei Pouco
- () Associei Parcialmente
- () Associei Muito

2. O nível das questões do jogo está de acordo com os conteúdos explanados na primeira etapa da oficina?

- Discordo totalmente
- Discordo
- Concordo
- Concordo Totalmente

Por que?

1. Em relação a utilização dessa metodologia em sala, ou seja, a aplicação do jogo, você considera como:

- Boa
- Excelente
- Razoável
- Péssima

Justifique sua resposta.

4. Qual conceito você daria ao Jogo Explorando o Relevo?

- Péssimo
- Ruim
- Regular
- Bom
- Excelente

Porque você atribui esse conceito ao Jogo?

5. Com relação ao entendimento das questões que compõe as cartas do Jogo Explorando o Relevo, estavam compreensíveis?

- Sim
- Não

Por que?

6. Você acha que o Jogo Explorando o Relevo possibilitou uma aula mais dinâmica?

- Sim
- Não
- Em parte

Justifique sua resposta

7. Você considera que o Jogo Explorando o Relevo proporcionou contribuições no processo de ensino e aprendizagem?

- Sim
- Não

Por que?

8. Você acha que o Jogo Explorando contribuiu para despertar seu interesse para aprender e participar durante a aula?

- Sim
- Não

Por que?

9. Você considera que o Jogo Explorando o Relevo possibilitou uma maior interação entre os colegas de classe?

- Sim
- Não

Por que?

10. Você acredita que os conteúdos abordados no Jogo Explorando o Relevo são importantes para a sua vivência?

- Sim
- Não

Justifique sua resposta

11. Faça um comentário sobre sua experiência vivida através do Jogo Explorando o Relevo, atribuindo suas considerações e sugestões de melhoria.

Obrigada pela atenção!!!

APÊNDICE E – Regras do Jogo “Explorando o Relevo”

- A turma deve ser dividida em grupos com no máximo 06 componentes;

A sala deve organizada de maneira que os grupos se mantenham afastados um do outro;

Cada grupo deve escolher um componente para exercer as seguintes funções:

- um componente terá a função de jogar o dado e mover o pino no tabuleiro e outro componente para retirar a carta, fazer a leitura da pergunta, após se reunir com sua equipe e comunicar a resposta;
- Após essa etapa de organização, deve ser feito um sorteio para enumerar a ordem dos grupos para puxar a carta e responder;
- Em seguida, é dado o início do jogo;
- O componente escolhido do primeiro grupo deve puxar uma carta, a equipe terá (01) um minuto para responder à questão;
- Se a resposta dada estiver **CORRETA**, o componente escolhido para a função, jogará o dado e movimentará o pino no tabuleiro percorrendo o total de as casas apresentada no dado.
- Caso o grupo **ERRE** a questão, a oportunidade de resposta é dada a equipe seguinte;
- Caso nenhuma das equipes acerte a questão a carta ficará separada para que ao final do jogo sejam feitas indagações na busca por sua resposta.
- Se ao responder à questão corretamente e após jogar o dado, o pino parar em cima da casa que contém o símbolo de uma interrogação (?), a equipe tem que responder uma questão das cartas enigma, podendo assim ao acertar a resposta jogar o dado novamente;
- Caso a equipe erre a questão, deverá cumprir a penalidade que contém na carta;
- As cartas enigmas contém perguntas relacionadas ao mapa presente no tabuleiro e são questões abertas;
- Vence o jogo a equipe que alcançar primeiro ao ponto de chegada no percurso.

APÊNDICE F – Folha com as respostas do Jogo “Explorando o Relevo”

1. A
2. B
3. C
4. C
5. Montanhas
6. C
7. C
8. Resposta Aberta (Avaliada pelo professor)
9. D
10. B
11. B
12. A
13. A
14. B
15. A
16. A
17. A
18. D
19. A
20. C
21. C
22. B
23. D
24. D
25. Planície
26. A
27. Resposta aberta (Avaliada pelo professor)
28. B
29. C
30. Planalto
31. D
32. A

- 33. A
- 34. D
- 35. E
- 36. E
- 37. C
- 38. B
- 39. Depressão
- 40. E
- 41. B

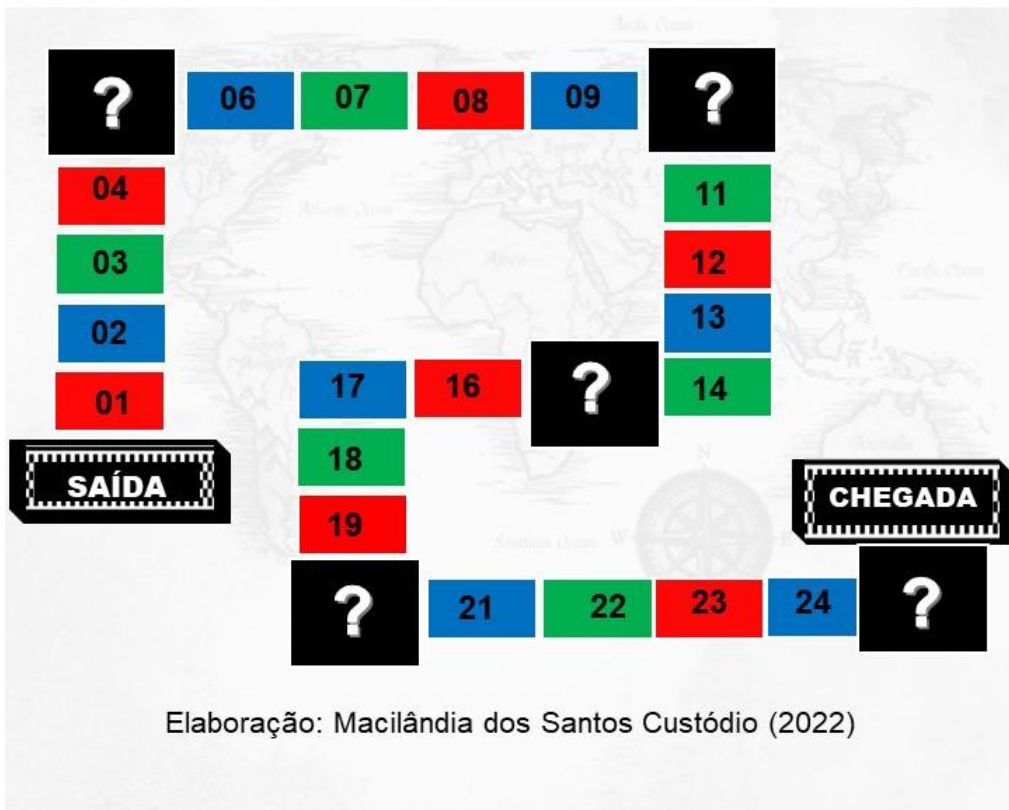
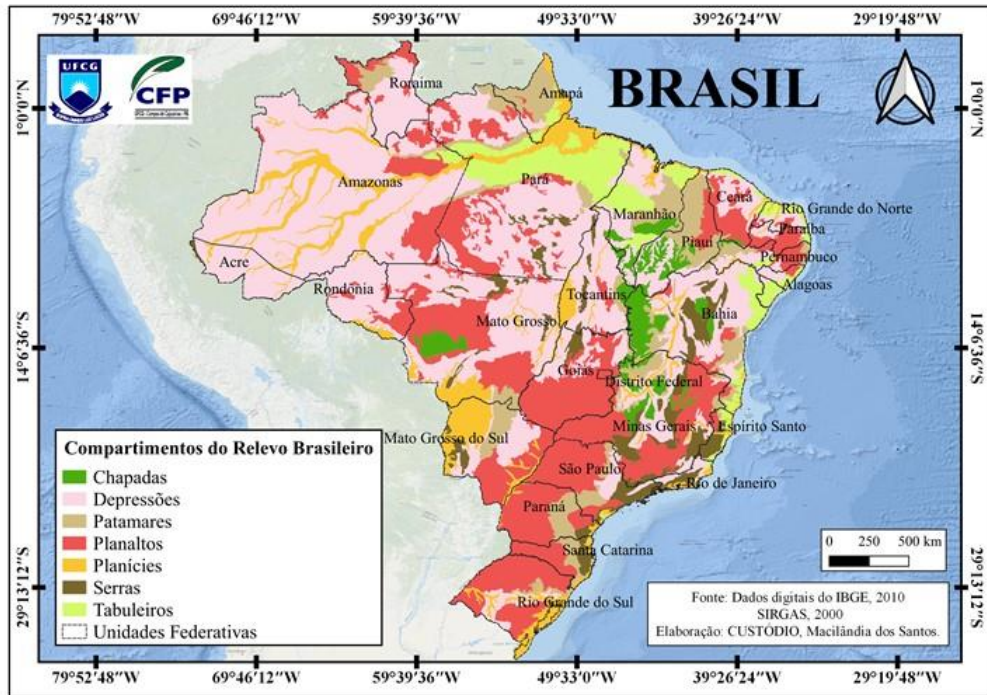
Respostas das perguntas enigmas (?)

1. Resposta Aberta (Avaliada pelo professor)
2. Depressão
3. Rio Grande do Norte, Ceará e Pernambuco.
4. Escala cartográfica
5. Paraíba
6. Vermelha
7. Escala, norte geográfico e a legenda
8. Resposta Aberta (Avaliada pelo professor)
9. Distrito Federal
10. Planaltos, planícies, tabuleiros, patamares e depressões.

APÊNDICE G – Layout do tabuleiro do Jogo “Explorando o Relevo”

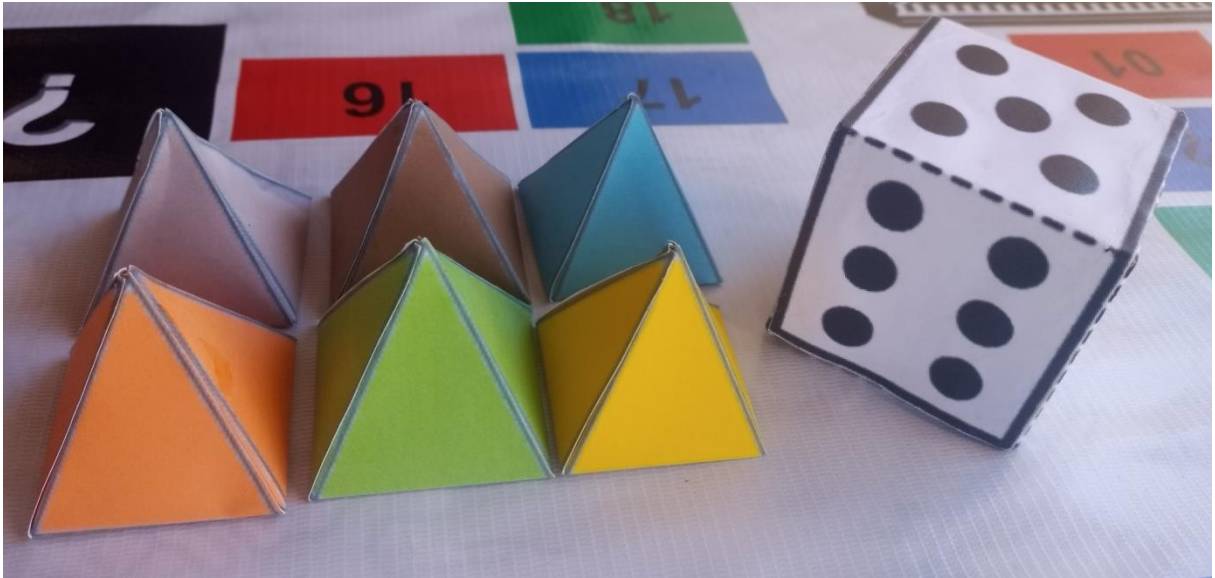


Explorando o Relevo



Elaboração: Macilândia dos Santos Custódio (2022)

APÊNDICE H – Peças que compõe o Jogo “Explorando o Relevo”



APÊNDICE I – Primeiro conjunto de cartas do Jogo “Explorando o Relevo”



01

As formas do terreno que percebemos na paisagem constituem aquilo que chamamos de relevo. O conjunto de formas da superfície terrestre apresenta altitudes variadas e terrenos inclinados, planos ou arredondados, que influenciam na ocupação do espaço e no desenvolvimento das atividades humanas.

É correto classificar a afirmação acima como sendo:

- A) **VERDADEIRO.**
- B) **FALSO.**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

02

Ao longo da história da Terra, a superfície vem se modificando em decorrência da atuação permanente de forças naturais, denominadas agentes formadores e modeladores do relevo terrestre. Esses agentes são chamados de:

- A) **Erosão e Intemperismo.**
- B) **Internos ou endógenos e externos ou exógenos.**
- C) **Externos e Rochas.**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

03

O Relevo terrestre corresponde ao modelado da superfície terrestre. Ele é formado a partir da atuação dos agentes exógenos e endógenos. Diante disso, quais as principais formas do relevo brasileiro?

- A) **Planaltos, planícies, depressões e montanhas**
- B) **Depressões e montanhas**
- C) **Planícies, depressões e planaltos**
- D) **Planícies e planaltos**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

04

São as formas de relevo de altitude mais baixa do que a dos terrenos ao seu redor. O texto acima refere-se ao conceito de qual forma de relevo?

- A) Planaltos**
- B) Planícies**
- C) Depressões**
- D) Montanhas**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático *Aranhá mais: Geografia*. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

05

Observe a imagem a seguir e responda: Qual forma de relevo aparece na carta?



Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático *Aranhá mais: Geografia*. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018. E a imagem foi retirada do site Brasil Escola.

06

As formas de relevo resultam das grandes alterações que a superfície terrestre sofreu ao longo do tempo. São exemplos de agentes internos ou endógenos responsáveis por essas modificações?

- A) Intemperismo, vulcanismo, deposição e compactação de sedimentos**
- B) Ação dos ventos, movimento das placas tectônicas e o vulcanismo.**
- C) Movimento das placas tectônicas, abalos sísmicos (terremotos) e as erupções vulcânicas.**
- D) Erosão, falhamentos e sedimentação.**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático *Aranhá mais: Geografia*. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

07

É a forma de relevo de altitude mais rebaixada do que as formas de relevo ao seu redor. Podendo ser classificada em relativa ou absoluta.

O texto acima se refere a qual tipo de forma de relevo brasileiro?

- A) Planície.**
- B) Planalto.**
- C) Depressão.**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático *Aranhá mais: Geografia*. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

08

A erosão é um processo natural de desgaste das rochas e transporte do material resultante pela ação dos agentes externos. No entanto, as atividades humanas têm intensificado esse processo, provocando uma série de alterações no relevo. Diante disso, cite três formas de alterações no relevo sofridas pelas ações humanas.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

09

O que são chapadas?

A) São formas de relevo com topos arredondados e altitudes entre 300 e 900 metros.

B) São áreas que apresentam superfícies pouco elevadas, sem grandes desníveis no terreno.

C) São formas geralmente alongadas, com fortes desníveis, cujas altitudes podem variar de 600 a 3 000 metros

D) São formas com escarpas e topo plano. E situam-se em altitudes acima dos 600 metros.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

10

O relevo apontado na foto corresponde:



- A) A uma transformação interno**
- B) A uma ação de agentes internos e externos**
- C) A uma transformação externa**
- D) A erupção vulcânica**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018. E a imagem foi retirada do site Brasil Escola.

11

Leia as afirmações abaixo:

(I) Os processos químicos, físicos e biológicos que ocorrem na crosta terrestre transformam e modelam o que os agentes internos produziram. Esses processos são denominados agentes externos ou exógenos e dependem do ar (vento), da temperatura e da água (sólida, líquida e gasosa).

(II) A alteração das rochas e do solo devido à ação de agentes externos chama-se tectonismo.

De acordo com o seu entendimento a respeito do Relevo Terrestre, qual alternativa está CORRETA?

- A) As duas afirmações são verdadeiras.**
- B) A afirmação I é verdadeira e II é falsa.**
- C) As duas afirmações são falsas.**

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

12

O que são montanhas?

- A) São as formas de relevo de maior altitude e encostas íngremes (bastante inclinadas) na superfície terrestre. E quando agrupadas, formam cadeias.
- B) São as superfícies irregulares que pode ter formatos variados.
- C) São as formas com escarpas e topo plano.
- D) São as formas de relevo com topos arredondados e altitudes entre 300 e 900 metros.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

13

As áreas continentais abaixo do nível do mar são chamadas de depressões absolutas. E quando as depressões estão em um nível mais baixo que o dos terrenos vizinhos, mas acima do nível do mar, são chamadas de depressões relativas.

Essa afirmativa classifica-se como:

- A) VERDADEIRA
- B) FALSA

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

14

Leia as frases a seguir:

- (I) As planícies marítimas ou costeiras, como o próprio nome indica, localizam-se no litoral e são formadas por sedimentos marinhos.
- (II) As planícies continentais são formadas principalmente por sedimentos fluviais. Além disso, também formam praias.

Qual das alternativas está INCORRETA?

- A) Alternativa I
- B) Alternativa II

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

15

A figura abaixo corresponde a um:



- A) Deslizamento
- B) Terremoto
- C) Maremoto
- D) Soterramento

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018. A imagem foi retirada do site Info Escola.

16

As planícies são terrenos baixos e planos, formados por acumulação de material. Essas formas do relevo tendem a receber sedimentos. Essas formas de relevo são superfícies mais regulares, nas quais não se observam muitas variações da altitude do relevo.

O texto acima pode ser classificado como?

- A) VERDADEIRO
- B) FALSO

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

17

Os processos químicos, físicos e biológicos que ocorrem na crosta terrestre transformam e modelam o que os agentes internos produziram. Esses processos são denominados agentes externos ou exógenos. Sabendo disso, os agentes externos do relevo são:

- A) Erosão e intemperismo
- B) Vulcões e o movimentos das placas tectônicas
- C) Icebergs e vulcões
- D) Tectonismo e água dos rios

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

18

O que pode provocar a formação de montanhas?

- A) O choque entre duas planícies.
- B) O desgaste do solo com o intemperismo.
- C) O solo sofrendo deposição causada pelo ser humano.
- D) A movimentação das placas tectônicas.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

19

A erosão trata-se do desgaste, sedimentação e transporte de solos, subsolos e rochas. Assim, existem diversos tipos de erosão, causadas por diferentes agentes externos. Quais são?

- A) Pluvial, fluvial, eólica, glacial, marinha e antrópica.
- B) Pluvial, ventos, ondas, glacial, marinha e homem.
- C) Fluvial, chuvas, eólica, marinha e antrópica.
- D) Pluvial, fluvial, gelo, ventos, ondas e o ser humano.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

20

Observe a figura e responda:



A figura corresponde a um agente transformador do relevo chamado?

- A) Vulcanismo
- B) Diafitrofismo
- C) Intemperismo
- D) Relativismo

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018. A imagem foi retirada do site Brasil Escola.

21

São superfícies irregulares que podem ter formatos variados, como morros, serras e chapadas. Essa definição corresponde a qual forma de relevo?

- A) Depressões
- B) Planícies
- C) Planaltos

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

22

Os agentes externos causam a erosão, que é o processo de desgaste das rochas e transporte de material desgastado e de partes do solo para outros locais. Esse transporte ocorre por meio do vento e das águas de chuvas, rios e mares, e pode dar origem ao processo de intemperismo.

A afirmação acima é classificada como:

- A) VERDADEIRA
- B) FALSA

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

23

Sobre a formação do relevo é CORRETO afirmar que:

- A) O relevo desde o surgimento da Terra não sofreu modificações em sua estrutura.
- B) O relevo é formado pela ação de agentes exógenos e transformado por agentes endógenos.
- C) O relevo é apenas a manifestação superficial do que ocorre no interior da Terra.
- D) O relevo é formado por modificações resultantes da ação de agentes internos e externos.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dell'ore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

24

O que é intemperismo?

- A) É a reação entre a água e a erosão.
- B) É o aparecimento de gotículas de água nas montanhas
- C) É a mudança de estado físico das planícies
- D) É o desgaste das formas de relevo pela ação de forças externas

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia - Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) - 1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

25

Observe a carta e identifique o tipo de forma de relevo presente na imagem.



Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia - Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) - 1 ed. São Paulo: Moderna, 2018. A imagem foi retrada do site Brasil Escola.

26

É resultado do choque ou do movimento horizontal de duas placas tectônicas quando ocorre o dobramento de uma delas. A afirmação descreve o processo de:

- A) Formação das montanhas
- B) Formação das depressões
- C) Formação do vulcanismo
- D) Formação dos terremotos

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia - Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) - 1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

27

Muitas cidades possuem construções edificadas em encostas de morros e montanhas, locais geralmente considerados áreas de risco. Por que essas áreas são impróprias para a construção de habitações?

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia - Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) - 1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

28

Leia as afirmativas e responda:

(I) O intemperismo, que é resultante da ação de transformações físicas, químicas e biológicas sobre os solos.

(II) Intemperismo também é conhecido como meteorização e é responsável pela desintegração e decomposição dos solos e das rochas

- A) As duas afirmações são falsas
- B) As duas afirmações são verdadeiras
- C) A afirmação I é verdadeira e a II falsa
- D) A afirmação I é falsa e a II verdadeira

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

29

A altura é a dimensão de um corpo, de sua base para cima. Diante disso, o que é altitude?

- A) É um conceito que apresenta onde estão localizados cada lugar nos mapas.
- B) É um conceito relacionado a forma dos materiais dentro dos vulcões.
- C) É um conceito que está relacionado a distância vertical (metros) de determinado ponto em relação ao nível do mar.
- D) É um conceito que demonstra como as placas tectônicas se movem.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

30

Qual é a forma de relevo brasileiro que a fotografia abaixo retrata?



Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018. A imagem foi retrada do site Brasil Escola

31

Por que a chuva altera o relevo?

- A) Porque desgasta e transporta sedimentos.
- B) Porque acumula sedimentos.
- C) Porque transporta da parte mais alta para a parte mais baixa.
- D) Todas estão corretas
- E) Todas estão erradas.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização). _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

32

A formação das depressões pode ocorrer por falhamento provocado pelos agentes internos, que consiste no movimento de afundamento ou levantamento de blocos rochosos que antes ficavam lado a lado, caso do vale do rio Paraíba. As depressões também podem ser formadas por processos erosivos, caso da depressão Sertaneja e da depressão do rio São Francisco.

A afirmação acima é considerada:

- A) VERDADEIRA
- B) FALSA

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Delore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

33

Os terremotos também contribuem para a formação e a transformação do relevo pois, dependendo da intensidade, podem soerguer terrenos ou até provocar seu afundamento parcial.

A afirmação acima é classificada como:

- A) VERDADEIRA
- B) FALSA

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Delore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

34

O que diferencia Serra de Cordilheira?

- A) As serras possuem grandes desníveis em seu terreno e já a cordilheira possui baixa extensão de sua área.
- B) As serras possuem mais larguras do que comprimentos, tomando assim grande extensão territorial. Já as cordilheiras são originadas pelos choques das placas tectônicas.
- C) Não há diferença entre serra e cordilheiras, pois possuem a mesma estrutura geológica.
- D) As serras possuem grandes comprimentos, sendo sua altitude variando entre 400 a 3000 metros. Enquanto as cordilheiras são de grande extensão de sua área por haver um número maior de montanhas ao seu entorno.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Delore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

35

Quais das opções a seguir NÃO é considerada uma forma de relevo?

- A) Morro.
- B) Chapada.
- C) Serra.
- D) Vale.
- E) Latossolo.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Delore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

36

O Brasil não apresenta no seu conjunto de formações de relevo as montanhas. A razão para esse fato está atrelada à:

- A) Diminuta ação de processos intempéricos no relevo local.
- B) Ocorrência de fenômenos de rebaixamento do relevo brasileiro.
- C) Remoção natural de sedimentos por meio da ação da erosão.
- D) Diminuição da atuação dos agentes exógenos de relevo.
- E) Ausência de dobramentos modernos no território brasileiro.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Arambá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

37

Levando em consideração os agentes formadores do relevo brasileiro, qual a alternativa que contém a afirmação CORRETA?

- A) No território brasileiro, as áreas de derrames magmáticos recentes são responsáveis pela presença de grandes cadeias de montanhas.
- B) O Brasil está localizado no centro de placa tectônica, o que favorece a formação de dobramentos recentes.
- C) No território brasileiro, as estruturas e as formações litológicas são antigas, porém as formas do relevo são recentes.
- D) O território brasileiro está localizado em área de movimentos orogênicos recentes e amplo processo erosivo.
- E) O Brasil está localizado em uma área de intenso processo erosivo e estrutura geológica recente.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Arambá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

38

Em 1995, Jurandy Ross desenvolveu uma nova metodologia de classificação para o relevo do Brasil. De acordo com Ross, quais são as três unidades de classificação do relevo brasileiro?

- A) Planície, chapada e planalto.
- B) Planalto, planície e depressão.
- C) Planalto, planície e vale fluvial.
- D) Cordilheira, montanha e serra.
- E) Montanha, planalto e planície.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Arambá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018.

39

Observe a imagem presente na carta e identifique o tipo de forma de Relevo.



Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Arambá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1 ed. São Paulo: Moderna, 2018. A imagem foi retirada do site Brasil Escola.

40

A partir dos seus conhecimentos sobre os processos de formação do relevo, qual **ALTERNATIVA** abaixo indica uma característica do relevo brasileiro?

- A) Presença de grandes cadeias montanhosas.
- B) Grande influência de processos tectônicos.
- C) Formação de cordilheiras de montanhas.
- D) Existência de depressões nas áreas litorâneas.
- E) Predomínio de médias e baixas altitudes.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

41

O relevo brasileiro é classificado conforme diferentes critérios geomorfológicos. As duas primeiras classificações do relevo do Brasil, realizadas por Aroldo de Azevedo (1940) e Aziz Nacib Ab'Saber (1970), indicavam duas formações principais. Quais são elas?

- A) Cordilheira e montanha.
- B) Planalto e planície.
- C) Montanha e planície.
- D) Montanha e planalto.
- E) Depressão e planalto.

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio, baseada no livro didático Araribá mais: Geografia. Cesar Brumini Dellore (editor responsável), Editora Moderna (produção e organização) _1.ed. São Paulo: Moderna, 2018.

APÊNDICE J – Segundo conjunto de cartas do Jogo “Explorando o Relevo” (Cartas Enigmas)



01

Preste atenção no mapa e localize um Estado que apresente a forma de Relevo Planície.

Se acertou, ande (02) casas
E se caso errou, volte (02) casas

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

02

Observe com atenção o mapa e identifique a forma de Relevo mais predominante no Brasil.

Se acertou, jogue o dado
E se caso errou, volte (02) casas

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

03

Observe o mapa de Relevo e identifique quais Estados fazem limite com o Estado da Paraíba.

Se acertou, jogue o dado
E se caso errou, volte (01) casa

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

04

Qual elemento presente no mapa de Relevo representa a razão proporcional entre o espaço real do Relevo Brasileiro e a representação gráfica desse espaço no mapa?

Se acertou, jogue o dado
E se caso errou, volte (01) casa

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

05

A partir do mapa de Relevo, em qual Estado localiza-se o município que você reside?

Se acertou, jogue o dado
E se caso errou, volte (01) casa

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

06

De acordo com o mapa, qual a cor que representa a forma de Relevo Planalto?

Se acertou, ande (02) casas
E se caso errou, volte (02) casas

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

07

Quais elementos cartográficos são essenciais para a composição de um mapa?

Se acertou, ande (01) casa
E se caso errou, volte (01) casa

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

08

Cite um Estado que apresenta somente duas formas de Relevo?

Se acertou, jogue o dado

E se caso errou, volte (02) casas

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

09

Observe no mapa e identifique a Unidade Federativa que predomina somente a forma de Relevo Planalto.

Se acertou, jogue o dado

E se caso errou, volte (02) casas

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)

10

Quais as formas de Relevo predominante no Estado da Paraíba?

Se acertou, jogue o dado

E se caso errou, volte (01) casa

Questão elaborada por Macilândia dos Santos Custódio (2022)