UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA - CAMPINA GRANDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE GEOGRAFIA EM REDE NACIONAL

MARCELO MOURA SILVA

FORMAÇÃO CONTINUADA E ENSINO DE GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO GEOVISÃO: UMA PROPOSTA LÚDICA SOBRE O PATRIMÔNIO NATURAL E CULTURAL DE TAQUARITINGA DO NORTE-PE

CAMPINA GRANDE

2026

MARCELO MOURA SILVA

FORMAÇÃO CONTINUADA E ENSINO DE GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO GEOVISÃO: UMA PROPOSTA LÚDICA SOBRE O PATRIMÔNIO NATURAL E CULTURAL DE TAQUARITINGA DO NORTE-PE

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional, como requisito para obtenção do título de Mestre em Geografia.

Orientador: João Damasceno
Área de concentração: Ensino de Geografia
Linha de pesquisa: As Linguagens no Ensino de Geografia
Tema do Trabalho: Formação continuada e ensino de Geografia por meio do jogo Geovisão: uma proposta lúdica sobre o patrimônio natural e cultural de Taquaritinga do Norte-PE
Tipo do Trabalho de Conclusão de Curso: Dissertação

CAMPINA GRANDE - PB

2026

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG
Sistema de Bibliotecas - SISTEMOTECA
Catalogação de Publicação na Fonte. UFCG - Biblioteca Central

S586f Silva, Marcelo Moura.
Formação continuada e ensino de Geografia por meio do jogo Geovisão: uma proposta lúdica sobre o patrimônio natural e cultural de Taquaritinga do Norte-PE / Marcelo Moura Silva. – 2026.
85 f. : il. color.

Dissertação (mestrado em Geografia) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2026.
"Orientação: Prof. Dr. João Damasceno".
Referências.

1. Ensino de Geografia. 2. Território. 3. Ludicidade. 4. Metodologias Ativas. 5. Jogo Educativo. 6. Pertencimento Territorial. I. Damasceno, João. II. Título.

UFCG/BC CDU 910.1:37(043.3)

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA ITAPUANA SOARES DIAS GONÇALVES CRB-15/93

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE GEOGRAFIA
Rua Aprígio Veloso, 882, Setor B - Bloco BC2 – Sala 03 - Bairro Universitário, Campina Grande/PB, CEP 58429-900

FOLHA DE ASSINATURA PARA TESES E DISSERTAÇÕES

MARCELO MOURA SILVA

FORMAÇÃO CONTINUADA E ENSINO DE GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO GEOVISÃO: UMA PROPOSTA LÚDICA SOBRE O PATRIMÔNIO NATURAL E CULTURAL DE TAQUARITINGA DO NORTE-PE

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Mestrado de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia (PROFGEO/UFCG) como requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino de Geografia.
Aprovada em 28/07/2026

Documento assinado digitalmente
gov.br
JOAO DAMASCENO
Data: 11/09/2026 10:54:15-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. **JOÃO DAMASCENO**

Orientador (UEPB e PROFGEO/UFCG)

Documento assinado digitalmente
gov.br
LINCOLN DA SILVA DINIZ
Data: 11/09/2026 09:42:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

prof. Dr. **LINCOLN DA SILVA DINIZ**

Examinador Interno (UFCG)

Documento assinado digitalmente
gov.br
MARIA MARTA DOS SANTOS BURITI
Data: 11/09/2026 10:23:03-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. **MARIA MARTA DOS SANTOS BURITI**

Examinadora Externa (UEPB)

Referência: Processo nº 23096.044435/2026-97

SEI nº 6697814

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos que tornaram possível esta conquista.

Á Deus pelo Dom da Vida, que nos proporcionou esse sopro de existência e de poder procurar deixar o mundo um pouco melhor do que quando o encontramos. A maior dádiva de todas é simplesmente estar Vivo.

Á minha família, pelo apoio essencial e pela compreensão nos momentos em que a dedicação ao mestrado me afastou de nossos maravilhosos convívios, minhas filhas, Amores de minha Vida, e em particular minha esposa, sem suas constantes e sinceras conversas e "injeções" de ânimo teria feito bem menos e não teria chegado tão longe quanto pude, a ela minha singela gratidão por esse companheirismo e confidencialidade.

Ao Movimento Escoteiro, o qual participo desde minha tenra juventude, e ao qual ajudou na minha formação, apesar de tudo, se não tivesse descoberto e participado desse valoroso movimento, não sei que tipo de cidadão seria hoje, por meio dele também me influenciou na escolha de ter trilhado para minha formação em Geografia.

Aos meus conterrâneos de Taquaritinga do Norte-PE, esse singelo recurso para contribuir na formação de nossos profissionais em educação e como subsidio de orientação de uma forma séria e divertida para a nossa juventude.

AGRADECIMENTOS

Aos professores do programa de Mestrado Profissional em rede em Ensino de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande, em especial a Ivanalda Dantas Nóbrega Di Lorenzo, João Damasceno, Lincoln da Silva Diniz, Paulo Sérgio Cunha Farias, Sérgio Luiz Malta de Azevedo e ao professor Sergio Murilo Santos de Araújo, a quem agradeço a disponibilidade quando precisei.

Aos colegas de mestrado: Alípio Hortins Dias Júnior, Arnaldo Cezar Borges Sobrinho, Cristiane Aureliano de Souza, Daniela Santana de Oliveira, Edeilson de Oliveira Adelino, Fábio Felipe de Melo, Flauviana Ramos da Silva, Francisco José Silva Vasconcelos, Hélder Silva Souza, Josean Silvano Barros, Juliana Palmeira dos Santos, Lucas da Silva Alves Ramos, Luciano de Melo Silva, Luciano Guimarães de Andrade, Natália Taveira da Silva e Wagner Alves Cabral, pelo compartilhamento de ideias, camaradagem e cumplicidade ao longo desses dois anos, que de certa forma proporcionaram mais leveza a esta jornada.

Ao meu orientador, Prof. Dr. João Damasceno, agradeço profundamente pelo apoio constante, pelo incentivo pessoal e pelas orientações e conversas valiosas que tornaram possível à realização desta dissertação. Os conhecimentos compartilhados ao longo desses dois anos, o artigo e as atividades realizados em conjunto foram fundamentais não apenas para este trabalho, mas para a minha formação como pesquisador e docente. E ao casal Marcos Arlan e Kelly Cristine, especialistas em designer, que com suas expertises no assunto contribuíram na finalização do jogo e de sobremaneira para seu visual e aplicabilidade, nossa gratidão.

À minha Esposa, Luzia do Nascimento Lima, agradeço por ter acreditado na ideia, ter contribuído e me motivado para a temática que desenvolvi nesta pesquisa. Há cerca de quinze anos pensando em uma forma de dinamizar o lecionar geografia em sala de aula, pensei em uma atividade lúdica que pudesse fazer isso, essa semente plantada, é apresentada nesta dissertação.

À minhas filhas: Marcela Anielly Lima Silva, Sabrina Gabrielly Lima Silva e Maria Beatriz Lima Silva, sementes fruto do Amor entre Minha Esposa Luzia e Eu, são nossas centelhas de esperança para um mundo melhor, riqueza de nossas vidas. Tudo que somos, tudo que aprendemos, tudo que sentimos, são concedidas a vocês, nossa jornada junto, um dia cessará, mas espero que carreguem consigo, orgulhosamente, a herança do que receberam, nós as amamos, minhas filhas.

FORMAÇÃO CONTINUADA E ENSINO DE GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO GEOVISÃO: UMA PROPOSTA LÚDICA SOBRE O PATRIMÔNIO NATURAL E CULTURAL DE TAQUARITINGA DO NORTE-PE

Marcelo Moura Silva [1]

João Damasceno [2]

RESUMO

O presente trabalho discute as contribuições do jogo educativo pedagógico GEOVISÃO para o ensino de Geografia e para a formação continuada de professores no município de Taquaritinga do Norte. O estudo parte da compreensão de que o território, como categoria de análise geográfica, vem facilitar a compreensão dos processos de ocupação desse, na construção de práticas educativas mais contextualizadas, participativas e conectadas às experiências socioculturais dos sujeitos. A investigação teve como objetivo propor a utilização de um jogo de tabuleiro educativo, elaborado a partir dos elementos naturais e culturais do município de Taquaritinga do Norte-PE intitulado GEOVISÃO, como recurso didático para a formação continuada de professores de geografia e área afins, com foco na promoção do pertencimento territorial, da aprendizagem significativa e da valorização do patrimônio local. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, abordagem exploratória e delineamento interventivo. Os procedimentos metodológicos envolveram levantamento bibliográfico, análise documental, construção do jogo educativo, aplicação de pesquisa participante, além da observação participante e utilização de instrumentos como registros de campo e questionários semiestruturados. Participaram da pesquisa professores das redes públicas municipal e estadual de ensino, especialmente docentes vinculados às áreas de Geografia e História. A análise dos dados foi realizada com base na Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), considerando as percepções e experiências construídas pelos participantes durante a pesquisa participante. Os resultados evidenciaram que o jogo educativo favoreceu a participação coletiva, o diálogo entre os docentes, a valorização do patrimônio local e o fortalecimento das relações entre território, memória e aprendizagem geográfica. Observou-se ainda que o território, como categoria de análise geográfica mobilizada via recurso, vem facilitar a compreensão dos processos de ocupação desse, ampliando o interesse dos participantes e estimular práticas pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas. Como produto educacional, a pesquisa resultou na elaboração do jogo GEOVISÃO, concebido

como recurso didático voltado à valorização do território local e à construção de experiências de aprendizagem mais significativas no ensino de Geografia. Conclui-se que a aproximação entre ludicidade, território e educação geográfica apresenta significativo potencial para o fortalecimento de práticas pedagógicas críticas, participativas e socialmente referenciadas.

Palavras-chave: ensino de Geografia; território; ludicidade; metodologias ativas; jogo educativo; pertencimento territorial.

[1] Mestrando do PROFGEO/UFCG. E- mail: prof.marcelosilva@hotmail.com [2] Professor Doutor em Geografia e Docente Colaborador PROFGEO/UFCG. E-mail: damascenojoao@hotmail.com

CONTINUING TRAINING AND GEOGRAPHY TEACHING THROUGH THE GEOVISÃO GAME: A PLAYFUL PROPOSAL ABOUT THE NATURAL AND CULTURAL HERITAGE OF TAQUARITINGA DO NORTE-PE

ABSTRACT

This work discusses the contributions of the educational educational game GEOVISÃO to the teaching of Geography and to the continued training of teachers in the municipality of Taquaritinga do Norte-PE. The study starts from the understanding that the territory inserted in the methodologies constitutes a means to understand the processes of territorialization in the construction of educational practices that are more contextualized, participatory and connected to the sociocultural experiences of the subjects. The investigation aimed to propose the use of an educational board game, created from the natural and cultural elements of the municipality of Taquaritinga do Norte-PE, entitled GEOVISÃO, as a teaching resource for the continued training of teachers of geography and related areas, with a focus on promoting belonging. territorial, meaningful learning and appreciation of local heritage. Methodologically, the research is characterized as qualitative, applied in nature, exploratory approach and interventional design. The methodological procedures involved bibliographical research, document analysis, construction of the educational game, application of participant research, in addition to participant observation and use of instruments such as field records and semi-structured questionnaires. Teachers from municipal and state public education networks participated in the research, especially teachers linked to the areas of Geography and History. Data analysis was carried out based on the Content Analysis proposed by Bardin (2011), considering the perceptions and experiences built by participants during the participant research. The results showed that the educational game favored collective participation, dialogue between teachers, the appreciation of local heritage and the strengthening of relationships between territory, memory and geographic learning. It was also observed that the territory included in the methodologies constitutes a means to understand the processes of territorialization, expanding the interest of the participants and encourage more dynamic and contextualized pedagogical practices. As an educational product, the research resulted in the development of the game GEOVISÃO, designed as a teaching resource aimed at valuing the local territory and building more meaningful learning experiences in Geography teaching. It is concluded that the rapprochement between playfulness, territory and geographic education has significant potential for strengthening critical, participatory and socially referenced pedagogical practices.

Keywords: Geography teaching; territory; ludicity; active methodologies; educational game; territorial belonging.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Localização geográfica do município de Taquaritinga do Norte-PE 14
Figura 2 - Etapas da análise de conteúdo aplicadas na pesquisa 38
Figura 3 - Imagens do município de Taquaritinga do Norte – PE 41
Figura 4 - Etapas de desenvolvimento do jogo educativo GEOVISÃO 45
Figura 5 - Recorte espacial e referências territoriais utilizadas na construção do produto teste 47
Figura 6 - Fotografias da aplicação do produto teste do jogo GEOVISÃO 49
Figura 7 - Pergunta 01 do questionário aplicado aos professores 52
Figura 8 - Pergunta 02 do questionário aplicado aos professores 53
Figura 9 - Pergunta 04 do questionário aplicado aos professores 54
Figura 10 - Pergunta 05 do questionário aplicado aos professores 55
Figura 11 - Instrumentos metodológicos utilizados na coleta de dados da pesquisa 56
Figura 12- Frequência de utilização de jogos educativos nas práticas docentes 60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Caracterização dos participantes da pesquisa 43
Quadro 2 – Organização metodológica da pesquisa participante desenvolvidas 50
Quadro 3 – Caracterização geral dos participantes da pesquisa..... 51
Quadro 4 - Estratégias lúdicas utilizadas previamente pelos participantes..... 62
Quadro 5 - Principais percepções dos participantes sobre o jogo educativo GEOVISÃO 63
Quadro 6 - Potencialidades pedagógicas atribuídas ao jogo educativo pelos participantes..... 64

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 13
2 OBJETIVO 17
2.1 Objetivo Geral 17
2.2 Objetivos Específicos 17
3 REVISÃO DE LITERATURA 18
3.1 Educação geográfica e formação do pensamento espacial 18
3.2 Território, lugar, identidade e pertencimento no ensino de Geografia 20
3.3 Metodologias ativas, ludicidade e jogos no ensino de Geografia 22
3.4 Formação docente, educação contextualizada e valorização dos saberes locais 24
3.5 O território como espaço vivido no ensino de Geografia 27
3.6 Educação patrimonial e construção da consciência territorial 29
3.7 Síntese teórica e articulação com a proposta pedagógica 29
3.8 Considerações sobre a construção de práticas pedagógicas contextualizadas 33
3.9 Sínopse de reflexões interligadas com a proposta didático-pedagógica 34
4 METODOLOGIA 36
4.1 Caracterização da pesquisa 36
4.2 Área de estudo e contexto territorial da pesquisa 39
4.3 Sujeitos participantes da pesquisa 39
4.4 Desenvolvimento do jogo educativo 43
4.5 Procedimentos metodológicos e aplicação da pesquisa participante 48
4.6 Caracterização dos participantes da pesquisa. 49
4.7 Instrumentos de coleta de dados 55
4.8 Aspectos éticos da pesquisa 58
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES 57
5 O jogo de tabuleiro GEOVISÃO e a percepção dos participantes na pesquisa 57
5.1 Experiências prévias com metodologias lúdicas 60
5.2 Percepções pedagógicas sobre o jogo GEOVISÃO 59
5.3 Territorialidade, ludicidade e aprendizagem significativa 60
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 63
REFERÊNCIAS 68
APÊNDICE A 70
APÊNDICE B 71
ANEXO A 82
ANEXO B 83

ANEXO C.....82
ANEXO D.....83
ANEXO E.....84

1. INTRODUÇÃO

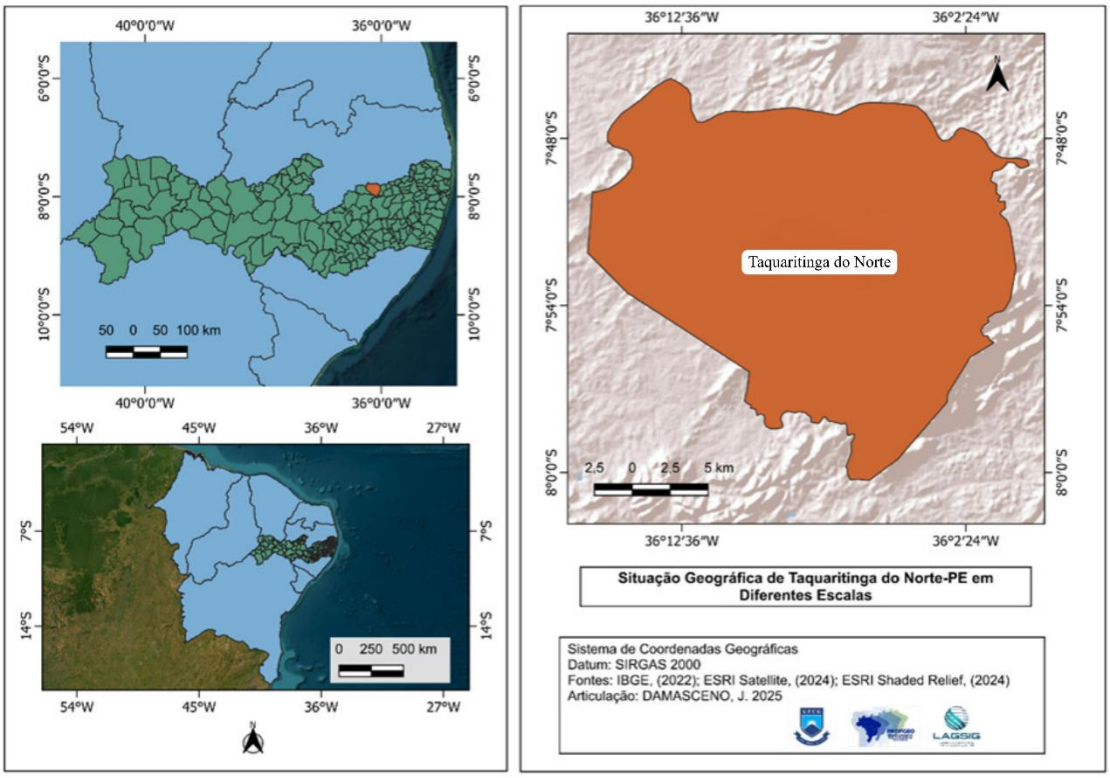
A formação docente é um dos temas que ocupa posição central nos debates contemporâneos sobre qualidade da educação e desenvolvimento das práticas pedagógicas. No caso específico da geografia escolar, discutir a formação e o aperfeiçoamento do professor significa, entre outras coisas, refletir sobre os caminhos que permitem construir um ensino mais crítico, contextualizado e conectado às transformações sociais, espaciais e culturais do mundo contemporâneo. No Brasil, essa discussão encontra importante fundamento na BNCC e na LDB, sobretudo em seu artigo 61. A LDB e a BNCC estabelecem bases importantes para uma formação docente que integra teoria, prática e desenvolvimento profissional permanente. No campo da Geografia, essas orientações encontram grande potencial de concretização por meio de metodologias que valorizem o território e o protagonismo dos sujeitos.

A educação geográfica assume papel estratégico na formação de sujeitos críticos, autônomos e socialmente comprometidos com a valorização dos territórios em que vivem. Em um cenário educacional marcado por desafios como a fragmentação do saber, a desvalorização do espaço local e a necessidade de metodologias ativas que dialoguem com a realidade dos educandos, torna-se urgente a busca por estratégias pedagógicas inovadoras e contextualizadas, capazes de aproximar o processo ensino-aprendizagem da vivência cotidiana dos estudantes, justificando assim o motivo de nosso trabalho.

Nesse contexto, o município de Taquaritinga do Norte – PE (Figura 1), localizado no agreste pernambucano, destaca-se não apenas por sua riqueza ambiental e cultural, mas também por enfrentar desafios típicos de cidades interioranas quanto ao acesso a recursos didáticos diversificados e à valorização do Território[1] no ambiente escolar. Segundo estimativas do IBGE (2025), o município possui cerca de 25.511 habitantes, distribuídos entre a sede e comunidades rurais, apresentando um contexto geográfico singular, caracterizado por relevo montanhoso, clima ameno, paisagens serranas e um expressivo patrimônio histórico-cultural.

[1] Na BNCC, o conceito de território é definido como um espaço delimitado e transformado pelas relações de poder, envolvendo aspectos políticos, culturais, econômicos e ambientais.

Figura 1 - Localização geográfica do município de Taquaritinga do Norte-PE



Fonte: Elaboração própria (2025), com base em IBGE e dados geoespaciais do QGIS.

A cidade, conhecida como a "Dália da Serra" e "Terra do Café", abriga elementos importantes do patrimônio material e imaterial, tais como mirantes naturais, casarões históricos, manifestações religiosas e festas populares, além de apresentar forte identidade territorial construída ao longo das décadas. Apesar desse potencial, observa-se uma lacuna significativa no uso dessas referências locais no cotidiano escolar, especialmente no ensino de Geografia, o que contribui para o distanciamento entre escola e comunidade.

Considerando repensar as estratégias didáticas utilizadas no ensino de Geografia, o crescente reconhecimento da eficácia das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, a realidade concreta dos sujeitos, considerando seus saberes, suas vivências e o contexto social, chegamos ao questionamento: De que maneira a utilização de um jogo de tabuleiro educativo, pode contribuir para a formação de professores de Geografia e áreas afins? Dificuldades como o distanciamento entre a realidade do cotidiano vivido e o conhecimento científico no ambiente escolar justificam a elaboração do jogo, a pouca utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar e a grandeza geográfica existente em nosso município me motivaram a construir esse produto educacional

Nesse cenário, destaca-se a relevância de iniciativas que fortaleçam o vínculo entre o espaço vivido e o espaço aprendido, utilizando metodologias que promovam o protagonismo discente e o pertencimento territorial. Dentre tais estratégias, o uso de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico tem se consolidado como prática inovadora, capaz de integrar o lúdico ao processo de construção do conhecimento geográfico, conforme destacam Moran (2015) e Kishimoto (2006).

Considerando esses aspectos, o presente projeto propõe a utilização de um jogo de tabuleiro educativo, elaborado a partir dos elementos naturais e culturais do município de Taquaritinga do Norte-PE intitulado GEOVISÃO, como recurso didático para a formação continuada de professores de geografia e área afins, com foco na promoção do pertencimento territorial, da aprendizagem significativa e da valorização do patrimônio local, sendo esse nosso objetivo geral do trabalho. A proposta visa integrar conteúdos relacionados ao patrimônio natural e cultural do município, promovendo o envolvimento dos professores em formação, o fortalecimento da identidade local e o estímulo ao uso de abordagens pedagógicas inovadoras no ensino da Geografia. Esse jogo de tabuleiro didático será do tipo analógico, utilizando material físico e seu manuseio se dará por movimentos físicos realizados pelos participantes.

O proponente é servidor da rede pública estadual de educação de Pernambuco no cargo de professor readaptado. O que lhe confere um olhar atento às demandas, potencialidades e carências educacionais locais, além de estreitar o vínculo entre a pesquisa acadêmica e a prática docente. Tal condição fortalece o caráter aplicado do presente estudo e sua contribuição direta para o contexto educacional da cidade.

A escolha do jogo de tabuleiro fundamenta-se, ainda, em sua capacidade de promover a aprendizagem por meio de desafios, raciocínio lógico, tomada de decisão e interação social, ao mesmo tempo em que desperta o interesse dos participantes. Essa abordagem alinha-se aos princípios das Metodologias Ativas, defendidas por autores como Moran (2015), e dialoga com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente o ODS 4, que preconiza a garantia de uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade.

A Implementação de metodologias ativas como mecanismos de ensino para explorar, aprofundar e ou vivenciar conceitos geográficos tem ocorrido com relativa frequência nos mais variados âmbitos acadêmicos nas últimas décadas, e vem se tornando uma realidade sobretudo devido aos avanços tecnológicos e as necessidades que as sociedades modernas apresentam quanto a desenvolvimentos e posturas dos cidadãos, implementações essas que na formação inicial ou aperfeiçoamento apresentem estratégias de ensino que valorizem a praticidade da aprendizagem sem descuidar de sua fundamentação.

O desenvolvimento e aplicação desse jogo de tabuleiro perpassa também por reflexões sobre a construção de um artefato pedagógico prático a partir da realidade territorial existente com todas as suas nuances, de forma lúdica e de fácil e simples assimilação. Pois uma coisa é fazer a representação do mundo real, outra coisa é representar esse mundo real no imaginário em um método lúdico. Essa proposta vem também procurar tornar mais próximo e possível o contato com a realidade de minorias sociais, cujos desafios emergem em vários ambientes da convivência humana, sendo a escola um desses ambientes.

Nesse ambiente é proposto um conjunto de atividades que valorizem o papel e a importância da geografia para a vida dos estudantes (Cavalcanti, 2010), proporcionando convívio social adequado, em ambiente natural, e a forja de valores, tornando-se basilar investir em metodologias mais participativas e cooperativas de praticidade.

Dessa maneira todo trabalho está estruturado com contextualização, problema, objetivo, justificativa, revisão literária, metodologia desde a escolha do tema, desenvolvimento do trabalho até as conclusões do mesmo.

Dessa forma, ao articular território, ludicidade, formação docente e valorização do patrimônio local, o projeto busca não apenas aprimorar o ensino de Geografia, mas também fortalecer o vínculo entre escola e comunidade, contribuindo para uma educação mais contextualizada, crítica e socialmente transformadora.

2. OBJETIVO

2.1 Objetivo Geral

Propor a utilização de um jogo de tabuleiro educativo, elaborado a partir dos elementos naturais e culturais do município de Taquaritinga do Norte-PE, intitulado GEOVISÃO, como recurso didático para a formação continuada de professores de geografia e área afins, com foco na promoção do pertencimento territorial, da aprendizagem significativa e da valorização do patrimônio local.

2.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver um jogo de tabuleiro educativo, fundamentado em metodologias ativas, integrando conteúdos naturais e geográficos da cidade de Taquaritinga do Norte.
- Aplicar o jogo de tabuleiro no contexto de formação continuada de professores de Geografia e áreas afins, em parceria com escolas da rede pública municipal e estadual localizadas no município.
- Analisar as percepções dos participantes quanto ao jogo enquanto recurso didático, considerando aspectos como aplicabilidade, potencial de aprendizagem, incentivo ao pensamento crítico e estímulo ao pertencimento territorial.
- Refletir sobre o papel dos jogos educativos e das metodologias ativas na valorização do território local e na promoção de práticas pedagógicas inovadoras no ensino de Geografia.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1 Educação geográfica e formação do pensamento espacial

As discussões contemporâneas acerca do ensino de Geografia têm evidenciado a necessidade de superação de práticas pedagógicas excessivamente descritivas, fragmentadas e distanciadas da realidade social dos educandos. Durante longo período, a Geografia escolar esteve associada à memorização de conteúdos, nomes de acidentes geográficos, capitais, divisões políticas e classificações naturais, reduzindo o espaço geográfico a uma representação estática e pouco relacionada às experiências concretas vivenciadas pelos sujeitos no cotidiano escolar. Essa perspectiva contribuiu para a construção de um ensino muitas vezes descontextualizado, marcado pela reprodução mecânica de informações e pela limitada capacidade de interpretação crítica da realidade espacial.

A renovação da Geografia crítica, consolidada especialmente a partir das últimas décadas do século XX, representou um importante movimento de ruptura com esse modelo tradicional. O espaço geográfico passou a ser compreendido não apenas como palco das ações humanas, mas como produto histórico das relações sociais, econômicas, culturais e políticas estabelecidas ao longo do tempo. Nessa perspectiva, o ensino de Geografia assume papel fundamental na formação de sujeitos capazes de interpretar criticamente as dinâmicas territoriais e compreender as desigualdades produzidas no espaço.

De acordo com Santos (2006), o espaço geográfico deve ser entendido como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações, permanentemente transformado pelas técnicas, pelas relações de poder e pelas práticas sociais. Essa compreensão amplia o papel da Geografia escolar, deslocando-a de uma abordagem meramente informativa para uma dimensão formativa, crítica e reflexiva. Ensinar Geografia, portanto, implica possibilitar aos estudantes a leitura do mundo, das paisagens e das territorialidades que compõem o espaço vivido.

Nesse sentido, Cavalcanti (2002) afirma que a educação geográfica precisa favorecer a construção do pensamento espacial crítico, estimulando os estudantes a compreenderem os fenômenos geográficos em suas múltiplas relações e escalas. Para a autora, o ensino de Geografia deve contribuir para que os educandos desenvolvam capacidades de observação, interpretação, análise e problematização das transformações espaciais presentes no cotidiano. Tal perspectiva fortalece o entendimento de que o espaço vivido constitui importante ponto de partida para o processo de ensino-aprendizagem.

Ao discutir o papel do território no ensino de Geografia, Callai (2011) ressalta que a aprendizagem se torna mais significativa quando os conteúdos escolares dialogam com as experiências concretas dos sujeitos e com os espaços nos quais estão inseridos. A autora destaca que o estudo do lugar e do cotidiano possibilita aproximar os conhecimentos científicos da realidade dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento do pertencimento territorial e da consciência crítica acerca das dinâmicas socioespaciais.

Essa valorização do espaço vivido aproxima-se das reflexões de Freire (1996), ao defender que o processo educativo deve partir da realidade concreta dos sujeitos, considerando suas experiências, saberes e contextos culturais. Para o autor, a educação precisa estabelecer relações com o mundo vivido, permitindo que os educandos compreendam criticamente sua própria realidade e reconheçam-se como participantes ativos na transformação social. No ensino de Geografia, esse entendimento contribui para a construção de práticas pedagógicas mais contextualizadas e conectadas às vivências territoriais dos estudantes.

Além disso, a formação do pensamento espacial exige o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura das paisagens, à interpretação cartográfica e à compreensão das relações entre sociedade e natureza. O pensamento espacial refere-se às capacidades cognitivas relacionadas à compreensão do espaço. Castellar (2011) argumenta que o raciocínio geográfico envolve capacidades de localização, representação, comparação e análise espacial, sendo fundamental para a formação cidadã e para a compreensão das dinâmicas que estruturam os territórios contemporâneos. O raciocínio geográfico mostra como a geografia interpreta e explica os fenômenos espaciais, mobilizando conceitos, princípios e categorias próprios da ciência geográfica. Os dois conceitos, portanto, são complementares e não concorrentes. Dessa forma, o ensino de Geografia não deve restringir-se à transmissão de conteúdos prontos, mas estimular a investigação, a reflexão e a construção ativa do conhecimento.

As discussões atuais sobre educação geográfica também dialogam com as orientações presentes na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018), documento que reforça a importância do desenvolvimento do raciocínio geográfico e da valorização das experiências territoriais dos estudantes. A BNCC enfatiza a necessidade de práticas pedagógicas capazes de promover a leitura crítica do espaço geográfico, o reconhecimento das desigualdades socioespaciais e a compreensão das relações estabelecidas entre sociedade, cultura e natureza.

No contexto de municípios interioranos, como Taquaritinga do Norte-PE, essas reflexões tornam-se ainda mais relevantes, sobretudo diante da necessidade de fortalecimento das relações entre escola, território e comunidade. Muitas vezes, os patrimônios naturais,

culturais e históricos presentes no cotidiano local permanecem pouco explorados nas práticas pedagógicas, contribuindo para o distanciamento entre os conteúdos escolares e as experiências vividas pelos estudantes. Essa desconexão reduz o potencial formativo do ensino de Geografia e enfraquece o desenvolvimento do pertencimento territorial.

Diante desse cenário, torna-se fundamental construir práticas educativas que valorizem o território vivido como recurso pedagógico e aproximem os conteúdos escolares das realidades locais. A educação geográfica, quando articulada ao cotidiano, à identidade territorial e às experiências culturais dos sujeitos, favorece não apenas a aprendizagem significativa, mas também a formação de cidadãos críticos, conscientes e comprometidos com os espaços em que vivem. Nesse âmbito, o presente estudo busca contribuir para essa perspectiva ao propor a utilização de um jogo educativo fundamentado nos elementos territoriais, históricos e culturais de Taquaritinga do Norte-PE, articulando ludicidade, pertencimento territorial e ensino de Geografia.

3.2 Território, lugar, identidade e pertencimento no ensino de Geografia

As discussões acerca do território no campo da Geografia ultrapassam a compreensão restrita de delimitação física ou administrativa do espaço. O território constitui-se como uma construção histórica e social marcada por relações de poder, práticas culturais, identidades, memórias e formas de apropriação desenvolvidas pelos diferentes grupos sociais. Nesse sentido, compreender o território implica reconhecer não apenas sua materialidade, mas também os significados simbólicos produzidos pelos sujeitos em suas experiências cotidianas.

Ao abordar o conceito território, Santos (2000) destaca que o espaço geográfico deve ser analisado a partir das relações sociais que nele se estabelecem, considerando as dinâmicas econômicas, políticas, técnicas e culturais que influenciam sua organização. Para o autor, o território usado representa o espaço apropriado pela sociedade em suas múltiplas dimensões, sendo resultado das práticas sociais, das formas de produção e das relações de poder construídas historicamente. Essa interpretação amplia a compreensão do território como elemento fundamental para a formação crítica dos sujeitos e para a leitura das desigualdades socioespaciais.

Em outra perspectiva, Raffestin (1993) compreende o território como resultado das relações de poder estabelecidas pelos indivíduos e grupos sociais sobre o espaço. O autor argumenta que o território não existe de forma natural, mas é produzido socialmente por meio

das ações humanas, das territorialidades e das estratégias de controle e apropriação espacial. Assim, o território passa a ser entendido como expressão das relações sociais e das práticas culturais desenvolvidas pelos sujeitos em seus espaços de vivência.

As contribuições de Haesbaert (2004) também se mostram relevantes ao discutir o território a partir da noção de multiterritorialidade. Segundo o autor, os sujeitos contemporâneos constroem diferentes vínculos territoriais simultaneamente, articulando dimensões econômicas, culturais, simbólicas e afetivas. Essa compreensão permite reconhecer que o pertencimento territorial não se limita à dimensão física do espaço, envolvendo igualmente aspectos identitários, emocionais e culturais que fortalecem os laços entre os sujeitos e os lugares onde vivem.

A categoria lugar assume, nesse contexto, papel igualmente importante para o ensino de Geografia. Tuan (1983) afirma que o lugar é constituído pelas experiências, sentimentos e vínculos afetivos desenvolvidos pelos indivíduos em relação ao espaço vivido. Para o autor, o espaço transforma-se em lugar à medida que passa a ser experienciado, percebido e carregado de significados pelos sujeitos. Essa abordagem humanista contribui significativamente para o entendimento do pertencimento territorial e da construção das identidades locais.

Ao discutir o conceito de lugar no contexto da Geografia escolar, Carlos (2007) ressalta que o cotidiano representa dimensão fundamental para a compreensão das relações espaciais. Segundo a autora, o lugar constitui-se como espaço das vivências, das práticas sociais e das experiências concretas construídas no dia a dia. Sendo assim, o ensino de Geografia precisa considerar o cotidiano dos estudantes como elemento central no processo de aprendizagem, aproximando os conteúdos escolares das realidades locais e das experiências territoriais dos educandos.

A valorização do território vivido e das identidades locais torna-se especialmente relevante em municípios interioranos, onde os vínculos comunitários, culturais e patrimoniais frequentemente desempenham papel significativo na organização da vida social. Em muitos contextos escolares, contudo, os conteúdos trabalhados em sala de aula permanecem distantes dessas experiências, contribuindo para o enfraquecimento do sentimento de pertencimento e para a invisibilização das memórias e saberes locais.

No caso de Taquaritinga do Norte-PE, município marcado por expressiva riqueza cultural, histórica e ambiental, o território apresenta grande potencial pedagógico para o ensino de Geografia. As paisagens serranas, os patrimônios arquitetônicos, os espaços de convivência comunitária e as manifestações culturais constituem elementos capazes de fortalecer práticas educativas contextualizadas e socialmente referenciadas. Entretanto, a ausência de

metodologias que articulem esses elementos ao cotidiano escolar ainda representa um desafio para a construção de aprendizagens mais significativas.

Nessa perspectiva, o ensino de Geografia comprometido com a valorização do território precisa possibilitar aos estudantes e professores a compreensão crítica dos espaços vividos, reconhecendo-os como parte constitutiva de suas identidades e experiências sociais. O território deixa, assim, de ser apenas um conceito a ser apreendido no conteúdo curricular e passa a promover leitura crítica da realidade, fortalecimento da memória coletiva e valorização do patrimônio local.

Além disso, o desenvolvimento do pertencimento territorial contribui para a formação de sujeitos mais conscientes das relações estabelecidas entre sociedade, cultura e espaço. Conforme argumenta Callai (2011), compreender o lugar onde se vive representa condição fundamental para a construção da cidadania e para o desenvolvimento de práticas sociais mais comprometidas com a coletividade e com a valorização dos espaços locais.

Desse modo, ao propor a utilização de um jogo educativo fundamentado nos elementos territoriais, históricos e culturais de Taquaritinga do Norte-PE, o presente estudo busca contribuir para a aproximação entre escola, território e comunidade. A proposta procura fortalecer o reconhecimento do espaço vivido como dimensão educativa, articulando identidade territorial, ludicidade e ensino de Geografia em uma perspectiva crítica, contextualizada e socialmente significativa.

3.3 Metodologias ativas, ludicidade e jogos no ensino de Geografia

As transformações ocorridas no campo educacional nas últimas décadas têm evidenciado a necessidade de construção de práticas pedagógicas mais participativas, dinâmicas e conectadas às experiências dos estudantes. Em oposição aos modelos tradicionais centrados exclusivamente na transmissão de conteúdos, as metodologias ativas surgem como possibilidade de fortalecimento do protagonismo discente, da autonomia intelectual e da aprendizagem significativa, favorecendo maior envolvimento dos sujeitos no processo educativo.

Segundo Moran (2015), as metodologias ativas promovem a participação efetiva dos estudantes por meio de práticas investigativas, resolução de problemas, desenvolvimento de projetos e experiências colaborativas. Portanto, o educando deixa de ocupar posição passiva diante do conhecimento e passa a atuar como sujeito ativo da aprendizagem, estabelecendo

relações entre teoria, prática e realidade social. Tal abordagem contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade e da capacidade de interpretação das experiências vividas.

No campo do ensino de Geografia, essas estratégias tornam-se particularmente relevantes, uma vez que os conteúdos geográficos envolvem diretamente a leitura do espaço, a análise das relações sociedade-natureza e a compreensão das dinâmicas territoriais. O uso de metodologias ativas favorece a aproximação entre os conteúdos escolares e o cotidiano dos estudantes, permitindo que os fenômenos espaciais sejam compreendidos de forma contextualizada e crítica.

A aprendizagem significativa, discutida por Ausubel (2003), também contribui para esse entendimento ao enfatizar que o conhecimento adquire maior consistência quando novos conteúdos se relacionam às experiências e saberes previamente construídos pelos sujeitos. No ensino de Geografia, essa perspectiva reforça a importância de práticas pedagógicas que valorizem o território vivido, as memórias locais e as experiências espaciais dos educandos como elementos fundamentais para a construção do conhecimento.

Nessa conjuntura, a ludicidade assume importante papel como estratégia de mediação pedagógica. O jogo, quando articulado a objetivos educativos bem definidos, ultrapassa a dimensão recreativa e passa a constituir instrumento capaz de estimular o raciocínio, a interação social, a tomada de decisões e a construção coletiva do conhecimento. Kishimoto (2006) afirma que os jogos educativos favorecem o desenvolvimento cognitivo e social ao mobilizarem desafios, regras, estratégias e situações-problema que exigem participação ativa dos sujeitos envolvidos.

A compreensão do jogo enquanto manifestação cultural é aprofundada por Huizinga (2000), ao defender que o ato de jogar constitui elemento anterior à própria organização formal da cultura. Para o autor, o jogo integra práticas humanas fundamentais relacionadas à imaginação, à socialização, à competição e à construção simbólica da realidade. Essa interpretação amplia o entendimento acerca das potencialidades pedagógicas da ludicidade, especialmente no ambiente escolar.

Sob o ponto de vista do desenvolvimento cognitivo, as contribuições de Piaget (1978) evidenciam que o jogo participa diretamente da construção das estruturas mentais da criança e do adolescente, favorecendo processos de assimilação, organização do pensamento e resolução de problemas. Complementando essa discussão, Vygotsky (1998) destaca que as atividades lúdicas possuem relevante dimensão social e cultural, contribuindo para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores por meio das interações estabelecidas entre os sujeitos.

Quando incorporados ao ensino de Geografia, os jogos educativos apresentam potencial para estimular competências relacionadas à leitura espacial, interpretação cartográfica, percepção territorial e análise das paisagens. Além disso, possibilitam trabalhar conteúdos geográficos de maneira mais dinâmica, favorecendo o envolvimento dos participantes e tornando o processo de aprendizagem mais significativo e contextualizado.

Os jogos de tabuleiro, especificamente, destacam-se por favorecerem situações de interação coletiva, construção de estratégias, resolução de desafios e tomada de decisões relacionadas aos conteúdos trabalhados. Em propostas voltadas ao ensino de Geografia, tais recursos podem contribuir para o fortalecimento do pensamento espacial crítico, permitindo que os participantes interpretem fenômenos territoriais, identifiquem relações socioespaciais e desenvolvam maior aproximação com o espaço vivido.

Outro aspecto relevante refere-se à capacidade dos jogos educativos de fortalecer vínculos entre escola, território e comunidade. Ao incorporar elementos culturais, históricos e ambientais locais, os jogos tornam-se instrumentos capazes de estimular o pertencimento territorial e a valorização das identidades locais. Essa perspectiva aproxima-se das discussões de Freire (1996), ao compreender que o processo educativo precisa dialogar com a realidade concreta dos sujeitos e com os contextos socioculturais nos quais estão inseridos.

No contexto da formação docente, o uso de jogos pedagógicos também representa importante possibilidade de ampliação das práticas metodológicas utilizadas pelos professores. Muitas vezes, o ensino de Geografia permanece condicionado a abordagens excessivamente expositivas, limitando as possibilidades de participação dos estudantes e reduzindo o potencial crítico da disciplina. A incorporação de práticas lúdicas e metodologias ativas contribui para diversificar os processos de ensino-aprendizagem, estimulando experiências educativas mais participativas e contextualizadas.

Diante dessas reflexões, a proposta de construção e aplicação do jogo educativo GEOVISÃO insere-se na perspectiva de fortalecimento de metodologias inovadoras voltadas ao ensino de Geografia. Ao articular ludicidade, território, patrimônio local e formação docente, o jogo busca contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais dinâmicas, críticas e conectadas às experiências territoriais dos participantes.

3.4 Formação docente, educação contextualizada e valorização dos saberes locais

Pensar a formação de professores na contemporaneidade exige compreender que o

exercício da docência ultrapassa a simples transmissão de conteúdos curriculares. O trabalho docente envolve sensibilidade para interpretar a realidade social dos estudantes, capacidade de estabelecer relações entre teoria e prática e compromisso com a construção de uma educação crítica, reflexiva e socialmente situada. No campo da Geografia, essa responsabilidade torna-se ainda mais significativa, considerando que a disciplina possui estreita relação com a leitura do território, das paisagens, das desigualdades e das experiências vividas no cotidiano.

Ao discutir a formação docente, Nóvoa (1992) ressalta que o professor não se constrói apenas por meio do domínio técnico ou do acúmulo de conteúdos acadêmicos, mas principalmente a partir das experiências, das práticas pedagógicas e das reflexões desenvolvidas ao longo de sua trajetória profissional. A docência constitui-se, portanto, como processo contínuo de formação, no qual o educador reelabora constantemente seus saberes, suas metodologias e suas formas de compreender a realidade escolar.

Sob esse olhar, a prática educativa não pode ser concebida de maneira neutra ou desvinculada do contexto social em que está inserida. Freire (1996) afirma que ensinar exige consciência crítica da realidade, respeito aos saberes dos educandos e compromisso ético com a transformação social. Para o autor, o ato educativo precisa dialogar com a experiência concreta dos sujeitos, valorizando suas histórias, culturas e modos de vida. Tal compreensão contribui para fortalecer práticas pedagógicas mais humanizadas e próximas das realidades locais.

No ensino de Geografia, essa discussão assume importância ainda maior, sobretudo em contextos escolares interioranos, onde os vínculos entre comunidade, memória e território permanecem fortemente presentes na vida cotidiana. Entretanto, em muitos casos, os conteúdos trabalhados em sala de aula permanecem distantes dessas experiências, reproduzindo modelos pedagógicos excessivamente genéricos e pouco conectados às especificidades locais. Como consequência, a escola frequentemente deixa de reconhecer o território vivido como espaço legítimo de produção de conhecimento.

Saviani (2008) observa que a educação escolar precisa possibilitar aos estudantes condições para compreender criticamente a sociedade em que vivem, superando práticas pedagógicas marcadas pela fragmentação e pela superficialidade dos conteúdos. Isso implica construir processos formativos capazes de articular conhecimento científico, realidade social e experiências concretas dos sujeitos envolvidos no processo educativo.

Sob essa ótica, a valorização dos saberes locais representa importante dimensão para o fortalecimento de práticas pedagógicas contextualizadas. Os conhecimentos produzidos nas comunidades, as memórias coletivas, as manifestações culturais, os patrimônios históricos e as

experiências territoriais constituem elementos fundamentais para a construção de aprendizagens mais significativas e conectadas à realidade dos educandos.

A discussão sobre educação patrimonial também contribui para esse entendimento. Horta, Grunberg e Monteiro (1999) afirmam que o patrimônio cultural deve ser compreendido como elemento vivo da memória social, capaz de fortalecer identidades, estimular o pertencimento e aproximar os sujeitos de suas referências históricas e culturais. Assim, trabalhar o patrimônio no ambiente escolar não significa apenas apresentar monumentos ou datas históricas, mas possibilitar que os estudantes reconheçam os sentidos culturais presentes nos espaços que fazem parte de suas vivências.

Candau (2008) reforça essa perspectiva ao defender uma educação comprometida com o reconhecimento da diversidade cultural e com a valorização das identidades sociais. Segundo a autora, práticas pedagógicas contextualizadas favorecem o fortalecimento da cidadania, do respeito às diferenças e da construção de sujeitos mais conscientes de sua inserção social e territorial.

No caso do ensino de Geografia, a valorização dos saberes locais permite que o território deixe de ser abordado apenas como conceito abstrato e passe a ser compreendido como espaço concreto de experiências, memórias e relações sociais. Essa aproximação entre escola e cotidiano contribui para fortalecer o vínculo dos estudantes com o lugar onde vivem, ampliando a percepção acerca das dinâmicas culturais, ambientais e históricas presentes no território.

Em municípios como Taquaritinga do Norte-PE, marcado por forte identidade cultural, patrimônio histórico e paisagens características do agreste pernambucano, o potencial educativo do território apresenta enorme relevância para o desenvolvimento de práticas pedagógicas contextualizadas. Os mirantes naturais, as tradições culturais, os espaços de convivência comunitária e os elementos históricos locais constituem recursos importantes para o ensino de Geografia e para o fortalecimento da memória coletiva.

Nessa situação, o professor assume papel fundamental como mediador entre os conhecimentos científicos e as experiências territoriais dos educandos. Mais do que transmitir conteúdos, cabe ao docente construir possibilidades de leitura crítica do espaço vivido, estimulando a participação, a investigação e a valorização das identidades locais. Isso requer metodologias capazes de aproximar os sujeitos de suas próprias realidades e favorecer experiências educativas mais participativas e significativas.

A proposta do jogo educativo GEOVISÃO insere-se justamente nessa perspectiva. Ao utilizar elementos históricos, culturais e ambientais de Taquaritinga do Norte-PE como base para a construção das atividades lúdicas, o projeto busca fortalecer práticas pedagógicas

contextualizadas e contribuir para uma formação docente mais conectada ao território, à memória local e às experiências vividas pela comunidade escolar.

3.5 O território como espaço vivido no ensino de Geografia

A utilização do território como espaço vivido constitui importante possibilidade para o fortalecimento de práticas educativas mais contextualizadas e próximas da realidade dos estudantes. No ensino de Geografia, essa perspectiva permite aproximar os conteúdos escolares das experiências cotidianas dos sujeitos, favorecendo a compreensão crítica das relações sociais, culturais, econômicas e ambientais que estruturam os espaços vividos.

Ao longo do tempo, parte significativa das práticas escolares desenvolveu abordagens excessivamente distantes das realidades locais, priorizando conteúdos generalistas e pouco conectados às experiências territoriais dos educandos. Essa lógica contribuiu para transformar o espaço geográfico em objeto abstrato, frequentemente desvinculado das vivências concretas dos estudantes e das dinâmicas presentes nas comunidades onde estão inseridos. Como consequência, muitos conteúdos passaram a ser percebidos apenas como informações escolares sem relação efetiva com o cotidiano.

Em oposição a essa perspectiva, a Geografia contemporânea tem defendido a valorização do espaço vivido como dimensão essencial para a construção do conhecimento geográfico. Santos (2006) destaca que o território não deve ser compreendido apenas em sua dimensão material, mas também como espaço carregado de relações sociais, identidades, memórias, conflitos e práticas culturais. Essa interpretação amplia o papel do território no processo educativo, transformando-o em elemento fundamental para a leitura crítica da realidade.

A aproximação entre escola e território favorece o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas, uma vez que os estudantes passam a reconhecer nos conteúdos escolares elementos presentes em sua própria vivência social. Callai (2011) observa que compreender o lugar onde se vive representa etapa fundamental para a construção do pensamento geográfico, permitindo ao educando interpretar as relações espaciais que fazem parte de seu cotidiano. O estudo do território local possibilita, assim, estabelecer conexões entre os conceitos científicos e as experiências concretas dos sujeitos.

Nessa direção, a valorização do cotidiano no ensino de Geografia contribui para fortalecer o sentimento de pertencimento territorial e ampliar a percepção dos estudantes acerca

das transformações espaciais presentes na comunidade. Questões relacionadas à cultura local, ao patrimônio histórico, às paisagens naturais, às práticas econômicas e às formas de ocupação do espaço passam a integrar o processo educativo de maneira mais próxima e significativa.

A leitura crítica do território também favorece o desenvolvimento da cidadania e da consciência social. Ao compreender as dinâmicas que organizam os espaços em que vivem, os estudantes tornam-se mais capazes de interpretar desigualdades, identificar problemas socioambientais e reconhecer as relações de poder presentes na produção do território. Dessa forma, o ensino de Geografia assume importante papel formativo ao estimular a participação social e a reflexão crítica sobre a realidade.

As contribuições de Cavalcanti (2002) reforçam essa compreensão ao destacar que a educação geográfica precisa possibilitar aos estudantes instrumentos para interpretar o espaço de maneira crítica e consciente. Isso exige práticas pedagógicas que articulem teoria e realidade social, permitindo que os conteúdos trabalhados em sala de aula dialoguem efetivamente com as experiências territoriais dos educandos.

Ao considerar o território como espaço educativo, amplia-se também a possibilidade de utilização de metodologias diversificadas no processo de ensino-aprendizagem. Trabalhos de campo, oficinas pedagógicas, atividades cartográficas, registros fotográficos, produção de mapas mentais e jogos educativos configuram estratégias capazes de aproximar os estudantes do espaço vivido, tornando a aprendizagem mais dinâmica e participativa.

Entre essas possibilidades, os jogos pedagógicos destacam-se por favorecerem experiências de interação, investigação e construção coletiva do conhecimento. Quando fundamentados nos elementos culturais, ambientais e históricos do território local, esses recursos permitem que os participantes desenvolvam maior identificação com os conteúdos trabalhados, fortalecendo o vínculo entre aprendizagem e realidade social.

No contexto de Taquaritinga do Norte-PE, o território apresenta significativo potencial pedagógico para o ensino de Geografia. As características naturais da região serrana, os patrimônios culturais, os espaços históricos, as manifestações tradicionais e os elementos identitários presentes no município oferecem múltiplas possibilidades para o desenvolvimento de práticas educativas contextualizadas e socialmente referenciadas.

Apesar dessa riqueza territorial, muitas experiências escolares ainda exploram de maneira limitada os conhecimentos produzidos no próprio espaço local. Em diversos casos, os estudantes conhecem mais referências distantes apresentadas pelos livros didáticos do que os patrimônios, paisagens e processos históricos presentes na própria comunidade onde vivem. Tal

situação evidencia a necessidade de fortalecimento de metodologias que valorizem o território vivido como componente efetivo do processo educativo.

Nesse caso, a proposta do jogo GEOVISÃO busca contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais conectadas à realidade local. Ao incorporar elementos naturais, históricos e culturais de Taquaritinga do Norte-PE à dinâmica do jogo, o projeto procura transformar o território em instrumento de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento do pensamento geográfico, o fortalecimento do pertencimento territorial e a valorização das identidades locais.

Mais do que apresentar informações sobre o município, a proposta pretende estimular experiências educativas capazes de aproximar professores e estudantes de suas próprias vivências territoriais. Sendo assim, o território deixa de ocupar posição secundária no ensino de Geografia e passa a constituir elemento central na construção de uma aprendizagem crítica, contextualizada e socialmente significativa.

3.6 Educação patrimonial e construção da consciência territorial

As discussões relacionadas à educação patrimonial vêm adquirindo crescente relevância no contexto educacional brasileiro, especialmente diante da necessidade de fortalecimento das identidades culturais, da preservação da memória coletiva e da valorização dos espaços de vivência. No ensino de Geografia, essa perspectiva apresenta significativa contribuição para a compreensão crítica do território, possibilitando que os estudantes reconheçam os patrimônios culturais e naturais como elementos constitutivos das relações sociais e das experiências históricas construídas ao longo do tempo.

Durante muitos anos, o patrimônio foi compreendido predominantemente a partir de uma visão monumentalista, associada apenas a edificações históricas, objetos antigos ou manifestações consideradas oficialmente relevantes. Contudo, as discussões contemporâneas ampliaram essa compreensão, reconhecendo o patrimônio como expressão das práticas culturais, das memórias sociais e das identidades construídas pelos diferentes grupos humanos em seus territórios.

Choay (2001) observa que o patrimônio deve ser entendido como construção social e histórica, carregada de significados simbólicos produzidos coletivamente ao longo do tempo. Dessa maneira, o valor patrimonial não está restrito apenas ao objeto físico, mas também às

relações culturais, afetivas e identitárias estabelecidas pelos sujeitos em relação aos espaços e às manifestações que fazem parte de sua realidade cotidiana.

Essa perspectiva contribui para fortalecer práticas educativas voltadas à valorização da memória social e ao reconhecimento das referências culturais presentes nas comunidades locais. Horta, Grunberg e Monteiro (1999) afirmam que a educação patrimonial constitui importante instrumento de aproximação entre os sujeitos e seus patrimônios culturais, permitindo o desenvolvimento do sentimento de pertencimento e da consciência acerca da necessidade de preservação dos bens culturais e ambientais.

No ambiente escolar, a educação patrimonial favorece a construção de experiências pedagógicas mais contextualizadas, aproximando os conteúdos curriculares das vivências dos estudantes. Ao reconhecer os patrimônios locais como parte integrante do processo educativo, a escola amplia as possibilidades de leitura crítica do território e contribui para o fortalecimento das identidades culturais presentes na comunidade.

A valorização do patrimônio no ensino de Geografia também possibilita compreender o território como espaço de memória, relações sociais e experiências culturais. Os patrimônios históricos, arquitetônicos, ambientais e imateriais passam a ser interpretados não apenas como elementos isolados, mas como expressões das dinâmicas territoriais e das formas de apropriação do espaço desenvolvidas ao longo do tempo.

Candau (2008) destaca que práticas educativas voltadas ao reconhecimento da diversidade cultural contribuem para a formação de sujeitos mais conscientes de sua inserção social e territorial. Para a autora, a valorização das identidades e dos saberes locais representa dimensão essencial para o fortalecimento da cidadania e para a construção de relações mais democráticas no ambiente escolar.

No quadro da Geografia escolar, trabalhar o patrimônio implica possibilitar que os estudantes desenvolvam novas formas de perceber e interpretar os espaços que fazem parte de suas vivências cotidianas. As paisagens, os lugares de memória, as manifestações culturais e os elementos históricos presentes na comunidade passam a assumir papel ativo no processo de aprendizagem, fortalecendo o vínculo entre escola e território.

Em municípios interioranos, essa discussão apresenta relevância ainda maior, considerando que muitos patrimônios locais permanecem pouco explorados nas práticas pedagógicas formais. Em diversas situações, elementos importantes da memória coletiva acabam invisibilizados no cotidiano escolar, contribuindo para o enfraquecimento das identidades territoriais e para o distanciamento entre os estudantes e sua própria realidade cultural.

Taquaritinga do Norte-PE apresenta características que reforçam o potencial educativo da educação patrimonial no ensino de Geografia. A Educação Patrimonial constitui um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo, contribuindo para seu reconhecimento, valorização, preservação e apropriação social. (Adaptado de IPHAN, 2014).

O município reúne patrimônios naturais, manifestações culturais, construções históricas e tradições locais que expressam parte significativa da identidade territorial construída pela população ao longo do tempo. As paisagens serranas, os espaços históricos, as práticas culturais e os símbolos associados à memória local constituem importantes possibilidades de articulação entre território, cultura e aprendizagem.

Entretanto, a presença desses elementos no cotidiano da comunidade nem sempre se reflete de maneira efetiva nas práticas escolares. Muitas vezes, os conteúdos trabalhados em sala de aula permanecem distantes das referências culturais locais, limitando as possibilidades de fortalecimento do pertencimento territorial e da valorização da memória coletiva.

Á vista disso, a utilização de estratégias pedagógicas fundamentadas no patrimônio local representa importante possibilidade de aproximação entre escola, comunidade e território. O uso de jogos educativos vinculados às referências culturais e espaciais do município pode favorecer experiências de aprendizagem mais participativas, estimulando o reconhecimento das identidades locais e fortalecendo a relação dos estudantes com os espaços que integram sua vida cotidiana.

A proposta do jogo GEOVISÃO busca inserir-se nessa perspectiva ao incorporar elementos patrimoniais, históricos e culturais de Taquaritinga do Norte-PE às dinâmicas pedagógicas desenvolvidas durante a aplicação do recurso educativo. Mais do que trabalhar conteúdos escolares, a proposta pretende contribuir para o fortalecimento da memória local, da valorização do território e da construção de uma educação geográfica mais próxima das experiências vividas pela comunidade escolar.

3.7 Síntese teórica e articulação com a proposta pedagógica

As discussões apresentadas ao longo deste referencial evidenciam que o ensino de Geografia, quando fundamentado em práticas contextualizadas e críticas, possui significativo potencial para fortalecer a compreensão do território, a valorização das identidades locais e o

desenvolvimento do pensamento espacial. A articulação entre educação geográfica, pertencimento territorial, metodologias ativas e educação patrimonial amplia as possibilidades de construção de aprendizagens mais significativas e conectadas às experiências vividas pelos sujeitos no cotidiano escolar.

A compreensão do território enquanto espaço de relações sociais, memória, cultura e identidade permite superar abordagens pedagógicas fragmentadas e distantes da realidade dos estudantes. Por conseguinte, autores como Santos (2000; 2006), Callai (2011), Cavalcanti (2002) e Haesbaert (2004) contribuem para consolidar uma perspectiva de ensino voltada à leitura crítica do espaço vivido, reconhecendo o território como elemento central na formação cidadã e na construção do pertencimento territorial.

Ao mesmo tempo, as contribuições de Moran (2015), Kishimoto (2006), Huizinga (2000), Piaget (1978) e Vygotsky (1998) demonstram que a ludicidade e as metodologias ativas representam importantes possibilidades de renovação das práticas pedagógicas no ensino de Geografia. O uso de jogos educativos favorece a participação dos estudantes, estimula a investigação, fortalece a interação social e contribui para a construção coletiva do conhecimento, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

As reflexões relacionadas à educação patrimonial e à valorização dos saberes locais também reforçam a necessidade de aproximação entre escola, comunidade e território. A incorporação dos patrimônios culturais, históricos e ambientais ao cotidiano escolar possibilita ampliar o reconhecimento das identidades territoriais e fortalecer os vínculos dos sujeitos com os espaços que integram suas experiências de vida.

Com relação a Taquaritinga do Norte-PE, essas discussões assumem relevância particular, considerando o expressivo potencial cultural, histórico e ambiental presente no município. As paisagens serranas, os patrimônios locais, as manifestações culturais e os espaços de memória constituem elementos capazes de enriquecer significativamente o ensino de Geografia quando incorporados às práticas pedagógicas de maneira crítica e contextualizada.

Dessa maneira, a proposta do jogo educativo GEOVISÃO busca materializar, no campo pedagógico, os fundamentos teóricos discutidos neste estudo. O jogo não se limita à função recreativa, mas configura-se como recurso didático voltado à construção do pensamento geográfico, à valorização do território vivido e ao fortalecimento do pertencimento territorial. Ao articular ludicidade, formação docente e patrimônio local, a proposta pretende contribuir para o desenvolvimento de práticas educativas mais participativas, reflexivas e conectadas à realidade socioterritorial dos participantes.

A utilização do jogo como estratégia pedagógica também dialoga com a necessidade contemporânea de fortalecimento de metodologias inovadoras no ensino de Geografia, especialmente em contextos escolares interioranos, onde muitas vezes os conteúdos curriculares permanecem distantes das experiências concretas dos educandos. Nesse panorama, aproximar o território vivido do processo de ensino-aprendizagem representa importante caminho para a construção de uma educação mais humanizada, significativa e socialmente referenciada.

Por fim, entende-se que o fortalecimento das relações entre escola, território e comunidade pode contribuir não apenas para a melhoria das práticas pedagógicas, mas também para a valorização das identidades locais e para o desenvolvimento de sujeitos mais conscientes de sua realidade espacial, cultural e social. É nessa perspectiva que a presente pesquisa se insere, buscando compreender as contribuições do jogo educativo enquanto instrumento de mediação pedagógica no ensino de Geografia e na formação continuada de professores em Taquaritinga do Norte-PE.

3.8 Considerações sobre a construção de práticas pedagógicas contextualizadas

Os desafios enfrentados pela educação contemporânea exigem a construção de práticas pedagógicas capazes de estabelecer relações mais efetivas entre conhecimento escolar, realidade social e experiências territoriais dos estudantes. No ensino de Geografia, essa necessidade torna-se ainda mais evidente diante da importância atribuída à leitura crítica do espaço, à compreensão das dinâmicas territoriais e à valorização das identidades culturais presentes nos diferentes contextos sociais.

Ao longo deste referencial, buscou-se evidenciar que a aprendizagem geográfica adquire maior significado quando os conteúdos escolares dialogam com o cotidiano, com o território vivido e com as experiências concretas dos sujeitos envolvidos no processo educativo. A aproximação entre escola e comunidade favorece não apenas a compreensão dos fenômenos espaciais, mas também o fortalecimento do pertencimento territorial e da consciência crítica acerca das relações estabelecidas entre sociedade, cultura e espaço.

Por conseguinte, o território deixa de ser compreendido apenas como categoria teórica e passa a assumir função pedagógica relevante, constituindo-se como espaço de memória, identidade, vivência e construção coletiva do conhecimento. A valorização dos patrimônios culturais e ambientais locais, das experiências comunitárias e dos saberes construídos

socialmente amplia as possibilidades de desenvolvimento de práticas educativas mais humanizadas e socialmente referenciadas.

As metodologias ativas e os jogos educativos inserem-se nesse cenário como importantes instrumentos de mediação pedagógica, especialmente por favorecerem a participação dos sujeitos, a interação social e a construção compartilhada do conhecimento. A ludicidade, quando articulada a objetivos formativos consistentes, contribui para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, investigativo e significativo, estimulando a autonomia, o raciocínio crítico e a aproximação entre teoria e prática.

No caso específico desta pesquisa, a proposta do jogo GEOVISÃO fundamenta-se justamente na tentativa de aproximar o ensino de Geografia das experiências territoriais vividas pelos professores participantes. A utilização de referências históricas, culturais e ambientais de Taquaritinga do Norte-PE busca fortalecer o reconhecimento do território local como espaço educativo e ampliar as possibilidades de construção de práticas pedagógicas contextualizadas.

Mais do que elaborar um recurso didático, a pesquisa procura contribuir para reflexões acerca do papel da Geografia escolar na formação de sujeitos críticos, conscientes e comprometidos com os espaços em que vivem. Ao estimular o diálogo entre ludicidade, território, patrimônio e formação docente, o estudo pretende colaborar para o fortalecimento de práticas educativas capazes de aproximar o conhecimento científico das experiências cotidianas presentes no contexto escolar.

Assim sendo, entende-se que a valorização do território vivido e das identidades locais representa importante caminho para a construção de uma educação geográfica mais significativa, participativa e conectada às realidades sociais dos educandos. A articulação entre teoria, prática pedagógica e experiências territoriais constitui, portanto, elemento essencial para o desenvolvimento de processos educativos comprometidos com a formação crítica e com a valorização das múltiplas dimensões presentes no espaço geográfico.

3.9 Sinopse de reflexões interligadas com a proposta didático-pedagógica

A construção deste referencial teórico permitiu compreender que o ensino de Geografia, quando articulado às experiências territoriais dos sujeitos e às práticas pedagógicas contextualizadas, apresenta significativo potencial para fortalecer o pensamento crítico, o pertencimento territorial e a valorização das identidades locais. As discussões desenvolvidas ao longo do capítulo evidenciaram que o espaço geográfico não pode ser tratado apenas como

conteúdo abstrato ou descritivo, mas como dimensão concreta das relações sociais, culturais, históricas e ambientais vivenciadas no cotidiano.

As contribuições de autores da Geografia crítica, da educação geográfica, da educação patrimonial e das metodologias ativas possibilitaram fundamentar a compreensão do território como espaço educativo, carregado de memórias, símbolos, práticas culturais e experiências coletivas. Essa perspectiva reforça a necessidade de construção de práticas pedagógicas capazes de aproximar o conhecimento escolar da realidade vivida pelos estudantes e professores, favorecendo aprendizagens mais significativas e socialmente referenciadas.

As reflexões sobre ludicidade e jogos educativos demonstraram que o uso de recursos pedagógicos interativos pode contribuir para o fortalecimento da participação, da investigação e da construção coletiva do conhecimento. No ensino de Geografia, tais estratégias apresentam relevante potencial para estimular o raciocínio espacial, ampliar o interesse dos participantes e favorecer a compreensão crítica das relações estabelecidas no território.

Ao mesmo tempo, a valorização dos patrimônios culturais, ambientais e históricos locais evidencia a importância de práticas educativas comprometidas com a preservação da memória coletiva e com o fortalecimento das identidades territoriais. Em contextos escolares interioranos, como o de Taquaritinga do Norte-PE, essa aproximação entre escola, comunidade e território torna-se elemento essencial para a construção de processos formativos mais conectados às realidades socioculturais dos educandos.

A proposta do jogo educativo emerge, portanto, como possibilidade de integração entre os fundamentos teóricos discutidos neste estudo e as práticas pedagógicas voltadas ao ensino de Geografia. A utilização de elementos territoriais, históricos e culturais do município busca transformar o espaço vivido em instrumento efetivo de aprendizagem, fortalecendo o vínculo entre educação geográfica, ludicidade e pertencimento territorial.

Assim, entende-se que a construção de práticas pedagógicas contextualizadas, críticas e participativas representa importante caminho para o fortalecimento do ensino de Geografia e para a formação de sujeitos mais conscientes de sua realidade espacial, cultural e social. O território, quando reconhecido como dimensão educativa, amplia as possibilidades de leitura do mundo e contribui para a consolidação de uma educação comprometida com a valorização das experiências humanas, da diversidade cultural e das múltiplas formas de produção do espaço geográfico.

4 METODOLOGIA

4.1 Caracterização da pesquisa

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, com abordagem exploratória e delineamento interventivo, tendo como foco a construção, aplicação e análise de um jogo educativo voltado ao ensino de Geografia e à formação continuada de professores. A escolha pela abordagem qualitativa fundamenta-se na necessidade de compreender, de maneira aprofundada, as experiências, percepções e interpretações construídas pelos participantes durante o processo de utilização do jogo pedagógico, considerando os significados atribuídos às práticas desenvolvidas ao longo da investigação.

Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, das percepções, das representações e das experiências humanas, permitindo interpretar aspectos que não podem ser reduzidos a dados estatísticos ou procedimentos quantitativos. Nesse sentido, a investigação busca compreender como os participantes percebem as relações entre território, patrimônio local, ludicidade e ensino de Geografia a partir das experiências construídas durante as oficinas pedagógicas.

A natureza aplicada da pesquisa relaciona-se à intenção de desenvolver um produto educacional voltado à realidade escolar, buscando contribuir diretamente para a construção de práticas pedagógicas contextualizadas no ensino de Geografia. Conforme Prodanov e Freitas (2013), pesquisas aplicadas possuem finalidade prática, direcionando-se à produção de conhecimentos voltados à solução de problemas concretos presentes na sociedade. No caso deste estudo, a proposta concentra-se na utilização do território local como recurso pedagógico por meio da elaboração do jogo educativo GEOVISÃO.

O caráter exploratório da investigação justifica-se pela necessidade de aprofundamento teórico e interpretativo acerca das possibilidades pedagógicas relacionadas ao uso de jogos educativos no ensino de Geografia, especialmente em contextos voltados à valorização do território e da educação patrimonial. Gil (2008) observa que pesquisas exploratórias favorecem maior aproximação com o objeto investigado, contribuindo para ampliar a compreensão do problema e para o desenvolvimento de análises mais consistentes sobre o fenômeno estudado.

Além disso, a pesquisa apresenta delineamento interventivo por envolver a elaboração, aplicação e observação de um recurso pedagógico construído especificamente para o contexto educacional investigado. A intervenção ocorreu por meio de 09 pesquisas participantes desenvolvidas com 16 professores da rede pública, no período de outubro e novembro de 2025,

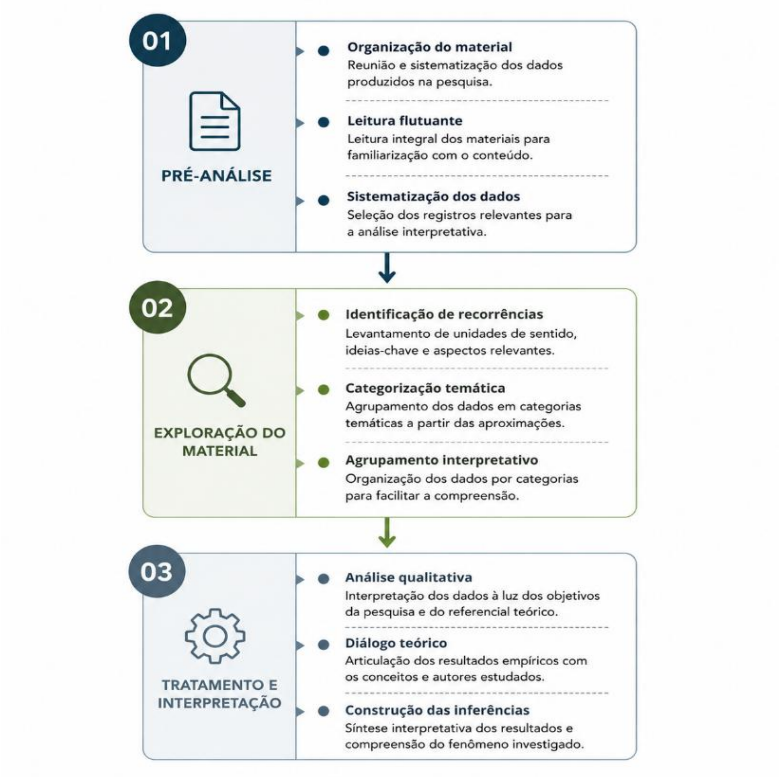
a organização do jogo se deu em pequenos grupos, a dinâmica do transcorrer do jogo ocorreu de forma individual, com tempo médio de 40 minutos em cada partida, nas quais o jogo educativo foi utilizado como instrumento de mediação didática voltado à discussão do território, da memória local e das potencialidades pedagógicas do patrimônio cultural e ambiental de Taquaritinga do Norte-PE.

A construção metodológica da pesquisa dialoga diretamente com os fundamentos teóricos discutidos neste estudo, especialmente no que se refere às metodologias ativas, à valorização do território vivido e à construção de práticas pedagógicas contextualizadas. Dessa forma, a investigação busca compreender não apenas a funcionalidade do jogo enquanto recurso didático, mas também suas contribuições para o fortalecimento do pertencimento territorial, da formação docente e da aprendizagem significativa no ensino de Geografia.

Nos procedimentos de análise dos dados, os dados produzidos ao longo da pesquisa foram organizados e analisados a partir de uma abordagem qualitativa interpretativa, considerando as percepções, experiências e significados atribuídos pelos participantes durante a pesquisa participante e na utilização do jogo educativo GEOVISÃO. A análise buscou compreender não apenas os aspectos relacionados à funcionalidade do recurso didático, mas principalmente as contribuições percebidas pelos docentes em relação ao ensino de Geografia, ao pertencimento territorial e à valorização do patrimônio local.

Para o tratamento dos dados, adotou-se a técnica de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), por compreender-se que esse procedimento metodológico possibilita interpretar discursos, percepções e manifestações produzidas pelos sujeitos investigados de maneira sistemática e aprofundada. Segundo a autora, a análise de conteúdo permite identificar sentidos, recorrências e categorias interpretativas presentes nas falas e registros produzidos durante a pesquisa, favorecendo a construção de inferências relacionadas ao objeto investigado. A Figura 2 sintetiza as etapas da análise de conteúdo utilizadas na pesquisa, com base na proposta metodológica de Bardin (2011). O procedimento analítico permitiu organizar, interpretar e categorizar os dados produzidos durante as oficinas pedagógicas, favorecendo a construção de inferências relacionadas às experiências dos participantes e às contribuições do jogo educativo para o ensino de Geografia.

Figura 2 - Etapas da análise de conteúdo aplicadas na pesquisa



Fonte: Adaptado de Bardin (2011).

Inicialmente, realizou-se a organização dos materiais produzidos durante a coleta de dados, incluindo anotações de campo, observações registradas durante as pesquisas participantes e respostas obtidas nos questionários semiestruturados. Posteriormente, procedeu-se à leitura integral dos materiais, buscando identificar elementos recorrentes relacionados às experiências vivenciadas pelos participantes durante a aplicação do jogo educativo.

Após essa etapa, os dados foram agrupados em categorias temáticas construídas a partir das aproximações identificadas nos discursos e percepções dos docentes. Entre os aspectos analisados destacaram-se: a valorização do território local, o fortalecimento do pertencimento territorial, as potencialidades pedagógicas da ludicidade, a utilização de metodologias ativas no ensino de Geografia e as possibilidades de aplicação do jogo no contexto escolar.

A análise interpretativa também considerou as interações observadas durante as pesquisas, as formas de participação coletiva, os momentos de debate entre os participantes e as manifestações relacionadas ao reconhecimento dos elementos culturais, históricos e ambientais presentes no território de Taquaritinga do Norte. Essas observações contribuíram para ampliar a compreensão acerca das relações estabelecidas entre o jogo educativo e os processos de construção da aprendizagem geográfica.

Buscou-se, ao longo da análise, estabelecer diálogo constante entre os dados empíricos produzidos na pesquisa e os fundamentos teóricos discutidos no referencial teórico, especialmente no que se refere às discussões sobre território, educação geográfica, metodologias ativas, ludicidade e educação patrimonial. Essa articulação permitiu interpretar os resultados da investigação para além de descrições superficiais, favorecendo reflexões acerca das contribuições do recurso pedagógico para a formação docente e para a valorização do espaço vivido como dimensão educativa.

A interpretação dos dados ocorreu de maneira contínua ao longo da pesquisa, respeitando a complexidade das experiências investigadas e reconhecendo que as percepções construídas pelos participantes são influenciadas por suas trajetórias profissionais, experiências territoriais e práticas pedagógicas desenvolvidas no cotidiano escolar. Dessa forma, a análise procurou valorizar os sentidos atribuídos pelos docentes às experiências vivenciadas durante as oficinas, compreendendo-os como elementos fundamentais para o entendimento do fenômeno investigado.

4.2 Área de estudo e contexto territorial da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida no município de Taquaritinga do Norte, localizado no agreste setentrional do estado de Pernambuco. O município apresenta características territoriais, ambientais e culturais que o tornam particularmente relevante para investigações voltadas ao ensino de Geografia, sobretudo no que se refere à valorização do território vivido, da memória local e das identidades culturais construídas historicamente pela população.

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2025), o município possui área territorial aproximada de 475,183 km² e população estimada em 25.511 habitantes. A dinâmica econômica local está relacionada às atividades comerciais, à agropecuária, aos serviços públicos e, principalmente, ao setor têxtil e de confecções, integrando o conhecido Polo de Confecções do Agreste pernambucano. Além disso, o município apresenta significativo potencial turístico associado às características naturais da região serrana, destacando-se pelo clima ameno, pelas paisagens montanhosas e pela presença de remanescentes de vegetação que diferenciam o território em relação a outros municípios do agreste.

Do ponto de vista geográfico, Taquaritinga do Norte apresenta elementos que favorecem discussões relacionadas à paisagem, territorialidade, patrimônio cultural e pertencimento

territorial. O município reúne espaços de memória, patrimônios arquitetônicos, manifestações culturais e referências identitárias que integram o cotidiano da população local, constituindo importantes possibilidades de articulação entre território e práticas educativas contextualizadas.

A escolha do município como área de estudo não ocorreu apenas em função de suas características territoriais, mas também devido à relação direta existente entre o objeto da pesquisa e o contexto educacional local. O pesquisador atua como professor da rede pública estadual no município e já desenvolveu atividades docentes na rede pública municipal, experiência que possibilitou maior aproximação com as práticas escolares, com as demandas pedagógicas e com as especificidades socioculturais presentes na realidade investigada. Essa inserção no contexto local favoreceu a compreensão das potencialidades e limitações relacionadas ao ensino de Geografia no ambiente escolar, especialmente no que se refere à categoria de análise território, por meio do qual vem a utilização do recurso pedagógico.

Outro aspecto relevante refere-se à presença de elementos patrimoniais e culturais frequentemente pouco explorados nas práticas pedagógicas escolares, apesar de sua forte representatividade para a memória coletiva e para a identidade territorial do município. As paisagens serranas, os espaços históricos, os mirantes naturais e as manifestações culturais locais configuram-se como referências importantes para o desenvolvimento de propostas educativas voltadas à valorização do espaço vivido.

Nesse contexto, a construção do jogo educativo GEOVISÃO buscou utilizar elementos territoriais de Taquaritinga do Norte-PE como base para a elaboração das atividades pedagógicas presentes no recurso didático. A proposta procurou aproximar o ensino de Geografia das experiências cotidianas dos participantes, transformando aspectos do território local em instrumentos de aprendizagem, reflexão e construção do pensamento geográfico.

Apresentamos na Figura 3, o município de Taquaritinga do Norte-PE, localizado no agreste setentrional pernambucano, com suas características territoriais e culturais que fundamentam a proposta pedagógica desenvolvida nesta pesquisa.

Figura 3 - Imagens do município de Taquaritinga do Norte – PE



(a) Cidade vista do Mirante do Cruzeiro

(b) Igreja Matriz de Santo Amaro

(c) Palácio do Escotismo

(d) Cine Teatro Santo Amaro

(e) Praça Pe. Otto Sailler

(f) Praça Antônio Pereira

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

4.3 Sujeitos participantes da pesquisa

Os sujeitos participantes da pesquisa foram professores vinculados às redes públicas municipal e estadual de ensino do município de Taquaritinga do Norte, prioritariamente docentes das áreas de Geografia e História envolvidos em atividades relacionadas à formação continuada. A escolha desses participantes esteve diretamente associada aos objetivos da investigação, considerando a proximidade entre os conteúdos abordados no jogo educativo e as discussões relacionadas ao território, à memória local, ao patrimônio cultural e às práticas pedagógicas desenvolvidas no contexto escolar.

A definição dos participantes considerou não apenas a área de formação acadêmica dos docentes, mas também sua atuação profissional no ensino de componentes curriculares que dialogam com as dimensões territoriais, culturais e históricas presentes na proposta pedagógica do jogo. Dessa forma, participaram da pesquisa professores com diferentes trajetórias

formativas e experiências docentes, incluindo profissionais que, embora possuíssem formação inicial em outras áreas do conhecimento, atuavam no ensino de disciplinas relacionadas às Ciências Humanas em função das necessidades organizacionais das redes de ensino.

A inclusão de docentes com diferentes experiências profissionais contribuiu para ampliar as possibilidades interpretativas da pesquisa, permitindo observar distintas percepções acerca do uso do jogo educativo como recurso pedagógico no ambiente escolar. Além disso, essa diversidade favoreceu discussões relacionadas à interdisciplinaridade, à valorização do território local e às potencialidades metodológicas da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

A participação dos professores ocorreu de forma voluntária, mediante convite prévio realizado pelo pesquisador durante atividades relacionadas à formação docente e ao cotidiano escolar do município. A aproximação entre pesquisador e participantes foi favorecida pela atuação profissional já desenvolvida no contexto educacional local, aspecto que contribuiu para o estabelecimento de relações de confiança e diálogo ao longo da pesquisa participante.

Outro elemento relevante refere-se à experiência do pesquisador em atividades educativas desenvolvidas para além do espaço escolar formal, incluindo ações vinculadas à educação não formal no contexto do Movimento Escoteiro[2] presente no município. Essa vivência ampliou as possibilidades de observação acerca das potencialidades educativas relacionadas às práticas lúdicas, às atividades colaborativas e à utilização do território, categoria de análise, por meio do jogo, como espaço de aprendizagem.

Os participantes da pesquisa foram envolvidos em diferentes etapas da aplicação do jogo educativo, incluindo momentos de observação, interação coletiva, análise das regras, sugestões de aperfeiçoamento e discussões acerca das possibilidades pedagógicas do recurso didático. As experiências compartilhadas durante a pesquisa participante contribuíram significativamente para a compreensão das percepções docentes relacionadas à utilização de metodologias ativas no ensino de Geografia e à valorização do território local como elemento articulador da aprendizagem.

[2] O Movimento Escoteiro foi fundado em 1907 por Robert Baden-Powell, na Inglaterra e chegou ao Brasil em 1910. É um movimento juvenil mundial, com o auxílio de adultos voluntários, cujo objetivo é desenvolver o jovem em sua plenitude, principalmente o caráter, por meio de atividades em equipes, em contato com a natureza e seguindo voluntariamente um código de conduta.

Quadro 1 – Caracterização dos participantes da pesquisa

Categoria	Caracterização
Participantes	Professores da rede pública municipal e estadual
Área prioritária	Geografia e História
Participação	Voluntária
Contexto	Formação continuada
Critério de seleção	Atuação em componentes relacionados às Ciências Humanas
Natureza da participação	Oficinas pedagógicas e aplicação do jogo educativo
Ênfase investigativa	Território, patrimônio local e metodologias ativas

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A sistematização apresentada no Quadro 1 permite compreender o perfil dos participantes envolvidos na pesquisa e sua relação com os objetivos da investigação. A diversidade de experiências profissionais e áreas de atuação contribuiu para ampliar as discussões relacionadas ao ensino de Geografia, à valorização do território local e às possibilidades pedagógicas associadas ao uso do jogo educativo no contexto escolar.

Com o objetivo de preservar a identidade dos participantes e assegurar os princípios éticos da pesquisa, os registros produzidos durante a investigação não apresentaram informações que possibilitassem a identificação individual dos docentes envolvidos. Todas as etapas da pesquisa foram conduzidas respeitando os princípios relacionados ao consentimento, à confidencialidade das informações e à preservação da integridade dos participantes. No total foram 16 participantes, as pesquisas participantes foram realizadas nas escolas do município e do estado, localizadas dentro da área do município.

4.4 Desenvolvimento do jogo educativo

O desenvolvimento do jogo educativo GEOVISÃO ocorreu de forma gradual e articulada aos objetivos centrais da pesquisa, buscando integrar elementos do território local às práticas pedagógicas voltadas ao ensino de Geografia. A elaboração do recurso didático partiu

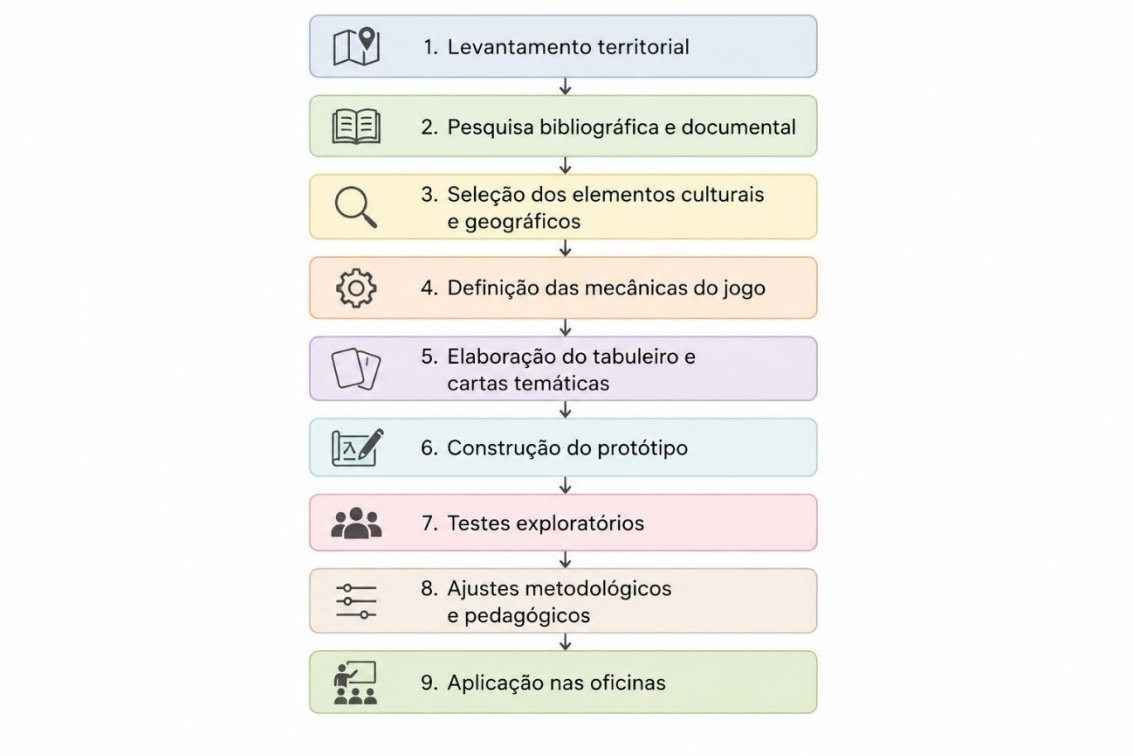
da compreensão de que o território vivido pode constituir importante instrumento de mediação da aprendizagem, especialmente quando associado a metodologias participativas e contextualizadas. No processo de escolha do tipo de recurso didático, optamos por um jogo de tabuleiro do tipo analógico, utilizando material físico e manuseio por movimentos físicos realizados pelos participantes do jogo.

Um jogo analógico tem como potencialidades o envolvimento prático e direto, a cooperação entre os participantes, o estimulo a tomada de decisões, o raciocínio na busca de estratégias de sucesso, entre outras características. Outro fator se deve a questão da interação social, pois em um mundo cada vez mais digital e que deixa as pessoas distantes, um jogo analógico vem resgatar o convívio social de uma forma genuína, essas são as razões da nossa escolha pelo formato analógico.

Além disso, esse formato permite comparar, mensurar, indagar, inquerir e analisar situações e contextos de uma forma mais assertiva e significativa, pois retrata um ambiente conhecido do participante, favorecendo uma melhor aprendizagem geográfica. Sua estrutura, com contextualização bem definida, contribui para mobilizar a aprendizagem de conceitos geográficos (território, lugar, paisagem) e princípios geográficos (extensão, atividade, analogia, conexidade e causalidade), tornando a aprendizagem mais interativa, prazerosa e significante.

Inicialmente, realizou-se um levantamento de informações relacionadas aos aspectos históricos, culturais, ambientais e geográficos do município de Taquaritinga do Norte. Essa etapa envolveu consultas bibliográficas, análise de registros documentais, utilização de imagens de satélite, observações de campo e levantamento de referências territoriais consideradas relevantes para a construção das dinâmicas presentes no jogo. Foram considerados elementos relacionados às paisagens serranas, aos espaços de memória, aos patrimônios culturais, aos aspectos ambientais e às manifestações identitárias presentes no município.

Figura 4 - Etapas de desenvolvimento do jogo educativo GEOVISÃO



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A sistematização apresentada na Figura 4 evidencia as etapas metodológicas envolvidas na construção do jogo educativo, demonstrando que sua elaboração ocorreu de maneira gradual e articulada aos objetivos pedagógicos da pesquisa. O processo envolveu desde o levantamento territorial e seleção dos conteúdos até a aplicação experimental do recurso didático nas oficinas pedagógicas.

A construção do tabuleiro buscou representar, de maneira lúdica e pedagógica, diferentes referências espaciais vinculadas ao território local. O processo de elaboração contemplou a definição das regras, das mecânicas de interação, das cartas temáticas, dos desafios pedagógicos e dos elementos visuais utilizados na composição do jogo. Procurou-se desenvolver uma proposta que favorecesse não apenas a transmissão de informações, mas também a reflexão crítica, a participação coletiva e o fortalecimento do pertencimento territorial.

Durante a elaboração do recurso didático, buscou-se evitar uma abordagem meramente recreativa, direcionando o jogo para uma perspectiva pedagógica fundamentada nos princípios das metodologias ativas e da aprendizagem significativa. As atividades presentes no tabuleiro foram organizadas de modo a estimular a interpretação espacial, a valorização dos patrimônios

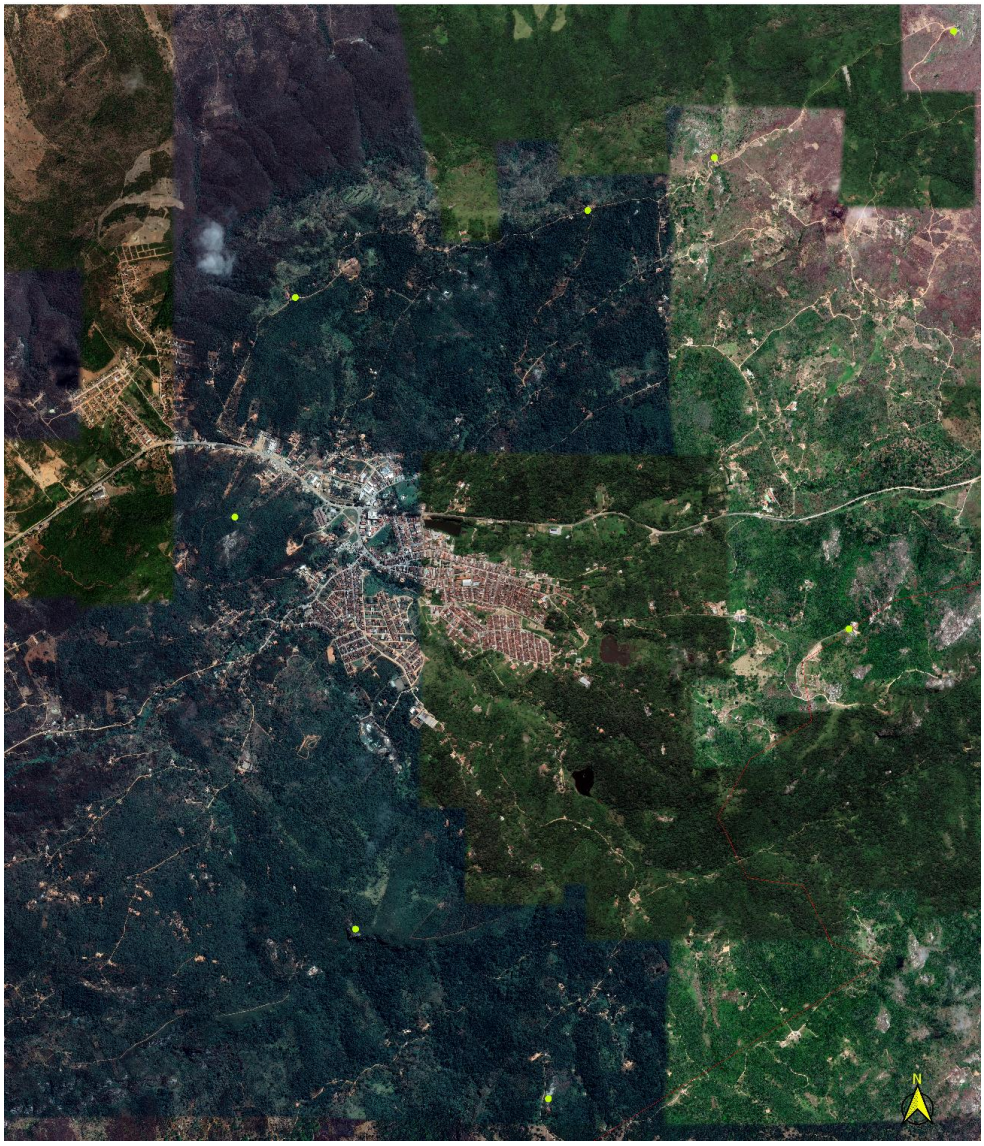
locais, a tomada de decisões e a interação entre os participantes, favorecendo experiências de aprendizagem mais dinâmicas e contextualizadas.

Além da construção conceitual do jogo, foram desenvolvidos protótipos preliminares utilizados em momentos iniciais de observação e ajustes metodológicos. Essas aplicações exploratórias possibilitaram avaliar aspectos relacionados à compreensão das regras, à dinâmica de participação dos jogadores, à clareza das informações apresentadas e às possibilidades de utilização do recurso em contextos pedagógicos distintos. As observações realizadas durante essa fase contribuíram para adaptações relacionadas ao design do tabuleiro, à formulação das perguntas e à organização das etapas do jogo.

A utilização de recursos cartográficos e geotecnológicos também desempenhou papel importante no processo de elaboração do material didático. Informações espaciais, mapas temáticos e referências territoriais produzidas com auxílio do software QGIS foram incorporadas ao desenvolvimento visual e pedagógico do jogo, buscando aproximar os participantes das características geográficas do município e fortalecer a relação entre cartografia, território e aprendizagem.

A Figura 5 apresenta parte das referências espaciais utilizadas na construção do jogo educativo, evidenciando elementos territoriais, ambientais e paisagísticos considerados relevantes para a elaboração das dinâmicas pedagógicas presentes no tabuleiro. A utilização de recursos geotecnológicos possibilitou integrar informações espaciais do município ao processo de construção do material didático, fortalecendo a relação entre cartografia, território e ensino de Geografia.

Figura 5 - Recorte espacial e referências territoriais utilizadas na construção do produto teste



Fonte: Elaborado pelo autor (2025), com base em imagens orbitais processadas no QGIS.

Outro aspecto considerado durante a construção do jogo foi a necessidade de elaboração de um recurso acessível e passível de reprodução em contextos escolares com diferentes condições estruturais. Dessa forma, procurou-se desenvolver um material pedagógico de fácil utilização, permitindo que a proposta pudesse ser adaptada posteriormente para outras experiências educativas relacionadas ao ensino de Geografia e à valorização do território local.

A construção do jogo GEOVISÃO constituiu, portanto, etapa fundamental da pesquisa, não apenas enquanto produção de um recurso didático, mas como processo investigativo articulado às discussões teóricas relacionadas à educação geográfica, à ludicidade, ao

pertencimento territorial e à valorização das identidades culturais presentes no espaço vivido, cujo material imagético da figura 3, elaborado pelo autor, fundamenta esse espaço.

4.5 Procedimentos metodológicos e aplicação da pesquisa participante

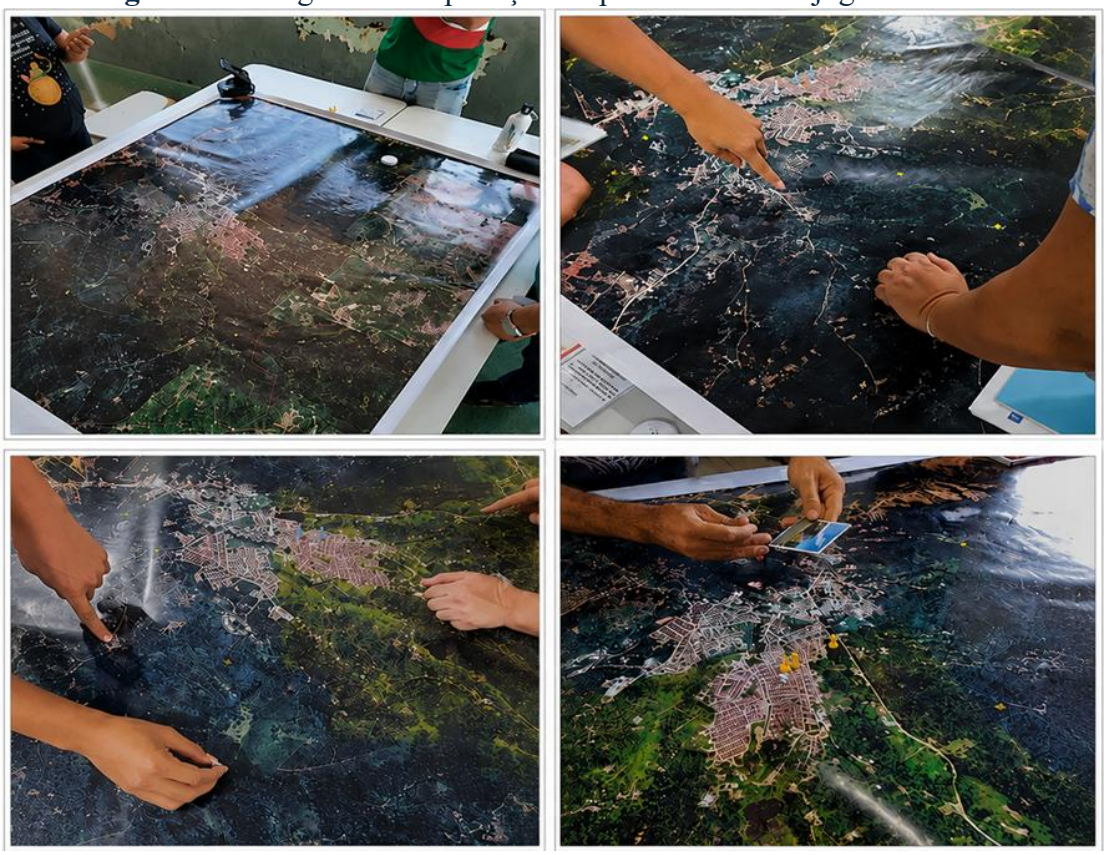
A etapa de aplicação da pesquisa ocorreu por meio da realização de pesquisa participante organizada com os professores participantes, tendo o jogo educativo como principal instrumento de mediação didática. A pesquisa participante foi concebida não apenas como momentos de utilização do recurso pedagógico, mas como espaços de diálogo, reflexão e construção coletiva de experiências relacionadas ao ensino de Geografia, à valorização do território local e às possibilidades metodológicas da ludicidade no contexto escolar.

A organização das atividades buscou respeitar a dinâmica de participação dos docentes, favorecendo um ambiente colaborativo no qual os participantes pudessem interagir livremente, compartilhar experiências profissionais e refletir acerca das potencialidades pedagógicas do jogo educativo. A pesquisa participante ocorreu em espaço escolar previamente organizado para a aplicação das atividades, possibilitando momentos de observação, discussão coletiva e interação entre os participantes.

Inicialmente, realizou-se uma apresentação da proposta da pesquisa e dos objetivos relacionados ao desenvolvimento do jogo educativo. Em seguida, foram explicadas as regras, as dinâmicas de funcionamento do tabuleiro, os critérios de participação e os procedimentos utilizados durante as atividades. Esse momento introdutório mostrou-se importante para familiarização dos participantes com a proposta metodológica e para esclarecimento de dúvidas relacionadas ao funcionamento do jogo.

Após a apresentação inicial, os professores foram organizados em grupos para realização das partidas, permitindo maior interação entre os participantes e favorecendo experiências colaborativas ao longo da aplicação. A Figura 6 apresenta momentos da aplicação das oficinas pedagógicas realizadas com os participantes da pesquisa. As atividades foram desenvolvidas em perspectiva colaborativa, buscando estimular o diálogo, a interação coletiva e a reflexão acerca das potencialidades pedagógicas do jogo educativo no ensino de Geografia.

Figura 6 - Fotografias da aplicação do produto teste do jogo GEOVISÃO



Fonte: Elaborada pelo autor (2025)

Durante o desenvolvimento das atividades, o pesquisador atuou como mediador do processo, acompanhando as discussões, observando as reações dos participantes e registrando aspectos relacionados às formas de interação, aos diálogos estabelecidos e às percepções construídas durante o uso do recurso didático.

A pesquisa participante também possibilitou momentos de reflexão coletiva acerca das possibilidades de utilização do jogo no ambiente escolar, especialmente no contexto do ensino de Geografia e das práticas interdisciplinares relacionadas ao território, à memória local e à educação patrimonial. Ao longo das atividades, surgiram discussões relacionadas às experiências docentes, às dificuldades enfrentadas no cotidiano escolar e às possibilidades de construção de metodologias mais participativas e contextualizadas. O Quadro 2 sintetiza as principais etapas desenvolvidas durante a pesquisa participante pedagógica realizada com os participantes da pesquisa. A organização metodológica das atividades buscou favorecer experiências colaborativas, reflexões coletivas e práticas educativas contextualizadas voltadas à valorização do território e ao fortalecimento do ensino de Geografia.

Quadro 2 – Organização metodológica da pesquisa participante desenvolvidas

Etapa da pesquisa participante	**Procedimentos desenvolvidos**
Apresentação inicial	Socialização dos objetivos da pesquisa e apresentação do jogo educativo
Organização dos participantes	Formação dos grupos e orientação das dinâmicas
Aplicação do jogo	Desenvolvimento das partidas e mediação pedagógica
Discussões coletivas	Reflexões sobre território, patrimônio e ensino de Geografia
Interação colaborativa	Compartilhamento de experiências docentes e percepções pedagógicas
Socialização final	Avaliação das oficinas e sugestões dos participantes

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Durante a aplicação do jogo, buscou-se observar elementos relacionados ao envolvimento dos participantes, às estratégias construídas coletivamente, às interpretações sobre os conteúdos abordados e às formas de apropriação das referências territoriais presentes no tabuleiro. Aspectos como participação, interação, interesse, colaboração e identificação com os elementos do território local foram considerados importantes para a análise das experiências desenvolvidas ao longo da pesquisa.

As oficinas não tiveram caráter avaliativo ou competitivo, sendo conduzidas em perspectiva formativa e participativa. O objetivo principal consistiu em compreender como o jogo educativo poderia contribuir para o fortalecimento de práticas pedagógicas contextualizadas e para a valorização do território como recurso de aprendizagem no ensino de Geografia.

Ao final das atividades, foram realizados momentos de socialização das experiências vivenciadas durante as partidas, permitindo que os participantes apresentassem percepções, sugestões e reflexões relacionadas ao uso do jogo educativo. Essas discussões contribuíram significativamente para a compreensão das potencialidades pedagógicas do recurso desenvolvido e para o aprofundamento das análises relacionadas aos objetivos da pesquisa.

A realização da pesquisa participante constituiu, portanto, etapa fundamental da investigação, possibilitando não apenas a aplicação prática do jogo educativo, mas também a construção de um espaço de escuta, interação e reflexão coletiva acerca das relações entre território, ludicidade, formação docente e ensino de Geografia.

4.6 Caracterização dos participantes da pesquisa

A pesquisa contou com a participação de 16 professores vinculados às redes públicas municipal e estadual de ensino, pertencentes a diferentes áreas do conhecimento. A necessidade de se obter informações sobre os participantes nessa pesquisa, se fundamenta na verificação de nuances e complexidades que essas características podem influenciar nas respostas dadas pelos professores. A composição heterogênea do grupo contribuiu para ampliar as possibilidades interpretativas da investigação, especialmente no que se refere às percepções acerca do uso do jogo educativo GEOVISÃO como recurso pedagógico voltado ao ensino de Geografia e à valorização do território local.

A caracterização dos participantes considerou aspectos relacionados à faixa etária, gênero, formação acadêmica e vínculo profissional, buscando compreender elementos que pudessem contribuir para a interpretação das experiências desenvolvidas durante a pesquisa participante e da aplicação do jogo educativo.

O perfil geral dos participantes da pesquisa encontra-se sistematizado no Quadro 3, permitindo visualizar os principais aspectos relacionados à composição do grupo investigado.

Quadro 3 – Caracterização geral dos participantes da pesquisa

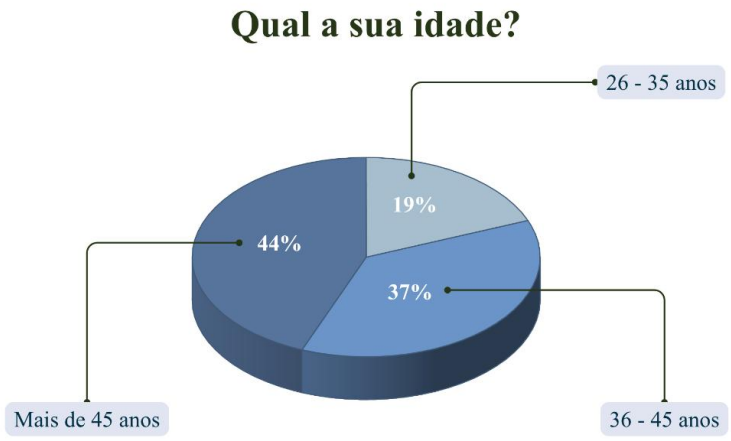
Critério	Caracterização
Número de participantes	16 professores
Rede de atuação	Municipal e estadual
Gênero predominante	Feminino
Faixa etária predominante	Entre 36 e 45 anos e acima de 45 anos
Formação predominante	Geografia
Vínculo profissional	Maioria efetiva
Participação na pesquisa	Professores participantes das oficinas pedagógicas

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

A análise da faixa etária revelou predominância de participantes entre 36 e 45 anos e acima de 45 anos, indicando um grupo composto majoritariamente por docentes com significativa experiência profissional no contexto educacional. Também houve participação de professores situados na faixa entre 26 e 35 anos, aspecto que favoreceu a presença de diferentes trajetórias formativas e distintas percepções acerca das metodologias ativas e da utilização de recursos didáticos inovadores no ensino de Geografia.

Conforme apresentado na Figura 7, observou-se predominância de participantes nas faixas etárias entre 36 e 45 anos e acima de 45 anos, indicando a presença de docentes com significativa experiência profissional no contexto educacional.

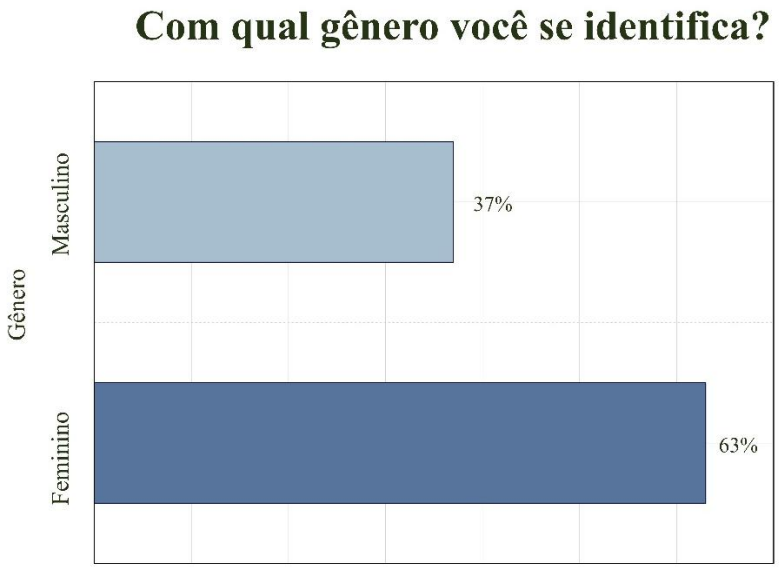
Figura 7 - Pergunta 01 do questionário aplicado aos professores



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Quanto ao gênero (Figura 8), foi identificado a participação de professores de ambos os sexos, masculino e feminino, com leve predominância feminina, resultado justificado pela própria trajetória da educação no país, onde sempre houve grande presença das mulheres em lecionar.

Figura 8 - Pergunta 02 do questionário aplicado aos professores



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Em se tratando da condição de participante do jogo de tabuleiro, verificou-se que a totalidade dos participantes o fez na condição de professor, haja vista que não houve respostas para os itens estudante ou outro cargo/função, fato que reforça a importância da presença do docente em atividades de aperfeiçoamento e a abertura a experiências inovadoras que venham a enriquecer sua formação.

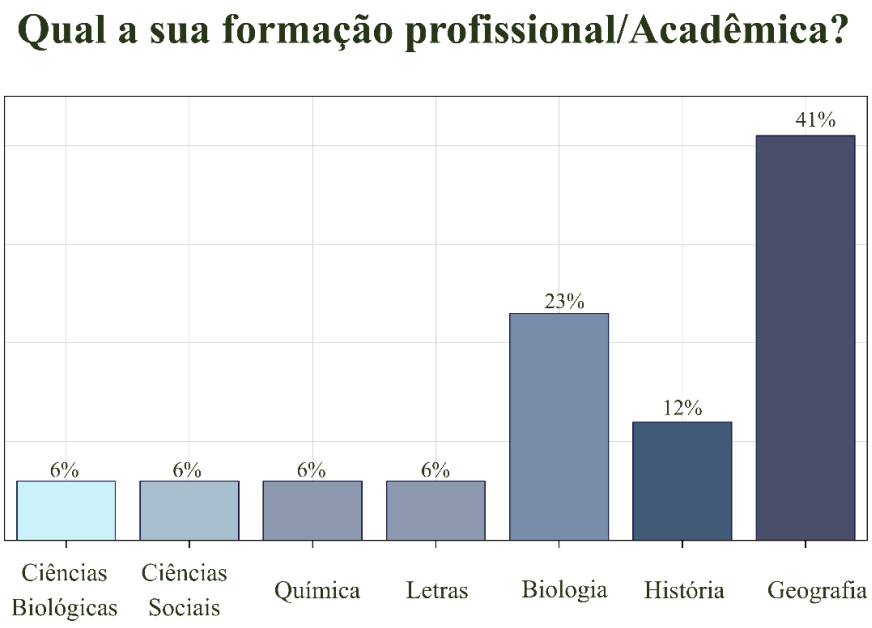
A presença de profissionais com diferentes experiências docentes contribuiu para ampliar as discussões relacionadas à utilização de metodologias lúdicas no ambiente escolar, permitindo observar percepções variadas acerca das potencialidades pedagógicas do jogo educativo. Além disso, a predominância feminina entre os participantes acompanha características historicamente presentes na educação brasileira, marcada pela significativa atuação das mulheres no exercício da docência.

Em relação à formação acadêmica, verificou-se diversidade de áreas do conhecimento, incluindo Geografia, História, Ciências Sociais, Biologia/Ciências Biológicas, Letras e Química, com predominância de profissionais vinculados às Ciências Humanas. Esse aspecto dialoga diretamente com os objetivos da pesquisa, especialmente no que se refere às discussões sobre território, patrimônio local, educação geográfica e práticas pedagógicas contextualizadas. A presença de docentes oriundos de diferentes áreas de formação reforçou o caráter interdisciplinar da proposta pedagógica desenvolvida pelo jogo GEOVISÃO, evidenciando

possibilidades de articulação entre distintos componentes curriculares e práticas educativas voltadas à valorização do território local.

A Figura 9 apresenta a diversidade de formações acadêmicas dos participantes da pesquisa, evidenciando predominância de profissionais vinculados às Ciências Humanas, especialmente à Geografia.

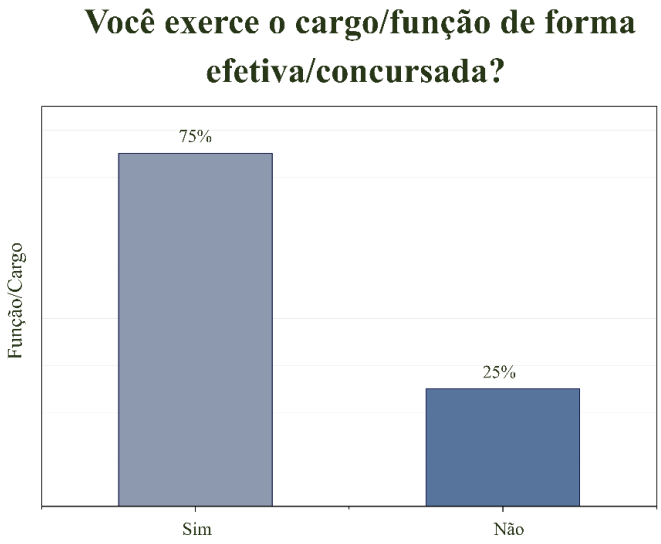
Figura 9 - Pergunta 04 do questionário aplicado aos professores



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

No que se refere ao vínculo profissional, observou-se predominância de professores efetivos (Figura 10), aspecto que pode favorecer maior continuidade nas práticas pedagógicas e maior participação em atividades relacionadas à formação continuada e à implementação de metodologias inovadoras no ambiente escolar.

Figura 10 - Pergunta 05 do questionário aplicado aos professores



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Essa caracterização permite compreender o perfil dos sujeitos investigados e compreender melhor interpretações posteriores, onde por ser um grupo heterogêneo na experiência e formação profissional vem fortalecer a análise, pois amplia diferentes olhares sobre a utilização do jogo como ferramenta de aprendizagem de qualidade.

Além disso sugere que o jogo tem possibilidade de ser aplicado interdisciplinarmente em outros componentes curriculares, onde metodologias ativas favorecem processos de ensino mais participativos, colaborativos e contextualizados, tal qual menciona Moran (2015) e com Tardiff (2002) quando ele menciona que os saberes docentes são múltiplos e construídos a partir das experiências profissionais e formativas dos sujeitos, ou seja, o grupo diverso de participantes contribui para enriquecer as considerações sobre a abordagem, aplicação e possibilidades pedagógicas do jogo de tabuleiro GEOVISÂO.

4.7 Instrumentos de coleta de dados

A coleta de dados foi realizada por meio de diferentes instrumentos metodológicos, selecionados com o objetivo de possibilitar uma compreensão mais ampla das experiências desenvolvidas durante a aplicação do jogo educativo. A utilização de múltiplos procedimentos de coleta permitiu observar não apenas os aspectos objetivos relacionados ao funcionamento da

proposta pedagógica, mas também as percepções, interações e interpretações construídas pelos participantes ao longo da pesquisa participante.

Entre os instrumentos utilizados na pesquisa, destacam-se a observação participante, os registros fotográficos e a aplicação de questionários semiestruturados. A combinação desses procedimentos possibilitou maior aprofundamento interpretativo acerca das contribuições do jogo educativo para o ensino de Geografia e para a valorização do território local no contexto da formação docente. A Figura 11 apresenta os principais instrumentos metodológicos utilizados durante a coleta de dados da pesquisa. A utilização combinada desses procedimentos possibilitou ampliar as possibilidades interpretativas da investigação, favorecendo a compreensão das experiências vivenciadas pelos participantes durante a aplicação do jogo educativo e da pesquisa participante. A observação participante constituiu importante instrumento para acompanhamento das experiências desenvolvidas durante as oficinas pedagógicas.

Figura 11 - Instrumentos metodológicos utilizados na coleta de dados da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Segundo Lakatos e Marconi (2003), esse tipo de observação permite ao pesquisador inserir-se no contexto investigado, acompanhando diretamente as ações, comportamentos e interações estabelecidas pelos participantes durante o desenvolvimento das atividades. No presente estudo, a observação possibilitou registrar aspectos relacionados ao envolvimento dos docentes, às formas de participação coletiva, às estratégias construídas durante o jogo e às

manifestações de interesse, curiosidade, identificação territorial e interação social percebidas ao longo da pesquisa participante.

Durante a aplicação do jogo, também foram produzidos registros descritivos em anotações de campo, utilizados para documentar situações observadas pelo pesquisador, comentários realizados pelos participantes, sugestões apresentadas durante as atividades e percepções relacionadas às dinâmicas construídas coletivamente. Esses registros contribuíram para complementar as análises interpretativas desenvolvidas posteriormente.

Os registros fotográficos tiveram finalidade exclusivamente documental, buscando registrar momentos da pesquisa participante e da utilização do jogo educativo sem exposição direta da identidade dos participantes. As imagens concentraram-se nos materiais utilizados, na dinâmica das atividades e na movimentação do jogo durante a pesquisa, preservando a integridade e a privacidade dos docentes envolvidos na pesquisa. A utilização desses registros ocorreu mediante consentimento prévio dos participantes, respeitando os princípios éticos relacionados à pesquisa científica.

Outro instrumento utilizado foi o questionário semiestruturado aplicado após a realização da pesquisa participante. A escolha desse procedimento esteve relacionada à necessidade de compreender as percepções dos participantes acerca das potencialidades pedagógicas do jogo, das relações estabelecidas entre território e aprendizagem e das possibilidades de utilização do recurso no contexto escolar.

Conforme Gil (2008), os questionários semiestruturados possibilitam maior flexibilidade na obtenção das informações, permitindo ao participante expressar opiniões, percepções e experiências de maneira mais livre e reflexiva. Nesse estudo, o instrumento foi organizado com questões abertas e fechadas, contemplando aspectos relacionados à aplicabilidade pedagógica do jogo, ao envolvimento dos participantes, à valorização do território local e às contribuições percebidas para o ensino de Geografia.

As questões abertas permitiram aos docentes apresentar interpretações mais detalhadas acerca das experiências vivenciadas durante as oficinas, favorecendo a construção de análises qualitativas mais aprofundadas. Já as questões fechadas contribuíram para organização de informações relacionadas à percepção geral dos participantes sobre o recurso didático desenvolvido.

A utilização combinada desses instrumentos metodológicos possibilitou maior consistência na produção dos dados da pesquisa, permitindo analisar diferentes dimensões relacionadas ao uso do jogo educativo no contexto da formação docente. Dessa forma, os procedimentos de coleta adotados buscaram respeitar a complexidade das experiências

investigadas, valorizando as percepções dos participantes e a relação entre território, ludicidade e ensino de Geografia.

4.8 Aspectos éticos da pesquisa

A pesquisa foi conduzida em conformidade com os princípios éticos que orientam os estudos envolvendo seres humanos, respeitando os procedimentos relacionados à confidencialidade das informações, à participação voluntária e à preservação da identidade dos participantes. Todas as etapas da investigação buscaram assegurar o respeito à dignidade, à autonomia e à integridade dos docentes envolvidos nas atividades desenvolvidas ao longo da pesquisa.

Os participantes foram previamente informados acerca dos objetivos do estudo, das etapas de aplicação das oficinas pedagógicas, dos instrumentos de coleta de dados utilizados e das finalidades acadêmicas relacionadas à investigação. A participação ocorreu de maneira voluntária, sem qualquer tipo de imposição institucional ou obrigatoriedade vinculada às atividades profissionais dos docentes.

Em relação aos registros produzidos durante a pesquisa, buscou-se preservar integralmente a identidade dos participantes. As anotações de campo, os questionários e os registros fotográficos foram organizados de forma a impedir a identificação individual dos sujeitos envolvidos. As imagens produzidas durante a pesquisa tiveram finalidade exclusivamente documental, concentrando-se nos materiais utilizados e na dinâmica das atividades, sem exposição direta da fisionomia dos participantes.

A condução da pesquisa observou as orientações estabelecidas pela Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde, que dispõe sobre as normas aplicáveis às pesquisas em Ciências Humanas e Sociais no Brasil. Tal resolução reconhece as especificidades metodológicas das pesquisas qualitativas e assegura princípios relacionados ao respeito, à proteção e à valorização dos sujeitos participantes.

Além disso, a investigação buscou manter postura ética também no tratamento e interpretação dos dados produzidos, evitando distorções, exposições indevidas ou interpretações descontextualizadas das falas e experiências compartilhadas pelos participantes durante a pesquisa participante. As análises realizadas procuraram respeitar a complexidade das experiências docentes e das percepções construídas ao longo do processo investigativo.

Por envolver práticas pedagógicas desenvolvidas em ambiente educacional e experiências relacionadas ao território vivido dos participantes, a pesquisa também assumiu compromisso com a valorização das identidades culturais, dos saberes locais e das experiências comunitárias presentes no contexto investigado. Dessa forma, buscou-se desenvolver uma investigação comprometida não apenas com os princípios científicos e metodológicos, mas também com o respeito às dimensões humanas, culturais e sociais envolvidas no processo de construção do conhecimento.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

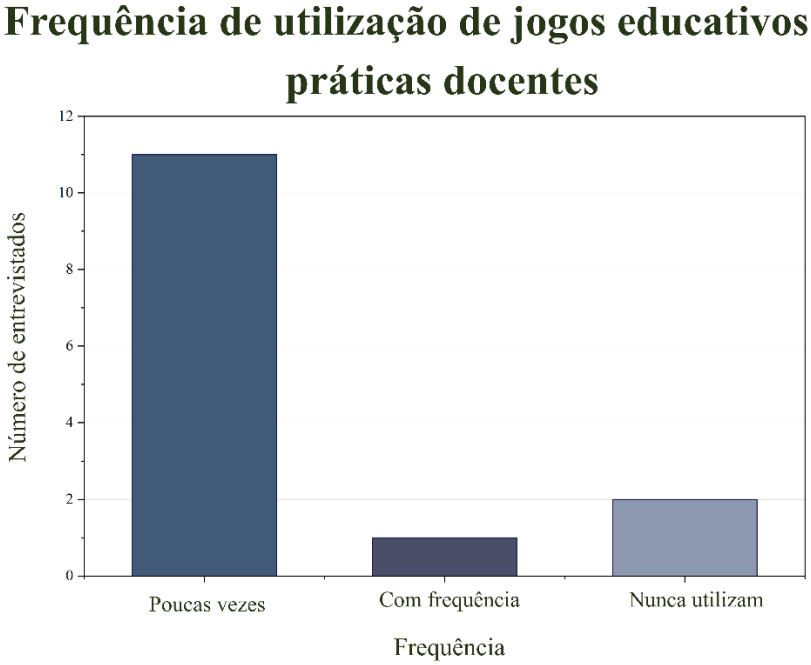
5.1 O jogo de tabuleiro GEOVISÃO e a percepção dos participantes na pesquisa

5.1.1 Experiências prévias com metodologias lúdicas

Buscando compreender a familiaridade dos participantes com metodologias lúdicas no ambiente escolar, os professores foram questionados acerca da utilização prévia de jogos educativos em suas práticas pedagógicas. Esse aspecto mostrou-se relevante para interpretação das percepções relacionadas ao jogo educativo GEOVISÃO, considerando que experiências anteriores com recursos dessa natureza podem influenciar a receptividade e o envolvimento dos participantes durante as oficinas pedagógicas.

Conforme apresentado na Figura 12, predominou entre os participantes a utilização esporádica de jogos educativos no contexto escolar, indicando que, embora os docentes reconheçam as potencialidades pedagógicas das metodologias lúdicas, sua aplicação ainda ocorre de maneira limitada nas práticas cotidianas de ensino.

Figura 12- Frequência de utilização de jogos educativos nas práticas docentes



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Conforme apresentado no gráfico, predominou entre os participantes a utilização esporádica de jogos educativos no contexto escolar, indicando que, embora os docentes reconheçam as potencialidades pedagógicas das metodologias lúdicas, sua aplicação ainda ocorre de maneira limitada nas práticas cotidianas de ensino.

Os dados revelam que a maior parte dos participantes utiliza jogos apenas ocasionalmente, enquanto um número reduzido afirmou utilizar esse tipo de recurso com frequência. Também houve registros de docentes que nunca haviam utilizado jogos educativos em suas práticas pedagógicas. Esse cenário evidencia que as metodologias lúdicas ainda enfrentam dificuldades de inserção mais sistemática no cotidiano escolar, aspecto discutido por Moran (2015) ao abordar os desafios relacionados à implementação das metodologias ativas na educação contemporânea.

Apesar disso, as respostas obtidas indicam reconhecimento, por parte dos participantes, da importância dos jogos educativos enquanto instrumentos capazes de favorecer maior participação, interação e dinamismo no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, o jogo apresentou-se como possibilidade metodológica voltada à aprendizagem geográfica contextualizada, especialmente para docentes que demonstraram pouco contato anterior com práticas lúdicas territorializadas.

As experiências prévias relatadas pelos participantes revelaram diversidade de estratégias metodológicas utilizadas no ambiente escolar, envolvendo jogos de memória, perguntas e respostas, dinâmicas competitivas e jogos de tabuleiro. Tais recursos foram associados principalmente à revisão de conteúdos, à fixação temática e ao estímulo à participação dos estudantes nas atividades desenvolvidas em sala de aula.

As informações apresentadas no Quadro 4 demonstram que os participantes já possuíam algum nível de aproximação com metodologias lúdicas, ainda que de forma não contínua. Entretanto, o diferencial do jogo esteve na articulação entre ludicidade, território e aprendizagem geográfica, utilizando elementos do município de Taquaritinga do Norte como base para construção das experiências pedagógicas.

Quadro 4 - Estratégias lúdicas utilizadas previamente pelos participantes

Estratégias mencionadas	Finalidade pedagógica percebida
Jogos de memória	Fixação de conteúdos
Perguntas e respostas	Revisão temática
Jogos de tabuleiro	Interação e participação
Dinâmicas competitivas	Engajamento dos estudantes

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Conforme destaca Kishimoto (2006), o jogo educativo, quando estruturado pedagogicamente, favorece o desenvolvimento intelectual, social e afetivo dos participantes, transformando-se em importante mediador da aprendizagem. Nessa perspectiva, os relatos obtidos indicam abertura dos professores para metodologias inovadoras, especialmente quando associadas à valorização do espaço vivido e à contextualização dos conteúdos escolares.

5.2 Percepções pedagógicas sobre o jogo GEOVISÃO

As percepções dos participantes acerca da experiência com o jogo educativo GEOVISÃO foram amplamente positivas, evidenciando elevado nível de aceitação da proposta pedagógica desenvolvida durante a pesquisa. As respostas destacaram elementos relacionados ao dinamismo das atividades, à interatividade, à ludicidade, ao estímulo à curiosidade e à valorização do território local como dimensões relevantes da experiência vivenciada durante as oficinas.

A recorrência de termos associados à participação ativa, motivação e envolvimento dos participantes sugere que o jogo proporcionou experiências pedagógicas diferenciadas em relação às metodologias tradicionais frequentemente utilizadas no ensino de Geografia. Além disso, os relatos evidenciaram reconhecimento das potencialidades do recurso didático para o desenvolvimento da percepção espacial e cartográfica, aspecto importante para construção da aprendizagem geográfica.

Os elementos sistematizados no Quadro 5 demonstram que o jogo foi percebido para além de uma atividade recreativa, consolidando-se como recurso didático capaz de integrar

ludicidade, interação social e construção colaborativa do conhecimento. Os participantes também destacaram o potencial do jogo para aproximar os conteúdos escolares das experiências territoriais vivenciadas cotidianamente pelos estudantes.

Quadro 5 - Principais percepções dos participantes sobre o jogo educativo GEOVISÃO

Categoria temática	Percepções recorrentes
Ludicidade	Dinamismo, interatividade e participação
Aprendizagem	Aprendizagem significativa e curiosidade
Territorialidade	Valorização do território local
Cartografia	Percepção espacial e localização
Metodologias ativas	Inovação pedagógica

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Os relatos obtidos reforçam a compreensão de que práticas pedagógicas territorializadas podem favorecer processos de aprendizagem mais significativos, especialmente quando articuladas à realidade local dos participantes. Nesse sentido, o jogo mostrou-se capaz de estimular reflexões relacionadas ao pertencimento territorial, à leitura espacial e à valorização dos patrimônios culturais e ambientais do município.

5.3 Territorialidade, ludicidade e aprendizagem significativa

Ao serem questionados acerca dos aspectos do jogo que mais despertaram interesse durante a pesquisa participante, os participantes destacaram elementos relacionados à contextualização territorial, à dinâmica da atividade e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas vinculadas à percepção espacial e à localização geográfica.

Entre os aspectos mais mencionados estiveram a dinâmica de marcação das localidades, o desafio relacionado à localização espacial, a clareza das regras, a utilização de imagens do município e a abordagem de elementos urbanos, naturais e administrativos presentes no território de Taquaritinga do Norte. Também foram registradas sugestões relacionadas ao aperfeiçoamento físico do material utilizado, indicando possibilidades futuras de ampliação da proposta pedagógica.

De maneira geral, os relatos evidenciam que o jogo transcendeu a dimensão do entretenimento, sendo reconhecido como recurso didático territorializado capaz de integrar

ludicidade, conhecimento geográfico e valorização do espaço vivido. As percepções dos participantes indicam contribuições relevantes para o desenvolvimento da percepção espacial, da aprendizagem significativa e do fortalecimento do pertencimento territorial.

No que se refere às contribuições do jogo para compreensão dos conteúdos geográficos relacionados ao município, praticamente a totalidade dos participantes manifestou percepção favorável quanto às potencialidades pedagógicas do recurso didático. As respostas destacaram aspectos relacionados à leitura espacial, à localização geográfica, à identificação de paisagens e monumentos locais, bem como ao reconhecimento de pontos turísticos e referências territoriais do município.

As contribuições apresentadas no Quadro 6 reforçam a hipótese central da pesquisa ao evidenciar que jogos educativos territorializados podem constituir importantes instrumentos de aprendizagem no ensino de Geografia. As experiências relatadas pelos participantes indicam que a utilização do jogo favoreceu processos de alfabetização geográfica, desenvolvimento da percepção espacial e valorização do território local, fortalecendo práticas pedagógicas contextualizadas e potencialmente significativas no ambiente escolar.

Quadro 6 - Potencialidades pedagógicas atribuídas ao jogo educativo pelos participantes

Potencialidades identificadas	**Contribuições pedagógicas**
Leitura espacial	Desenvolvimento da percepção geográfica
Localização	Reconhecimento territorial
Patrimônio local	Valorização do espaço vivido
Participação ativa	Aprendizagem colaborativa
Curiosidade investigativa	Ampliação do interesse dos estudantes

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

As experiências relatadas pelos participantes indicam que a utilização do jogo favoreceu processos de alfabetização geográfica, desenvolvimento da percepção espacial e valorização do território local. Os resultados obtidos sugerem que propostas pedagógicas territorializadas podem contribuir para construção de práticas educativas mais contextualizadas, participativas e socialmente significativas no ensino de Geografia.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como propósito compreender as contribuições do jogo educativo GEOVISÃO para o ensino de Geografia, considerando as relações entre ludicidade, território, pertencimento e formação docente no contexto educacional do município de Taquaritinga do Norte. Ao longo da investigação, buscou-se construir uma proposta pedagógica capaz de aproximar os conteúdos geográficos das experiências vivenciadas pelos sujeitos em seu cotidiano, reconhecendo o espaço vivido como dimensão fundamental para a construção da aprendizagem significativa.

As experiências desenvolvidas durante a pesquisa evidenciaram que o jogo educativo ultrapassou a condição de atividade recreativa, constituindo-se como instrumento pedagógico capaz de favorecer processos de interação, reflexão coletiva e construção colaborativa do conhecimento. A pesquisa participativa permitiu observar diferentes formas de participação dos docentes, bem como distintas percepções acerca das potencialidades das metodologias lúdicas no ensino de Geografia.

Os resultados demonstraram que a utilização do jogo possibilitou ampliar discussões relacionadas ao território local, à percepção espacial, à leitura da paisagem e ao reconhecimento de referências culturais e ambientais presentes no município. A aproximação entre os conteúdos escolares e os elementos territoriais pertencentes ao cotidiano dos participantes favoreceu maior envolvimento nas atividades desenvolvidas, fortalecendo experiências de aprendizagem mais contextualizadas e participativas.

Outro aspecto relevante identificado ao longo da pesquisa refere-se ao caráter interdisciplinar da proposta pedagógica construída. A participação de docentes oriundos de diferentes áreas do conhecimento demonstrou que o jogo educativo apresenta possibilidades de utilização para além do ensino de Geografia, favorecendo articulações com diferentes componentes curriculares e ampliando perspectivas relacionadas à construção de práticas pedagógicas integradas no ambiente escolar.

As análises realizadas também revelaram que, embora muitos professores reconheçam as contribuições pedagógicas dos jogos educativos, a utilização dessas metodologias ainda ocorre de maneira limitada no cotidiano escolar. Tal realidade evidencia desafios relacionados à formação docente, às condições estruturais das instituições de ensino e à permanência de práticas tradicionais ainda fortemente presentes nos processos educativos.

Nesse contexto, o jogo apresentou-se como possibilidade concreta de aproximação entre ludicidade, ensino e território, demonstrando que recursos didáticos construídos a partir da

realidade local podem contribuir significativamente para o fortalecimento da aprendizagem geográfica e da valorização do espaço vivido.

Como desdobramento prático da investigação, a pesquisa resultou na elaboração do produto educacional GEOVISÃO, concebido como recurso pedagógico voltado à valorização do território local e ao fortalecimento do ensino de Geografia por meio de metodologias ativas e práticas lúdicas contextualizadas. A construção do jogo ocorreu de forma articulada às experiências desenvolvidas durante a pesquisa, incorporando elementos espaciais, culturais e ambientais do município de Taquaritinga do Norte-PE. Sua aplicação na pesquisa participante permitiu observar potencialidades relacionadas à aprendizagem significativa, à percepção espacial e ao fortalecimento do pertencimento territorial, aspectos que reforçam sua viabilidade como instrumento de apoio às práticas educativas no ambiente escolar.

As oficinas pedagógicas desenvolvidas durante a investigação também evidenciaram a importância do diálogo coletivo e da troca de experiências entre os participantes. Os momentos de interação proporcionados pelo jogo favoreceram reflexões acerca das práticas pedagógicas desenvolvidas no cotidiano escolar, das dificuldades enfrentadas pelos docentes e das possibilidades de construção de metodologias mais participativas e contextualizadas no processo de ensino-aprendizagem.

Ao longo da pesquisa, tornou-se evidente que a aprendizagem geográfica adquire maior significado quando articulada às experiências concretas dos sujeitos e às relações estabelecidas com o território onde vivem. A aproximação entre educação geográfica, memória local, patrimônio cultural e ludicidade mostrou-se fundamental para construção de práticas pedagógicas mais sensíveis às realidades socioterritoriais dos participantes.

Embora os resultados alcançados tenham sido significativos, a pesquisa também apresentou limitações relacionadas ao número de participantes envolvidos, ao tempo disponível para realização das oficinas pedagógicas e às condições estruturais para ampliação das atividades desenvolvidas. Além disso, novas aplicações do jogo em outros contextos educacionais poderão contribuir para aprofundar análises relacionadas às potencialidades pedagógicas da proposta.

Como possibilidade futura, considera-se relevante ampliar o desenvolvimento do jogo educativo para outros conteúdos geográficos e diferentes realidades territoriais, incluindo adaptações digitais, integração com recursos cartográficos interativos e utilização de geotecnologias voltadas ao ensino. Também se reconhece a importância de novas investigações relacionadas ao uso de jogos territorializados como instrumentos de fortalecimento da educação patrimonial, da alfabetização cartográfica e da formação docente.

Dessa forma, a pesquisa reafirma a importância da construção de práticas educativas contextualizadas, capazes de reconhecer o território não apenas como cenário das relações sociais, mas como dimensão viva da experiência humana, da memória coletiva e da construção do conhecimento geográfico. O jogo, nesse sentido, representa mais do que um recurso didático: constitui uma proposta pedagógica construída a partir das vivências, identidades e territorialidades presentes no espaço vivido, fortalecendo possibilidades de ensino mais humanas, participativas e socialmente significativas.

Nota de transparência metodológica

Durante o processo de elaboração desta dissertação foram utilizadas ferramentas digitais de apoio voltadas à revisão ortográfica, organização textual, padronização de referências conforme as normas da ABNT e construção de elementos gráficos auxiliares. Também foram empregados recursos computacionais e plataformas digitais para apoio à diagramação e elaboração de fluxogramas, quadros e organogramas.

O uso dessas ferramentas ocorreu exclusivamente como suporte técnico-operacional, em conformidade com os princípios de integridade científica e autoria acadêmica preconizados pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), permanecendo sob responsabilidade do autor toda a construção analítica, interpretação dos dados e elaboração científica da pesquisa.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2003.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). *Diretrizes básicas para a integridade na atividade científica*. Brasília, DF: CNPq, 2011. Disponível em: Diretrizes básicas para a integridade na atividade científica. Acesso em: 15 abril 2026.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, n. 98, p. 44-46, 24 maio 2016. Disponível em: Resolução CNS nº 510/2016. Acesso em: 24 maio 2026.

CALLAI, Helena Copetti. *O ensino de Geografia: práticas e textualidades*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011.

CANDAU, Vera Maria Ferrão. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, p. 45–56, jan./abr. 2008.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O lugar no/do mundo*. São Paulo: FFLCH, 2007.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Educação geográfica: teorias e práticas docentes. São Paulo: Contexto, 2011.

CAVALCANTI, Lana de Souza. *Geografia e práticas de ensino*. Campinas: Papirus, 2002.

CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAESBAERT, Rogério. *O mito da desterritorialização: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico de educação patrimonial*. Brasília, DF: IPHAN, 1999.

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

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Cidades e Estados: Taquaritinga do Norte – Pernambuco*. Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: IBGE Cidades – Taquaritinga do Norte. Acesso em: 12 set. 2024.

IPHAN. Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 15–33.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33.

NÓVOA, António. *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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

RAFFESTIN, Claude. *Por uma geografia do poder*. São Paulo: Ática, 1993.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 13. ed. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SANTOS, Milton. *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. 4. ed. São Paulo: EdUSP, 2006.

SAVIANI, Dermeval. *História das ideias pedagógicas no Brasil*. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2008.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes, 2002.

TUAN, Yi-Fu. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: DIFEL, 1983.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA - JOGO DE TABULEIRO - GEOVISÃO

1º) Qual é a sua idade?

( ) Menos de 18 ( ) 18-25 ( ) 26-35 ( ) 36-45 ( ) Acima de 45

2º) Com qual gênero você se identifica?

( ) Feminino ( ) Masculino ( ) Prefiro não responder

3º) Você participa dessa aplicação do jogo didático de tabuleiro como:

( ) Professor ( ) Estudante ( ) Outro(a) função/cargo

4º) Se professor, qual é a sua formação acadêmica/profissional?

5º) Se professor, você exerce o cargo/função de forma efetiva/concursado(a)?

( ) Sim ( ) Não

6º) Se Estudante, você atualmente estuda qual série/ano escolar/universidade?

( ) Fundamental ( ) Médio ( ) Superior ( ) Pós Graduando

7º) Quanto à aprendizagem, você tem alguma experiência com jogos em sala de aula?

( ) Sim com frequência ( ) Sim poucas vezes ( ) Não, Nunca utilizei.)

8º) Se respondeu sim à questão anterior, detalhe qual ou quais foram os jogos utilizados.

_____

_____

9º) Como você descreveria sua experiência geral ao participar da atividade com o jogo didático de tabuleiro GEOVISÃO?

_____

_____

10º) Explique quais os aspectos do jogo que mais chamaram sua atenção?

_____
_____

11º) Você considera que o jogo contribuiu para a compreensão de conteúdos geográficos sobre o município? Explique.

_____
_____

12º) Em sua opinião, o jogo favoreceu a aprendizagem de forma diferente em comparação às aulas tradicionais? De que maneira?

_____
_____

13º) O jogo ajudou a despertar maior interesse ou motivação para os temas de Geografia? Por quê?

_____
_____

14º) Houve momentos em que o jogo estimulou a reflexão sobre o território local (patrimônio natural)? Cite exemplos.

_____
_____

15º) De que forma a atividade promoveu interação e colaboração entre os participantes?

_____
_____

16º) Você identificou alguma dificuldade ou limitação no uso do jogo? Se sim, Quais?

_____
_____

17º) Que sugestões você daria para melhorar o jogo GEOVISÃO e sua aplicação pedagógica?

_____
_____

18º) De modo geral, como você avalia a atividade com o jogo GEOVISÃO?

( ) Muito Bom ( ) Satisfatório ( ) Regular ( ) Insatisfatório ( ) Muito Ruim

19º) Se pudesse definir a atividade em uma palavra, qual seria? E por quê

_____

_____

APÊNDICE B

ROTEIRO DIDÁTICO DE APLICAÇÃO E TABULAÇÃO DO JOGO GEOVISÃO.

MANUAL DE APLICAÇÃO DO JOGO EDUCATIVO GEOVISÃO

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG

Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional - PROFGEO

Produto Educacional vinculado à Dissertação de Mestrado

APRESENTAÇÃO

O presente manual foi elaborado com o propósito de orientar professores, pesquisadores e demais profissionais da educação na utilização do jogo educativo GEOVISÃO, produto educacional desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Geografia (PROFGEO), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). O jogo foi concebido como uma metodologia ativa voltada à valorização do patrimônio natural e cultural do município de Taquaritinga do Norte-PE, buscando fortalecer o ensino de Geografia por meio da ludicidade, da aprendizagem significativa e do reconhecimento do território vivido.

Mais do que apresentar as regras de utilização do jogo, este manual reúne orientações práticas para o planejamento da atividade, organização dos participantes, condução da pesquisa participante, registro das observações, aplicação do questionário de avaliação, tabulação dos dados obtidos e interpretação dos resultados. Dessa forma, busca-se padronizar os procedimentos metodológicos, possibilitando que o produto educacional seja reproduzido em diferentes instituições de ensino e contextos formativos.

Espera-se que este material constitua um instrumento de apoio à prática docente, favorecendo o desenvolvimento de experiências educativas contextualizadas, participativas e comprometidas com a formação crítica dos sujeitos e com a valorização do patrimônio local.

1 OBJETIVOS DO MANUAL

Este manual possui como objetivo orientar a aplicação do jogo educativo GEOVISÃO, apresentando procedimentos metodológicos que permitam sua utilização de forma organizada, padronizada e adequada aos diferentes contextos educacionais.
Especificamente, busca:

- Orientar a preparação da atividade pedagógica;

- Apresentar a organização dos participantes;

- Descrever as etapas de aplicação do jogo;

- Orientar o registro das observações realizadas durante a oficina;

- Explicar os procedimentos de aplicação do questionário;

- Apresentar orientações para a tabulação dos dados coletados;

- Subsidiar a elaboração de tabelas e gráficos;

- Orientar a interpretação dos resultados obtidos.

2 PÚBLICO-ALVO

O jogo educativo GEOVISÃO foi concebido para utilização em diferentes contextos de ensino e formação, podendo ser aplicado junto a:

- Professores da Educação Básica;

- Estudantes do Ensino Fundamental;

- Estudantes do Ensino Médio;

- Licenciandos em Geografia;

- Cursos de formação continuada;

- Oficinas pedagógicas;

- Projetos de extensão universitária;

- Eventos científicos e educacionais.

Embora desenvolvido a partir da realidade territorial e cultural de Taquaritinga do Norte-PE, sua metodologia pode ser adaptada para outros municípios, mediante adequação dos conteúdos territoriais e patrimoniais.

3 MATERIAIS NECESSÁRIOS

Antes da realização da atividade recomenda-se conferir todos os materiais que serão utilizados durante a oficina.

São necessários:

- Tabuleiro do jogo;

- Cartas temáticas;

- Peões;

- Dado;

- Folha contendo as regras do jogo;

- Questionários de avaliação;

- Lista de presença;

- Planilha para tabulação dos dados;

- Lápis ou canetas;

- Equipamento fotográfico ou celular para registro das atividades.

A conferência prévia desses materiais contribui para evitar interrupções durante a aplicação do jogo.

4 ORGANIZAÇÃO DA TURMA

Recomenda-se organizar os participantes em grupos compostos por quatro a seis integrantes, de modo a favorecer a interação, a cooperação e o desenvolvimento das atividades propostas.

Cada grupo deverá receber um conjunto completo contendo:

- Um tabuleiro;

- Um conjunto de cartas;

- Um dado;

- Peões;

- Folha com as regras do jogo.

Antes do início da atividade o professor deverá apresentar os objetivos da pesquisa participante, explicar a dinâmica do jogo, esclarecer eventuais dúvidas e informar o tempo previsto para sua realização.

5 ETAPAS DA APLICAÇÃO

5.1 Apresentação da atividade

A pesquisa participante deverá iniciar com uma breve apresentação do jogo, destacando seus objetivos pedagógicos, a importância da valorização do patrimônio natural e cultural do município e o funcionamento geral da dinâmica.
Também deverão ser apresentados:

- Regras do jogo;

- Critérios de participação;

- Duração prevista da atividade;

- Organização dos grupos.

Tempo sugerido: aproximadamente 10 minutos.

5.2 Desenvolvimento da atividade

Durante a realização do jogo, o professor desempenha papel de mediador da aprendizagem, acompanhando os grupos, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação de todos.
Durante esse momento recomenda-se observar:

- Participação dos integrantes;

- Cooperação entre os jogadores;

- Estratégias utilizadas;

- Dificuldades encontradas;

- Comentários espontâneos;

- Situações relevantes para posterior análise.

Sempre que possível recomenda-se realizar registros fotográficos da atividade.

5.3 Encerramento

Ao término da dinâmica deverão ser realizados os seguintes procedimentos:

- Recolhimento dos materiais;

- Aplicação do questionário de avaliação;

- Registro das observações finais;

- Agradecimento aos participantes.

Essa etapa constitui importante momento para obtenção das percepções dos participantes acerca do jogo.

6 REGISTRO DAS OBSERVAÇÕES

Durante toda a pesquisa participante recomenda-se registrar aspectos que possam contribuir para a análise qualitativa da pesquisa.
Entre eles destacam-se:

- Participação dos grupos;

- Dificuldades observadas;

- Sugestões apresentadas;

- Comentários espontâneos;

- Situações de cooperação;

- Manifestações relacionadas ao patrimônio local;

- Percepção sobre o processo de aprendizagem.

Essas informações enriquecem significativamente a interpretação dos resultados obtidos.

7 APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Após o encerramento da atividade, deverá ser aplicado o questionário de avaliação aos participantes.

Recomenda-se que o preenchimento ocorra individualmente, sem interferência do pesquisador, garantindo maior confiabilidade às respostas.

As informações coletadas permitirão avaliar aspectos relacionados à aceitação do jogo, percepção da aprendizagem, potencial pedagógico e possibilidades de utilização em diferentes contextos educacionais.

8 TABULAÇÃO DOS DADOS

Após a aplicação dos questionários inicia-se a etapa de organização das informações.

Cada linha da planilha representa um participante, enquanto cada coluna corresponde a uma pergunta do instrumento de coleta.

As respostas objetivas deverão ser codificadas conforme critérios previamente definidos.

As respostas discursivas deverão permanecer registradas integralmente, possibilitando posterior análise qualitativa.

9 ELABORAÇÃO DOS RESULTADOS

Concluída a tabulação, recomenda-se elaborar tabelas e gráficos que permitam visualizar os principais resultados da pesquisa.

Podem ser utilizados:

- Gráficos de barras;

- Gráficos de setores;

- Tabelas de frequência;

- Tabelas de distribuição percentual;

- Quadros síntese.

Esses recursos facilitam a compreensão dos dados e contribuem para uma análise mais consistente.

10 INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

A interpretação dos resultados deverá considerar conjuntamente as informações quantitativas e qualitativas produzidas durante a pesquisa.
Além dos percentuais obtidos, deverão ser analisados:

- Comentários registrados pelos participantes;

- Observações realizadas durante a oficina;

- Registros fotográficos;

- Percepções do pesquisador;

- Situações ocorridas durante a aplicação do jogo.

Essa abordagem amplia a compreensão sobre os impactos pedagógicos proporcionados pela utilização do GEOVISÃO.

11 REGISTRO FOTOGRÁFICO

Sempre que autorizado pelos participantes, recomenda-se registrar fotografias das diferentes etapas da pesquisa participante.
As imagens poderão documentar:

- Organização inicial dos grupos;

- Desenvolvimento do jogo;

- Interação entre os participantes;

- Momentos de discussão;

- Aplicação do questionário;

- Encerramento da atividade.

Esses registros poderão integrar relatórios, artigos científicos, apresentações acadêmicas e futuras edições do produto educacional, observando-se os aspectos éticos relacionados ao uso da imagem.

12 POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO

Embora desenvolvido para o município de Taquaritinga do Norte–PE, o jogo apresenta potencial de adaptação para diferentes contextos educacionais.
Sua utilização pode ocorrer em:

- Aulas de Geografia;

- Formação continuada de professores;

- Projetos de extensão;

- Semanas pedagógicas;

- Feiras de conhecimento;

- Oficinas temáticas;

- Atividades interdisciplinares;

- Eventos científicos.

A adaptação do conteúdo às especificidades territoriais de cada município amplia significativamente o potencial pedagógico do produto.

AS REGRAS DO JOGO

1. Para ser jogado por 2 a 4 pessoas, com 10 anos ou mais de idade;



2, Puxe uma carta, recolha o “Turista” com o respectivo número e o leve ao lugar correto;





3. Bloquei jogadores com a carta “bloqueio” e ou passe a vez ao puxar a carta “Passe a Vez”;

4. Quando todos os “Turistas” estiverem no mapa, vire o gabarito. Ganha quem tiver mais “Turistas” na posição/lugar correto.



ANEXO A

CARTILHA ILUSTRADA COM AS REGRAS DO JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO GEOVISÃO



Fonte: Elaborada pelo autor (2025)

ANEXO B

IMAGEM DO TABULEIRO DO JOGO REDUZIDO – PRODUTO FINAL



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

ANEXO C

IMAGEM DAS CARTAS DO JOGO – PRODUTO FINAL



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

ANEXO D

CAIXA DO JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO GEOVISÃO



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

ANEXO E

IMAGENS DA APLICAÇÃO DO PRODUTO TESTE DO JOGO GEOVISÃO



Fonte: Elaborada pelo autor (2025)