

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SANDRA MARA AYRES E FIGUEIREDO

JOGOS EDUCATIVOS: SUPER TRUNFO INDICADORES SOCIOECONÔMICOS
DA GRANDE CURITIBA

CURITIBA

2025

SANDRA MARA AYRES E FIGUEIREDO

JOGOS EDUCATIVOS: SUPER TRUNFO INDICADORES SOCIOECONÔMICOS
DA GRANDE CURITIBA

Artigo apresentado ao curso de Especialização em
Mídias na Educação, Setor de Educação
Profissional e Tecnológica, Universidade Federal
do Paraná, como requisito parcial à obtenção do
título de Especialista em Mídias na Educação.

Professora Orientadora: Ma. Cris Betina
Schlemmer

CURITIBA

2025

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **SANDRA MARA AYRES E FIGUEIREDO**, intitulada: **JOGOS EDUCATIVOS: SUPER TRUNFO INDICADORES SOCIOECONÔMICOS DA GRANDE CURITIBA**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 17 de Novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente

 CRIS BETINA SCHLEMMER
Data: 27/11/2025 21:38:34-0300
Verifique em <https://validar.itd.gov.br>

CRIS BETINA SCHLEMMER

Presidente da Banca Examinadora

AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE

Avaliador Interno

Documento assinado digitalmente

 AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE
Data: 05/12/2025 15:24:04-0300
Verifique em <https://validar.itd.gov.br>

Jogos educativos: Super Trunfo Indicadores Socioeconômicos da Grande Curitiba

Sandra Mara Ayres e Figueiredo

RESUMO

O presente artigo relata uma experiência pedagógica a partir de uma sequência didática aplicada com estudantes do 7º ano dos Anos Finais. Consiste na utilização do jogo Super Trunfo Indicadores Socioeconômicos da Região Metropolitana de Curitiba como recurso didático no ensino de Geografia, especialmente no estudo da Demografia. A proposta surge da intenção de tornar o aprendizado mais próximo da realidade dos estudantes, unindo conteúdos escolares a elementos que despertem a curiosidade, cooperação e desejo em aprender. O objetivo foi compreender como o jogo pode favorecer o engajamento da turma, articulando recursos midiáticos, estratégias de gamificação a uma abordagem que leve os estudantes a pensar pela geografia. A pesquisa possui enfoque exploratório de natureza qualitativa, organizado em etapas que envolvem o levantamento de dados no site do *IBGE Cidades*, a sistematização de indicadores socioeconômicos, a produção colaborativa das cartas no Canva e a aplicação do jogo em sala de aula. Os resultados revelam que os estudantes se sentiram motivados ao relacionar os dados coletados ao seu cotidiano, e ampliaram a compreensão acerca dos conceitos próprios da geografia, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades ligadas ao letramento cartográfico e estatístico. A experiência possibilitou espaços de fala e escuta, onde os estudantes puderam compartilhar as impressões obtidas através das atividades desenvolvidas, mostrando que o jogo pode ser um recurso didático valioso para a leitura de mundo, valorizando a localidade e reforçando o papel da Geografia na formação crítica dos estudantes.

Palavras-chave: Super Trunfo. Indicadores Socioeconômicos. Jogos Educativos. Gamificação.

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se dos desafios atuais que a educação brasileira perpassa, e dentro da ciência geográfica não é diferente. O estudo da população, a Demografia, costuma aparecer nos materiais didáticos de forma fragmentada e muitas vezes restrita a números e tabelas descontextualizados da realidade próxima dos estudantes, ou seja, próximo a uma Geografia descritiva e memorizada, distante daquela considerada crítica e humanística, que favorece a reflexão acerca das contradições presentes no espaço vivido pelos estudantes.

Sendo assim, torna-se relevante as discussões que envolvem o repensar metodologias e estratégias didáticas que aproximem a ciência geográfica ao cotidiano dos estudantes. Uma estratégia que já tem seu espaço consolidado na área da educação, mas vem ganhando novas possibilidades é a utilização dos jogos educativos e estratégias de gamificação, que conseguem unir o prazer, cooperação e aprendizagem. Como aponta Kishimoto (2021), citado por Silva et.al. (2023) o jogo educativo precisa equilibrar sua dimensão lúdica e pedagógica para que a aprendizagem seja efetiva.

É nesse contexto que surge a questão norteadora desta pesquisa, que analisou de que forma o jogo Super Trunfo Indicadores Socioeconômicos da Grande Curitiba pode contribuir para o ensino da Demografia e para o engajamento dos estudantes do 7ºano dos Anos Finais no componente curricular de Geografia.

O objetivo geral da pesquisa é analisar a aplicabilidade do jogo Super Trufo Indicadores Socioeconômicos da Grande Curitiba como ferramenta pedagógica para o ensino de Demografia, investigando o seu papel para promover a aprendizagem e o engajamento dos estudantes nas aulas de Geografia.

Para alcançar esse propósito, foram estabelecidos objetivos específicos que orientaram a sequência pedagógica, tais como: compreender o conceito de Demografia como campo de estudo da Geografia; reconhecer a configuração da Região Metropolitana de Curitiba (RMC), ou a Grande Curitiba; levantar dados socioeconômicos dos municípios da RMC no site IBGE cidades – com ênfase em indicadores como IDH, densidade demográfica, área e população total –.

A presente investigação caracteriza-se como uma pesquisa exploratória, de natureza qualitativa e para tal, foi considerado uma sequência didática organizada nas seguintes etapas: aula expositiva para a elucidação dos principais conceitos demográficos, levantamento de dados, compilação das informações em tabelas, produção das cartas do jogo Super Trunfo, aplicação do jogo e o compartilhamento das impressões obtidas a partir de uma roda de conversa.

O jogo Super Trunfo constitui-se como um jogo de cartas baseado na comparação de atributos entre os jogadores. Cada rodada, o participante da vez seleciona um indicador socioeconômico, presente na sua carta para orientar o duelo, sendo vencedor aquele cuja carta apresenta o valor mais elevado no atributo escolhido. A dinâmica do jogo permite a troca de cartas entre os participantes, de

modo que o resultado final é estabelecido quando um jogador acumula o maior número de cartas ao longo das rodadas.

Justifica-se essa pesquisa a partir de três dimensões, a pessoal, que se manifesta na trajetória docente, marcada pela busca de alternativas às práticas expositivas tradicionais, pela autonomia docente e pela intenção de adotar metodologias que despertem o interesse dos estudantes pelo seu próprio aprendizado. Na dimensão acadêmica, o jogo aliado as mídias digitais e estratégias de gamificação, pode ser um recurso que promove experiências significativas, colaborativas, voltadas para o desenvolvimento do letramento cartográfico e estatístico. E a dimensão social, que se justifica pela contribuição à formação cidadã, ao possibilitar que os estudantes interpretem criticamente dados censitários possibilitando um entendimento da realidade vivida.

A organização do artigo se dá da seguinte forma: revisão de literatura, metodologia, análise dos resultados e as considerações finais. Acredita-se que a experiência obtida através da aplicação da sequência didática contribuiu para o fazer pensar pela Geografia, valorizando as localidades e fortalecendo a formação cidadã dos estudantes.

2 REVISÃO DE LITERATURA

A presente pesquisa está fundamentada em contribuições teóricas que consideram o uso de metodologias voltadas ao engajamento dos estudantes, à construção de aprendizados duradouros.

Primeiramente, será discutido o papel das mídias na educação, destacando a importância de compreender como a utilização destas favorece o processo de ensino-aprendizagem, aproximando os estudantes dos conhecimentos geográficos pertinentes à sua realidade. E seguida, o papel dos jogos educativos e da gamificação, enfatizando seu potencial em unir o lúdico ao pedagógico, para promover maior engajamento em sala de aula. Por fim, serão discutidos os desafios do ensino de Geografia no Brasil, refletindo brevemente sobre as transformações curriculares e como isso interfere na presença, no direcionamento e na abordagem dos conteúdos.

2.1 AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Com o avanço das tecnologias na sociedade contemporânea, a escola amplia seu papel como formadora de indivíduos, para além dos seus muros, em uma perspectiva globalizada, conectada e integrada. À medida em que a escola recebe os jovens estudantes, passa a ter o dever de participar do processo de formação para a vida – o que inclui também mundo digital (Sczip, 2024, p.3).

Sendo assim, as discussões entre a utilização das mídias na educação têm se tornado cada vez mais relevantes, uma vez que o uso das plataformas educacionais, inseridas no cotidiano dos alunos, são acessadas facilmente por meio de programas e ferramentas *online*, pois são ofertadas pelos órgãos educacionais brasileiros como forma de tarefas de casa, avaliações formais e atividades complementares aos conteúdos previstos no currículo escolar.

A terminologia mídias-educação – *media literacy* – passou a ser amplamente difundida a partir dos anos de 1960, com o posicionamento da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) em considerá-la como uma área de estudo, sendo compreendida como um processo de ensino-aprendizagem dos meios de comunicação, reconhecidos como um campo autônomo e específico do saber (Cerigatto, 2022, p.3).

No Brasil o desenvolvimento e utilização das mídias na educação esteve próximo de experiências ligadas a “programas de difusão da ciência e tecnologia, presentes em canais abertos e fechados [...] programas com sucesso de crítica ou de audiência em diferentes momentos, como Sítio do Pica-pau Amarelo” (Zanchetta, 2015, p. 1126). O autor traz um panorama entre as décadas de 1930 a 1970, período este que foi marcado pela consolidação de uma diretriz que coloca a Escola e o Estado no centro do processo educativo, e as mídias em um papel secundário como recurso didático.

Com isso, buscava-se assegurar que o controle da educação não ficasse à mercê da interferência da imprensa independente, da publicidade e cultura estrangeira. Optou-se pela criação de veículos estatais de comunicação – o rádio, a televisão e revistas, os quais foram considerados instrumentos legítimos de instrução no país. Tal opção visava atender diferentes finalidades, entre elas, combater o analfabetismo e aproximar as práticas pedagógicas segundo os ideais da Escola Nova (Zanchetta, 2015, p. 1058-1059).

O período analisado pelo autor revela uma estratégia de utilização das mídias como suporte educacional, mas subordinadas aos projetos estatais, orientado por princípios de uniformização e de controle cultural.

Atualmente observa-se recursos didáticos pautados em metas para atingir determinados níveis de aprendizagem, onde os alunos são constantemente avaliados em termos de resultado e não em relação a compreensão de conteúdo específicos e significativos a eles, o que se aproxima das ideias de Saviani (2009) que destaca a tendência de uma pedagogia tecnicista, onde há uma “padronização do sistema de ensino a partir de esquemas de planejamento previamente formulados aos quais devem ajustar-se as diferentes modalidades de disciplinas e práticas pedagógicas” (Saviani, 2009, p. 11).

A imposição de um currículo padronizado, atrelado às plataformas e sobretudo às avaliações externas, principalmente a Prova Paraná, tem restringindo a construção de uma educação emancipatória e de um ensino crítico, contribuindo para práticas superficiais e distantes da realidade dos estudantes (Sczip, 2024).

Não se trata, aqui, de negar a pertinência do uso de plataformas e mídias educacionais, mas sim que elas devem complementar o trabalho pedagógico, utilizadas conforme o planejamento do professor e não como objetos obrigatórios ou meramente contábeis.

Como forma de contrapor essa tendência, pretende-se vincular os saberes da Geografia, que são contemplados no currículo escolar, com os saberes da localidade dos estudantes, aproximando o conhecimento científico à realidade cotidiana deles. Para tanto será utilizado, no contexto das mídias na educação a plataforma estatística disponibilizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) com informações censitárias a fim de construir um jogo de cartas no modelo Super Trunfo.

2.2 JOGOS EDUCATIVOS

Uma estratégia didática já consolidada nas escolas, é a utilização de jogos educativos. Silva e Soares (2023), pautado nas considerações de Kishimoto (2021), apontam que esse tipo de jogo pode ser considerado como aquele que, ao ser utilizado em sala de aula, favorece a integração, a diversão e a cooperação, contribuindo para tornar a aprendizagem mais eficaz. Nesse sentido, é fundamental reconhecer que esses jogos cumprem duas funções essenciais – a lúdica e a

educativa. Sendo que a primeira, refere-se ao entretenimento a à satisfação proporcionada ao aluno, enquanto na segunda está relacionada à capacidade do jogo propiciar a aprendizagem de conteúdos previstos no currículo escolar. Recomenda ainda, que haja o equilíbrio entre essas funções, para que o excesso de uma em detrimento da outra transforme o jogo em um material didático tradicional e sem atingir o propósito educativo do instrumento em questão (Silva; Soares, 2023, p. 03).

Outro termo comumente utilizado quando se trata de estratégias de ensino participativa é a gamificação, que consiste em incorporar características e dinâmicas de jogos em contexto escolar, com intuito de tornar a aprendizagem mais motivadora. De acordo com Oliveira e Sichieri (2024), a utilização da gamificação na educação fundamenta-se em duas teorias psicológicas: a Teoria do Flow – (Csiksentmihalyi, 1975) – ressalta o engajamento e a sensação de realização experimentada pelos estudantes quando participam de atividades desafiadoras, e a Teoria da Autodeterminação – (Deci; Ryan, 1985) –, enfatiza a motivação intrínseca decorrente da percepção de autonomia, competência e conexão social. Nesse sentido o uso da gamificação no processo de ensino e aprendizagem pode estimular esses fatores ao propor escolhas, desafios e interações sociais (Oliveira; Sichieri, 2024, p.98).

Sendo assim, observa-se que tanto os jogos educativos, quanto a gamificação compartilham o objetivo de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz, embora atuem de maneiras distintas. Enquanto os jogos educacionais visam o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa, a gamificação busca engajar os estudantes por meio da incorporação de elementos de jogos às práticas pedagógicas, estimulando a motivação e a participação dos estudantes.

2.3 DESAFIOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Ao longo do tempo, o Componente Curricular de Geografia passou por diversas transformações, influenciadas por contextos históricos, políticos e epistemológicos que moldaram seus conteúdos, métodos e finalidades.

A trajetória do ensino de Geografia evidencia a influência de diferentes correntes teóricas e contextos históricos sobre a disciplina. Da tradição descritiva e eurocêntrica da Geografia Tradicional, passando pela científicidade positivista do pensamento Teórico-Quantitativo, até a renovação proposta pela Geografia Crítica e pela Geografia Humanista, observa-se uma constante redefinição de objetivos e

métodos. Essas transformações repercutem diretamente nas diretrizes curriculares, como os PCNs, a BNCC e o Novo Ensino Médio, que ora fortalecem a presença da disciplina como componente curricular, essencial a formação cidadã, ora a colocam em risco pela flexibilização curricular (Novais; Stefano; Schimidt, 2024, p.4).

Em meio as mudanças curriculares, persiste o desafio em tornar os objetos de conhecimento escolares significativos aos estudantes. Trata-se de um aspecto complexo, pois uma das dificuldades que os alunos do Ensino Médio possuem é a de “associar as leituras dos gráficos e tabelas aos problemas reais” (Araújo, 2015, p.5). Essa constatação reforça a necessidade de investir no desenvolvimento de habilidades para análise e interpretação de elementos gráficos e estatísticos no ensino de Geografia.

A utilização de recursos digitais no ensino de Geografia, especialmente em abordagens pautadas em dados censitários podem contribuir para tal desafio, aproximando das ideias de Freire e Guimarães (2013) ao apontarem que o uso das mídias deve partir de uma intencionalidade transformadora, questionando a serviço de quem e de que se colocam os meios de comunicação.

Nessa perspectiva, as mídias educacionais não podem ser utilizadas de maneira acrítica ou instrumental, mas como recurso didático que contribui para ampliar o diálogo entre a escola e a sociedade, através da “criação de contextos autênticos de aprendizagem midiatizados pelas tecnologias” (Bacich; Moran, 2018, p.23), a fim de reconhecer os riscos e as potencialidades da cultura digital, integrando metodologias que tornem a aprendizagem significativa e conectada às vivencias dos estudantes.

Sendo assim, a pesquisa busca promover o que Brooks *et al.* (2017) considera como Poder do Pensamento Geográfico, que por meio da problematização, os estudantes são estimulados a refletir sobre os fenômenos socioespaciais a partir do lugar em que ocorrem.

Para tanto, a demografia é a ciência dedicada ao estudo das populações humanas, analisando sua evolução ao longo do tempo, o tamanho, sua distribuição no espaço, composição e principais características (Cerqueira; Givisiez, 2004, p.15). De acordo com Siegel e Swanson (2004), tal ramificação da Geografia concentra-se em algumas dimensões principais na análise das características populacionais — tamanho, distribuição e composição demográfica.

Primeiramente ao tamanho, ou seja, ao número de pessoas existentes em determinado período e lugar. A distribuição, trata da forma como a população se organiza espacialmente, seja do ponto de vista geográfico ou a partir de tipos de aglomerações, como em áreas urbanas e rurais. E a composição demográfica, que geralmente está associada a distribuição da população por idade e sexo, mas também pode-se considerar variáveis sociais e econômicas, como renda e qualidade de vida, expressa pelo Índice de Desenvolvimento Humano – IDM – (Siegel; Swanson, 2004).

Outro aspecto relevante que a demografia permite é a análise da dinâmica populacional, ligada ao seu crescimento, por meio de indicadores como a taxa de natalidade, mortalidade e migração. Uma análise mais ampla, pode-se considerar informações sobre casamentos, divórcio, morbilidade, por interferirem diretamente na taxa de fecundidade. A demografia permite ainda estudar os determinantes e as consequências dessa dinâmica, analisando fatores socioeconômicos, políticos e biológicos que influenciam e são influenciados pelas transformações demográficas (Siegel; Swanson, 2004).

Trabalhar com os indicadores socioeconômicos dos municípios da RMC pode ser uma oportunidade para relacionar dados estatísticos às dinâmicas demográficas e formular interpretações críticas sobre as desigualdades sociais, a qualidade de vida, a organização do espaço, entre outras questões que possam vir a surgir.

3 METODOLOGIA

3.1 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Esta investigação é de caráter exploratório, entendida como um “tipo de pesquisa científica que tem como objetivo explorar, identificar e compreender conceitos, fenômenos ou relações que ainda são pouco conhecidos ou explorados” (Lösck, 2023, p. 9). Assume também uma natureza qualitativa, própria de estudos que envolvem pessoas e que, no campo da educação brasileira, privilegiam a compreensão de significados, interações e contextos sociais (Zanette, 2017, p. 153-160).

Como estratégia metodológica, adotou-se o estudo de caso com o foco na prática pedagógica. É importante distinguir o estudo de caso como método de pesquisa, da técnica pedagógica conhecida como case, recurso que, a partir de

situações reais, aproxima teoria e prática, favorecendo a aprendizagem pela experiência. Como explica Martins (2006), trata-se de um recurso de ensino em que o professor conduz os estudantes na análise de um caso concreto para a compreensão do conteúdo (Silva; Oliveira; Silva, 2022, p. 29).

Já o estudo de caso, quando adotado como metodologia de pesquisa, consiste em uma estratégia voltada à investigação de fenômenos empíricos, a partir de procedimentos sistemáticos de coleta e análise de dados, permitindo compreender em profundidade contextos específicos (Silva; Oliveira; Silva, 2022)

Para tanto a pesquisa tem como objetivo analisar a aplicabilidade do jogo Super Trunfo Indicadores Socioeconômicos da Grande Curitiba como ferramenta pedagógica para o ensino de Demografia, investigando seu potencial para promover o engajamento dos estudantes nas aulas de Geografia. De acordo com Sellitz et al. (1965), pesquisas exploratórias buscam desvendar ideias e percepções, com o objetivo de melhor compreender o fenômeno investigado (Oliveira, 2011, p.21).

O presente case, a parir dessa concepção, a construção e aplicação do jogo não se limita a uma experiência isolada, mas configura-se como uma prática reflexiva e colaborativa, em que os estudantes, direcionados pela professora, constroem juntos significados sobre os dados demográficos buscando entender as contradições sociais existentes nas entre linhas dos números.

3.2 UNIVERSO DA PESQUISA E AMOSTRA

A presente pesquisa foi realizada com 30 estudantes – 18 meninas e 12 meninos, sendo um aluno com Transtorno do Espectro Autista – TEA – nível 1 – do 7º ano do Ensino Fundamental, de uma escola estadual em Curitiba/PR, que foram convidados a explorar dados censitários dos municípios que compreendem a Grande Curitiba, isto é, a Região Metropolitana de Curitiba (RMC), utilizando a plataforma do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) denominada IBGE cidades.

3.3 ETAPAS DO PROCESSO

A prática pedagógica foi organizada em forma de sequência didática, entendida como um conjunto articulado de atividades de ensino que têm por finalidade promover a aprendizagem de determinados conteúdos em etapas progressivas e

planejadas (Dolz; Noverraz; Schneuwly (2004); Costa, 2022). Permitindo planejar e conduzir as aulas de forma sistematizada, favorecendo progressão dos temas e uma aprendizagem significativa.

As fases que compuseram o processo são:

- i) Levantamento de dados – coletar os dados na plataforma *IBGE Cidades*, abrangendo indicadores;
- ii) Compilação dos dados – organizar dos dados em tabelas;
- iii) Produção colaborativa – elaborar as cartas do jogo por meio da ferramenta digital *Canva*;
- iv) Aplicação do jogo – realizar a prática didática em sala de aula;
- v) Roda de conversa – promover o momento de socialização e reflexão coletiva.

A presente metodologia buscou aliar a teoria e a prática a um processo investigativo e colaborativo, que permitisse estimular a curiosidade, a análise e a reflexão crítica sobre dados estatísticos referente aos aspectos populacionais da RMC. A sequência didática procurou favorecer a intencionalidade e viabilizar com que cada etapa se tornasse parte de uma construção coletiva voltada para um pensar pela Geografia.

3.4 A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A sequência didática foi planejada e aplicada durante três semanas, totalizando 9 aulas. Duas delas foram destinadas à apresentação dos conceitos fundamentais para estudos Demográficos e à apresentação da proposta didática. Outras duas concentraram-se no levantamento de dados no site do IBGE cidades e registro sistematizado das informações. Uma aula foi dedicada à interpretação dos dados, à discussão das impressões iniciais e à espacialização dos dados de IDH dos municípios da RMC. Duas aulas foram voltadas à elaboração das cartas do jogo na plataforma digital Canva. Por fim, uma aula destinou-se à aplicação do jogo e outra à roda de conversa e avaliação das percepções dos estudantes sobre a atividade, os conhecimentos adquiridos e o que os números, a estatística, pode revelar a respeito da sociedade.

Para despertar o interesse e situar os estudantes no contexto da pesquisa, foram discutidas as principais características da RMC, com o apoio de mapas,

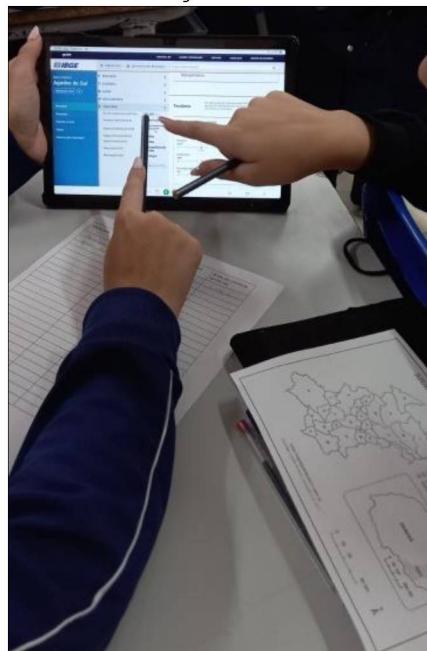
imagens, gráficos e reportagens que abordavam questões relevantes dos municípios que a compõem, como localização, quantidade de municípios, características sociais e econômicas.

Em seguida, questões norteadoras foram apresentadas à turma, como: “Como os dados censitários ajudam a compreender as desigualdades entre os municípios da RMC?”, “Que fatores influenciam a qualidade de vida em diferentes territórios?”. Essas perguntas serviram para fomentar a reflexão crítica ao longo do desenvolvimento do projeto, sendo explicado que no decorrer das aulas seria construído um jogo a partir de dados censitários dos municípios, utilizando a plataforma digital Canva.

Na sequência, foram apresentadas aulas-expositivo-dialogadas para a introdução dos conceitos fundamentais de Demografia, com o foco nos indicadores socioeconômicos selecionados para a atividade – população absoluta, área territorial, densidade demográfica e Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) –.

Para a coleta e sistematização dos dados, os estudantes foram orientados a acessar a plataforma do *IBGE Cidades*, identificando os indicadores socioeconômicos de cada município e registrando-os em uma tabela fornecida pela professora (FIGURA 1).

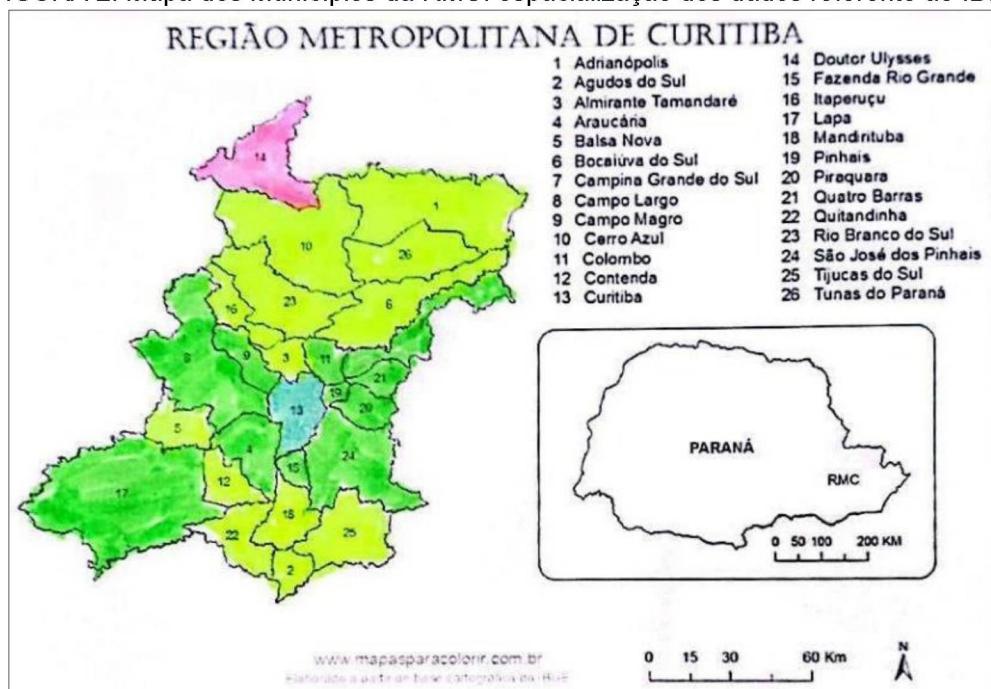
FIGURA 1: Coleta e sistematização de dados no site do IBGE Cidades



FONTE: da autora (2025).

Para tornar as análises mais visuais e facilitar a compreensão espacial das desigualdades e posterior discussão, foi utilizado um mapa impresso da RMC, no qual os estudantes coloriram os municípios com base na classificação do Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) (FIGURA 2). Os critérios de categorização adotado foram os seguintes: IDH de 0 a 0,555 (baixo), representado na cor vermelha; de 0,556 a 0,699 (médio), representado pela cor amarelo; de 0,700 a 0,799 (alto), em verde; e IDH acima de 0,800 (elevado), em azul. Optou-se pelo IDH por ser um indicador que possibilita uma verificação da qualidade de vida dos moradores, pois para o seu estabelecimento é utilizado informações sobre a renda, saúde e escolarização.

FIGURA 2: Mapa dos Municípios da RMC: espacialização dos dados referente ao IDH.



FONTE: Adaptado de Mapas para colorir (2024).

De posse de tais informações, os estudantes realizarão a produção do jogo Super Trunfo (FIGURA 3). A turma foi dividida em duplas e trios para que trabalhassem de maneira colaborativa, isso permitiu que compartilhassem ideias, explorando as ferramentas da plataforma e experimentando elementos gráficos e textuais na elaboração das cartas. Além dos dados censitários, adicionaram a data de aniversário, o prefeito atual e o gentílico, tal informação humaniza e aproxima os dados estatísticos, pois mostra que por trás dos números há pessoas, moradores reais daquele território, foi um detalhe que gerou engajamento espontâneo nos estudantes ao descobrir gentílicos poucos conhecidos.

FIGURA 3: Cartas do jogo Super Trunfo



FONTE: da autora (2025).

Para a aplicação do jogo, foram impressos seis conjuntos com as 26 cartas e dividida a turma em grupos com cinco alunos cada, e repassado as regras do jogo, sendo elas:

- Distribuição das cartas – depois de embaralhar as cartas, distribuí-las igualmente entre os jogadores. Cada participante visualiza apenas as suas cartas. Os jogadores definem quem inicia a partida.
- Escolha e comparação da característica - o jogador escolhido para iniciar a partida define uma característica para ser comparada junto com os outros participantes (população absoluta, área territorial, densidade demográfica e IDH). Os demais jogadores verificam o valor correspondente à mesma característica em suas cartas. O participante que apresentar o maior valor vence a rodada.
 - Vencedor – o participante que ganhar a rodada, recolhe as cartas jogadas e depois inicia a próxima rodada.
 - Encerramento – o jogo acaba quando um participante conseguir reunir todas as cartas.

O momento de socialização consistiu nos alunos relatarem suas impressões sobre o jogo e quais foram os conhecimentos que descobriram ao comparar os dados entre os municípios, estabelecendo relação entre os conceitos da Geografia estudados e ao seu cotidiano.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Como resultado, analisou-se o conjunto de dados produzidos ao longo da pesquisa, desenvolvida com 30 estudantes e fundamentada em uma abordagem metodológica exploratória e qualitativa. Para compreender os fenômenos empíricos observados no contexto escolar, adotou-se o estudo de caso, perspectiva que possibilita verificar as experiências e percepções dos estudantes.

Foi possível observar um certo interesse dos estudantes em localizar os municípios que lhes eram mais familiares, como São José dos Pinhais e Pinhais, sendo que alguns relataram residir ou já terem residido nessas localidades. Um aspecto relevante evidenciado foi a concepção equivocada de alguns alunos, que ainda acreditavam que Pinhais, por exemplo, seria um bairro de Curitiba, o que revela lacunas no entendimento de categorias fundamentais da Geografia, como lugar, território, estado e nação. Essa constatação reforça a importância de estratégias didáticas que aproximem os conceitos geográficos abstratos da vida cotidiana dos estudantes (Brooks et al., 2017).

Observou-se que no momento de coleta de informações e preenchimento da tabela teve bastante aceitação e que cerca de 80% os estudantes ficaram curiosos com o volume de informação contida no site do IBGE, surgindo questionamentos, como por exemplo, o que se pretende quando se quantifica os dados de “internação por diarreia” – informação presente no site -. Foi orientado que esse indicador reflete a qualidade da água, ou seja, muitas pessoas internadas com sintomas de diarreia, é um indicativo de contaminação dos recursos hídricos. Foi um momento muito rico, pois por mais que não tenha sido o foco da atividade, os alunos demonstraram estarem atentos as informações contidas no site e se sentiram interessados e curiosos como cada indicador tem um propósito ao ser estudado pela demografia.

Apesar da aceitação, aproximadamente 30% dos estudantes comentaram que a atividade foi repetitiva e o processo de coleta de dados foi demorado devido ao número elevado de municípios e indicadores a serem catalogados.

Ademais, os estudantes conseguiram estabelecer relações quantitativas a partir da observação das tabelas e gráficos, ainda que alguns com dificuldades – cerca de 10% - em transpor essas informações para o mapa. Para favorecer essa leitura espacial, foi solicitado que classificassem os municípios segundo intervalos de valores do IDH previamente definidos e representados por cores (FIGURA 2). Esse exercício

visual possibilitou debates acerca de questões como: qual município apresenta maior e menor IDH? Por que aquele mais próximos de Curitiba tendem a registrar índices mais elevados?

O relato dos estudantes indicou que compreenderam que a proximidade com a capital favorece o acesso a serviços, comércio e infraestrutura, o que beneficia diretamente a qualidade de vida da população. Em contraste, municípios distantes, como Doutor Ulysses, apresentaram os menores índices. Essa etapa confirmou a potencialidade da utilização das mídias no processo de ensino e aprendizagem, não apenas como um recurso instrumental, mas como meio de ampliar a visão de mundo a partir de valores estatísticos.

No momento da confecção das cartas, os estudantes editaram um modelo com os valores de cada indicador ao seu respectivo município, acrescentando outras informações pesquisadas para complementar o layout da carta (FIGURA 3). Esse processo reforçou a relevância da sistematização dos dados ao transferi-los para as cartas, evitando equívocos e estimulando a atenção aos detalhes.

A aplicação do jogo e a roda de conversa representou o momento da socialização das aprendizagens. Observou-se que utilizaram corretamente os conceitos da geografia contemplados na sequência didática proposta, realizaram comparações dos dados dos municípios e demonstraram surpresa ao constatarem, por exemplo, que localidades com grande extensão territorial, mas com baixa população absoluta, apresentavam reduzida densidade demográfica. E que outros municípios, como por exemplo a Lapa, mesmo não ser limítrofe a Curitiba, possuía um IDH alto, não se aplicando ao padrão dos demais municípios com IDH da mesma classificação. Questões estas, debatidas e esclarecidas durante a roda de conversa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, considera-se que a partir das observações das etapas desenvolvidas e dos relatos das experiências dos estudantes, a sequência didática atingiu os objetivos estabelecidos. O jogo Super Trunfo Indicadores Socioeconômicos da RMC funcionou como um recurso pedagógico construído a partir de uma prática colaborativa, utilizando recursos midiáticos de gamificação e pautado em um diálogo crítico voltado para a compreensão dos dados estatísticos em uma perspectiva qualitativa, mais próxima da realidade vivida, favorecendo a leitura crítica das

desigualdades existentes nos municípios da RMC, ao mesmo tempo em que promoveu o engajamento e habilidades de letramento cartográfico e estatístico. Ao conciliar o uso de elementos de jogos educativos de gamificação, e de uma abordagem que envolva a construção do pensamento crítico geográfico, a experiência com o jogo Super Trunfo Indicadores Socioeconômicos da RMC demonstrou seu potencial como recurso pedagógico no ensino da Demografia, contribuindo para a leitura crítica da localidade e promovendo o engajamento dos estudantes.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Maria do Socorro Ramos.** **Relato de experiência de ensino da matemática vivido no ensino médio: a utilização da avaliação diagnóstica como instrumento de intervenção da prática de ensino em sala de aula.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 2., 2015, Campina Grande. Anais... Campina Grande: Realize Editora, 2015. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/16905>. Acesso em: 11 jul. 2025.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (org.).** **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues.** **Repensando a pesquisa participante.** São Paulo: Brasiliense, 1999.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues.** **A participação da pesquisa e a pesquisa participante.** Rosa dos Ventos, Pelotas, jun. 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rosadosventos/article/view/1936>. Acesso em: 14 jul. 2025.
- BROOKS, Clare; BUTT, Graham; FARGHER, Mary (org.).** **The Power of Geographical Thinking.** Cham, Suíça: Springer, 2017. (International Perspectives on Geographical Education). DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-49986-4>.
- CERIGATTO, Mariana Pícaro.** **Experiências pedagógicas com mídia e educação: caminhos para superar a abordagem instrumental e desenvolver habilidades crítico-reflexivas sobre a cultura midiática.** Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 38, e25791, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-469825791>. Acesso em: 25 ago. 2025.
- CERQUEIRA, Cesar Augusto; GIVISIEZ, Gustavo Henrique Naves.** **Conceitos básicos em demografia e dinâmica demográfica brasileira.** In: RIOS-NETO, Eduardo L. G.; RIANI, Juliana de L. R. (Orgs.), Introdução à Demografia da Educação. Campinas: Associação Brasileira de Estudos Popacionais (ABEP), 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/319914114_CONCEITOS_BASICOS_EM_

DEMOGRAFIA_E_DINAMICA_DEMOGRAFICA_BRASILEIRA#fullTextFileContent.
Acesso em 20 set. 2025

COSTA, Dailson Evangelista; GONÇALVES, Tadeu Oliver. **Compreensões, abordagens, conceitos e definições de sequência didática na área de Educação Matemática.** Bolema: Boletim de Educação Matemática, Rio Claro (SP), v. 36, n. 72, p. 358-388, abr. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1980-4415v36n72a16>. ISSN 1980-4415.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michele; SCHNEUWLY, Bernard. **Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento.** In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. Gêneros orais e escritos na escola. Trad. e org. de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95-128.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

HUF, Viviane Barbosa de Souza; HUF, Samuel Francisco; PINHEIRO, Nilcéia Aparecida Maciel; BURAK, Dionísio. **Avaliação diagnóstica no 6º ano: o que ela mostra em relação aos conteúdos matemáticos.** Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 5, n. 12, p. 30600–30613, dez. 2019. DOI: <https://doi.org/10.34117/bjdv5n12-176>.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. L. **A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação.** Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 18, n. 00, p. e023141, 2023. DOI: 10.21723/riae.v18i00.17958. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17958>. Acesso em: 28 out. 2025.

MAPAS PARA COLORIR. Mapa da Região Metropolitana de Curitiba (RMC) 2024. Disponível em: <https://www.mapasparacolorir.com.br/mapa-regiao-metropolitana-de-curitiba.php>. Acesso em: 7 jul. 2025.

NOVAIS, Éliton Paulo; STEFANO, Silvio Roberto; SCHMIDT, Lisandro Pezzi. **Construindo o jogo Super Trunfo América Latina como estratégia de ensino em Geografia.** Anais CIET:Horizonte, São Carlos, v. 4, n. 1, 2024. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/1461>. Acesso em: 11 jul. 2025.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa.** 7. ed. revista e atualizada. Petrópolis: Vozes, 2016.

OLIVEIRA, Victor Hugo de; SICHLERI, Danilo Antônio. **Gamificação na educação.** Revista Interface Tecnológica, Taquaritinga, v. 21, n. 1, p. 88–99, 2024. DOI: <https://doi.org/10.31510/infa.v21i1.1883>. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/1883>. Acesso em: 3 set. 2025.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação política.** 41. ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

SCZIP, Rossano Rafaelle. **A plataformação da educação na rede estadual do Paraná: impactos sobre o trabalho docente e na disciplina de História.** Revista Palavras ABEHrtas, n. 9, 2024. ISSN 2764-0922. Disponível em: <https://www.palavrasabehrtas.abeh.org.br/index.php/palavrasABEHrtas/article/view/107/74>. Acessado em: 18 set. 2025.

SILVA, G. O.; OLIVEIRA, G. S.; SILVA, M. M. **O estudo de caso único na organização e desenvolvimento da pesquisa em educação.** In: Metodologias, Técnicas e Estratégias de Pesquisa: estudos introdutórios 4. SANTOS, A. O.; OLIVEIRA, G. S.; RODRIGUES, M. C. (orgs). - Uberlândia, MG: FUCAMP, 2022. 108p. Disponível em: <<https://www.unifucamp.edu.br/wp-content/uploads/2022/04/LIVRO-18-Met-Tec-e-Estrat-de-Pesq-est-introd-4.pdf>>. Acessado em: 15 de set. 2025.

SILVA, Cleberson Souza da; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química.** Ciência & Educação, Bauru, v. 29, e23003, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1516-731320230003>. Acesso em: 1 set. 2025.

SIEGEL, Jacob S.; SWANSON David A. **The Methods and Materials of Demography.** 2^a ed. San Diego: Elsevier Academic Press, 2004.

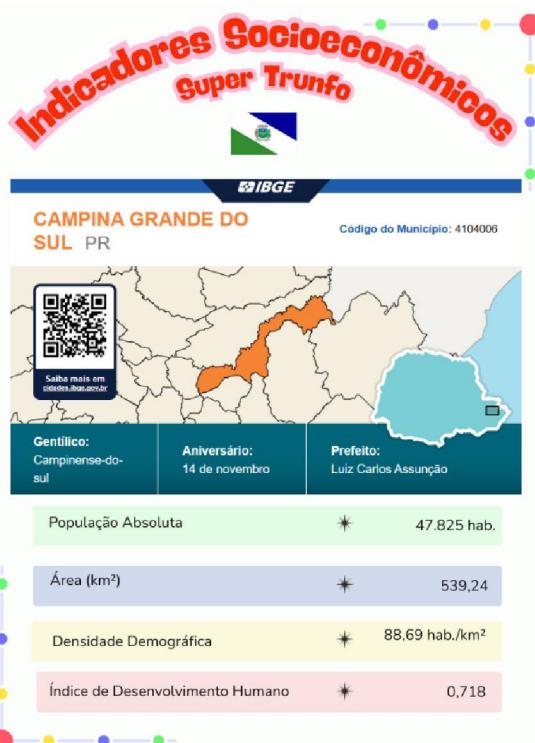
ZANCHETTA JR., Juvenal. **Os temas educação, escola e conhecimento nas leis e nas práticas midiáticas brasileiras.** Educação & Sociedade, Campinas, v. 36, n. 133, p. 1119–1136, dez. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/fshjHTvfnPpQkTzFxkj9Lg/>. Acesso em: 1 set. 2025.

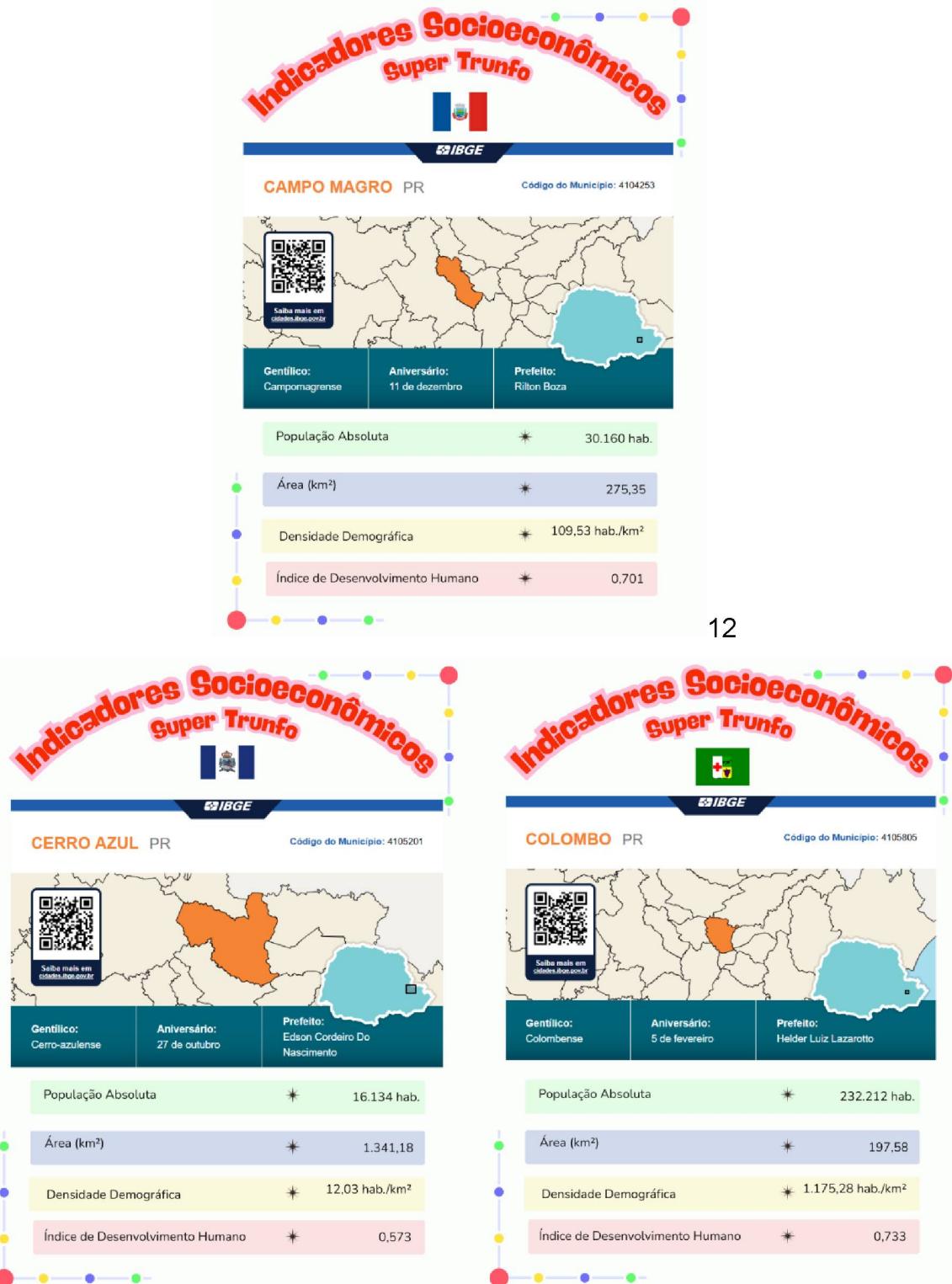
ZANCHETTA JUNIOR, Juvenal. **O difícil diálogo entre escola e mídia.** Educação & Pesquisa, São Paulo, v. 43, n. 4, p. 1055-1071, dez. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/wBMzHYhsTV8TQ4LF8RG4mYs/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 1 set. 2025.

ZANETTE, Marcos Suel. **Pesquisa qualitativa no contexto da Educação no Brasil.** Educar em Revista, Curitiba, v. 33, n. 65, p. 149-166, jul./set. 2017. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.47454>.

6 APÊNDICE







Indicadores Socioeconômicos Super Trunfo



CONTENDA PR

Código do Município: 4106209



População Absoluta	19.128 hab.
--------------------	-------------

Área (km ²)	299,03
-------------------------	--------

Densidade Demográfica	63,97 hab./km ²
-----------------------	----------------------------

Índice de Desenvolvimento Humano	0,681
----------------------------------	-------

Indicadores Socioeconômicos Super Trunfo



CURITIBA PR

Código do Município: 4106902



População Absoluta	1.773.718 hab.
--------------------	----------------

Área (km ²)	435,27
-------------------------	--------

Densidade Demográfica	4.078,53 hab./km ²
-----------------------	-------------------------------

Índice de Desenvolvimento Humano	0,823
----------------------------------	-------

Indicadores Socioeconômicos Super Trunfo



DOUTOR ULYSSES PR

Código do Município: 4128633



População Absoluta	5.697 hab.
--------------------	------------

Área (km ²)	777,48
-------------------------	--------

Densidade Demográfica	7,33 hab./km ²
-----------------------	---------------------------

Índice de Desenvolvimento Humano	0,546
----------------------------------	-------

Indicadores Socioeconômicos Super Trunfo



FAZENDA RIO GRANDE PR

Código do Município: 4107652



População Absoluta	148.873 hab.
--------------------	--------------

Área (km ²)	116,67
-------------------------	--------

Densidade Demográfica	1.275,93 hab./km ²
-----------------------	-------------------------------

Índice de Desenvolvimento Humano	0,720
----------------------------------	-------





