Revista Brasileira de Educação em Geografia
www.revistaedugeo.com.br
ISSN 2236-3904

CARTA NA MANGA:
o uso de jogos na educação geográfica

Adelvan Ferreira Santos
adelvangeo@gmail.com

Mestrando no Programa de Pós-graduação em Estudos Territoriais e Coordenador Pedagógico na Secretaria Municipal de Educação de Serrolândia/BA.

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2731-4515

Marcone Denys dos Reis Nunes
mnunes@uneb.br

Doutor em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e Professor da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5383-9294

Simone Santos de Oliveira
ssoliveira@uneb.br

Doutora em Educação e Contemporaneidade e Professora da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

ORCID: http://orcid.org/0000-0001-5477-6216

RESUMO

O artigo discute a produção e uso de jogos geográficos na educação básica, além de apresentar o jogo como importante dispositivo didático-pedagógico para dinamizar o ensino de Geografia, pois o jogo é uma linguagem lúdica que permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa. Esta produção é um desdobramento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do curso de Licenciatura em Geografia, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), *Campus* IV, Jacobina, cujo objetivo foi fazer uma análise a respeito das contribuições do uso dos jogos didáticos para o ensino de Geografia. O *lócus* da proposta investigativa foram turmas do 9º Ano do Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), localizado em Serrolândia-BA. Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa em educação, do tipo pesquisa-ação. Para chegarmos aos resultados nos valemos da produção e da utilização do Jogo "Geoconexões: sociedade de consumo e sustentabilidade", usado em três turmas do 9º Ano do Ensino Fundamental do referido colégio, além das observações participantes e das entrevistas semiestruturadas com dois professores que trabalham nas turmas escolhidas. Por meio desta prática educativa, ficou evidente que os jogos possibilitam maior envolvimento dos estudantes com conteúdos trabalhados e que a sua produção contextualiza a realidade e possibilita a aprendizagem significativa no âmbito da Geografia escolar.

PALAVRAS-CHAVE

Jogo geoconexões, Educação Geográfica, Ensino Fundamental.

ACE UP THE SLEEVE:
the uso of games in geographical education

ABSTRACT

This article discusses the production and use of geographical games in basic education, in addition to presenting the game as an important didactic-pedagogical device to streamline the teaching of Geography, as the game is a playful language that allows the awakening of curiosity and instigates the desire to learn in a pleasant way. This production is an unfoldment of an End of Course Paper (known as *TCC*), from the course of Degree in Geography at Universidade do Estado da Bahia (UNEB), *Campus* IV, Jacobina, in which the objective was to analyze the contributions in using didactic games for Geography teaching. The locus of the investigative proposal were classes from the 9th Year of Elementary School II, from the Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS). It is, therefore, a qualitative research in education, of the action research type. To reach the results, it was used the production and use of the game "Geoconexões: sociedade de consumo e sustentabilidade" in three classes of 9th Year of Elementary School II at in addition to participating observations and semi-structured interviews with two teachers who work in the chosen classes. Throug this educational pratice it was possible to see that games allow a greater student involvement with the worked contents and that their production contextualizes reality, developing geographical reasoning and meaningful learning within the scope of School Geography.

KEYWORDS

Geoconnection games; Geographic Education; Elementary School.

Cartas na mesa: por uma introdução das ideias

A partir dos temas e conceitos abordados pela Geografia na escola, é possível que os discentes pensem geograficamente para que eles compreendam a interação entre os conceitos e seus cotidianos, a partir da análise da relação entre sociedade e natureza, tornando-os cidadãos atuantes e reconhecendo o seu papel na sociedade. Para isso, é indispensável que haja um esforço por parte dos professores em pesquisar a sua prática pedagógica com o objetivo de promover a aprendizagem significativa dos estudantes. A aquisição do conhecimento acontece a partir do momento que os sujeitos participam, compreende e recria o seu modo de pensar o mundo, de perceber a realidade por meio dos conceitos postos em prática em sala de aula e em seus espaços vividos.

Este artigo resultou de uma pesquisa que buscou elucidar a importância do uso e da produção dos jogos geográficos como dispositivos metodológicos que possibilitam a apreensão do conhecimento, a interação entre os estudantes, o respeito às regras de convivência, tendo em vista que os jogos estão presentes nas diferentes fases da vida das

pessoas, pois o seu caráter lúdico desperta a imaginação, potencializa a cognição e a análise do estudante, uma vez que o jogo possibilita a criação de estratégias para que o sujeito vença desafios e oponentes.

Sobre o conceito de ludicidade, Soares e Porto (2006), caracteriza como uma atitude das pessoas e não é inerente a algo ou alguém e conceitua como sendo um "[...] fenômeno subjetivo que possibilita ao indivíduo se sentir inteiro, sem divisão entre o pensamento, a emoção e a ação" (SOARES; PORTO, 2006, p. 56). Portanto, o lúdico pode estar presente em vários momentos da vida humana, seja no campo individual ou coletivo, pois a ludicidade se caracteriza como uma atitude das pessoas, envolve espontaneidade, flexibilidade e proporciona prazer, estando presente nas atividades lúdicas, constituídas por jogos, brincadeiras e festas que são manifestações que trazem alegrias e espontaneidade. Para as pesquisadoras, a ludicidade se caracteriza como uma atitude das pessoas, envolve espontaneidade, flexibilidade e proporciona prazer às pessoas.

Luckesi (2000), define ludicidade a partir de um ponto de vista interno e integral do sujeito e a relaciona às atividades lúdicas. Este pesquisador afirma que, quando estamos participando de uma atividade lúdica, poderemos estar divididos com uma outra coisa porque "[...] a mente pode estar em outro lugar" (LUCKESI, 2000, p. 21). Na concepção deste autor, se o sujeito, a criança ou o jovem, não estiver verdadeiramente participando espontaneamente de um jogo, como atividade lúdica, esta não se classifica como ludicidade, mas uma forma de manifestação da ludicidade.

Imbuídos por essas abordagens, nos inquietamos sobre os jogos, sobretudo pensar que eles são como manifestações do lúdico e para além da ludicidade, acreditamos que os jogos podem se configurar como dispositivos didático-pedagógicos que permitem ensinar e aprender temas e conceitos da Geografia Escolar, a partir de uma mobilização centrada na representação da realidade por meio do simulacro dos jogos, pois a Geografia Escolar possibilita aos estudantes lerem, representarem e interpretarem o mundo e suas permanentes transformações.

A partir do exposto, esta escrita busca responder a seguinte pergunta: quais as contribuições dos jogos pedagógicos no processo de ensino e de aprendizagem dos conteúdos de Geografia na educação básica?

O esforço de produzir este trabalho foi iniciado na graduação, no curso de licenciatura plena em Geografia, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), *Campus* IV, Jacobina-BA, a partir dos estudos do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), cujo *lócus* de pesquisa foi constituído por três turmas de nono ano do Ensino Fundamental, do

Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Este trabalho versou sobre uma pesquisa qualitativa em educação, empenhada em expender e intervir no contexto educacional pela via da pesquisa-ação, objetivando fazer uma análise a respeito das contribuições do uso dos jogos didáticos para o ensino de Geografia na escola básica. Os resultados obtidos com o uso de jogos como dispositivos didáticos, a partir das observações feitas e das análises das informações colhidas nas entrevistas ficou claro que os jogos potencializam a aprendizagem dos conteúdos da Geografia Escolar, cujo conhecimento consiste em proporcionar uma determinada representação do mundo em que vivem os estudantes, proporcionando-os uma Educação Geográfica.

Para Callai (2010), a educação geográfica é um conceito que está sendo construído e vai além do ensinar e aprender Geografia. Então,

> [...] Significa que o sujeito pode construir as bases de sua inserção no mundo em que vive, e, compreender a dinâmica do mesmo através do entendimento da sua espacialidade. Esta como decorrência dos processos de mundialização da economia e de globalização de todo o conjunto da sociedade requer novas ferramentas para a sua compreensão. Educação Geográfica significa, então, transpor a linha de obtenção de informações e de construção do conhecimento para a realização de aprendizagens significativas envolvendo/utilizando os instrumentos para fazer a análise geográfica. Essa perspectiva considera que entender a sociedade a partir da espacialização dos seus fenômenos pode ser uma contribuição para a construção da cidadania (CALLAI, 2010, p. 412).

Portanto, se a Educação Geográfica significa transpor as informações e o conhecimento em aprendizagens significativas, o jogo, enquanto dispositivo didático, poderá proporcionar aprendizagens geográficas a partir de atividades lúdicas na sala de aula de Geografia que possibilite aos estudantes a apropriação dos conceitos da ciência geográfica, sobretudo a de espaço, ou seja, a Educação Geográfica ancorada no uso de jogos é uma maneira compreender a produção do espaço geográfico e suas contradições, aplicando determinados princípios[1] para compreender os aspectos fundamentais da realidade, como a localização e a distribuição dos fatos e fenômenos na superfície

[1] Os princípios são: Analogia, Conexão, Diferenciação, Distribuição, Extensão, Localização e Ordem. O princípio da Analogia defende que um fenômeno geográfico sempre é comparável a outros. A identificação das semelhanças entre fenômenos geográficos é o início da compreensão da unidade terrestre. O princípio da Conexão defende que um fenômeno geográfico nunca acontece isoladamente, mas sempre em interação com outros fenômenos próximos ou distantes. O princípio da diferenciação centra-se na variação dos fenômenos de interesse da Geografia pela superfície terrestre (por exemplo, o clima), resultando na diferença entre áreas. O princípio da Distribuição exprime como os objetos se repartem pelo espaço. O princípio da Extensão compreende o espaço finito e contínuo delimitado pela ocorrência do fenômeno geográfico. O princípio da Localização é necessário para compreender a posição particular de um objeto na superfície terrestre. A localização pode ser absoluta (definida por um sistema de coordenadas geográficas) ou relativa (expressa por meio de relações espaciais topológicas ou por interações espaciais). E o princípio da Ordem ou arranjo espacial refere-se ao modo de estruturação do espaço de acordo com as regras da própria sociedade que o produziu, sendo considerado o princípio mais complexo. (MOREIRA, 1982; 1999).

terrestre, o ordenamento territorial, as conexões existentes entre componentes físico-naturais e as ações antrópicas, se bem intencionadas pelo professor.

A pesquisa inicial que gerou esta escrita, ocorrida em 2019, foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade do Estado da Bahia, aprovada sob o número do parecer: 3.212.228, cujos pré-requisitos referentes aos cuidados éticos em pesquisa foram considerados, inclusive no que se refere ao sigilo das identidades dos participantes. Quanto aos procedimentos metodológicos utilizados, foram realizadas observações participantes durante todo o processo de criação e aplicação dos jogos geográficos, assim o percurso de coleta dos resultados se deu de maneira simultânea aos distintos caminhos metodológicos, cuja análise possibilitou a escrita do TCC *"O uso de jogos didáticos para o ensino de Geografia: contribuições ao processo de ensino e aprendizagem"* Santos, (2019), apresentado ao Colegiado do Curso de Licenciatura em Geografia, do Departamento de Ciências Humanas (DCH), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), *Campus* IV, Jacobina-BA.

Excetuando-se esta seção introdutória, as considerações finais e as referências, este trabalho está organizado em três principais seções: *Jogos e educação geográfica: uma parceria perfeita* versa sobre a conceituação de jogo, ludicidade e usos e possibilidades dos jogos na educação geográfica; *A gênesis do "Geoconexões": socializando fazeres* é a seção que versa sobre a elaboração do jogo "Geoconexões: sociedade de consumo e sustentabilidade" Santos (2019), suas regras e os conteúdos que possibilitam ser contextualizados a partir deste jogo; *A utilização do "Geoconexões: sociedade de consumo e sustentabilidade"* é a seção que evidencia o uso do jogo geoconexões nas turmas escolhidas na pesquisa-ação, os desafios e contribuições traduzidos nas narrativas dos professores entrevistados.

Jogos e educação geográfica: uma parceria perfeita

Compreendemos que a Educação Geográfica é a superação do simples ensinar conteúdos da Geografia. Portanto, este modo de compreender a realidade envolve o processo que torna as aprendizagens significativas nas vidas dos estudantes, possibilitando-os reconhecerem suas identidades, seus pertencimentos, seus modos de ser e de estar no mundo, bem como reconhecer as espacialidades dos fenômenos sociais que fazem parte de suas vidas (CALLAI, 2011). Assim posto, entendemos que os jogos, enquanto dispositivo didático-pedagógico, poderá ser utilizado nas atividades escolares

como instrumentos necessários para determinadas abordagens conceituais e de conteúdos, de modo a mobilizar os estudantes para eles darem significado aos conceitos científicos.

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

Os jogos surgiram em tempos remotos e sempre despertaram a curiosidade e o interesse de crianças e adultos por meio da competitividade, pois estes artefatos possuem características que perpassam tanto pelo lado recreativo como educacional. Quanto à sua conceituação, Breda (2018) afirma que há uma certa dificuldade em conceituar jogo, pelo fato de ser um artificio cultural bastante difundido e suas definições serem bastante diversificadas. No dicionário da língua portuguesa, Ximenes (2000) apresenta as seguintes definições:

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

A partir dessas conceituações, podemos perceber que o jogo possui diversas definições e que todas elas estão ligadas ao seu uso e ao próprio sentido da palavra. Na concepção de Chalita (2015, p. 147), os jogos estão relacionados ao "[...] lado sério da brincadeira. No primeiro há regras antecipadas; já no segundo, as regras podem ser criadas e alternadas a qualquer hora". Ainda segundo ela, a definição de jogo está diretamente ligada a algo mais rígido, inflexível, pois quem participa tem que cumprir uma série de princípios que mantém a ordem em uma partida.

As regras dos jogos nos remetem ao convívio em sociedade, é o reflexo das condutas humanas onde são estabelecidas restrições para o bom convívio e, se usados, em educação, pode amadurecer valores éticos, trabalho em equipe, respeito às diferenças e à narrativa do outro.

No entanto, os jogos não foram sempre bem vistos como um dispositivo didático-pedagógico. Por muito tempo, os jogos foram negligenciados e tidos como não sérios,

vistos apenas como um recurso de recreação, momento de pausa entre as atividades de esforço físico e escolar, principalmente na idade média onde eles associavam aos jogos de azar, Kishimoto (2014). Aos profissionais adeptos da educação tradicional não cabia o uso dos jogos em suas metodologias, uma vez que não acreditavam que eles pudessem ser utilizados como dispositivos para ensinar e aprender conteúdos escolares, nem tampouco pensavam que a educação resulta de uma ação participativa e colaborativa, nem que o jogo fosse uma linguagem lúdica que pudesse favorecer a interação entre estudantes e professores, pois na educação tradicional o estudante era visto como um sujeito passivo, resultante de um acúmulo de conteúdos passados pelos professores.

Apesar das inovações tecnológicas, metodológicas e do avanço nas orientações curriculares, possibilitadas pelos documentos oficiais que regem a educação brasileira, os jogos ainda são pouco utilizados no processo de ensino e de aprendizagem. "No Brasil o uso de jogos no ensino de Geografia, é relativamente recente, principalmente para os anos finais da educação básica. O habitual são adaptações de jogos comerciais" (BREDA, 2018, p. 30). O fato de ser adaptações não deslegitima o seu potencial, pelo contrário, facilita o entendimento de regras que já são basicamente conhecidas pelos estudantes. As adaptações se bem utilizadas, com objetivos estabelecidos, podem contribuir para a dinamização das aulas de Geografia, instigando nos estudantes a curiosidade e o desejo em participar da atividade que se propôs para a aula, pois seu caráter lúdico, não tira deles a seriedade que se requer em um espaço formal de ensino.

A Geografia escolar contemporânea se reinventa a todo momento, buscando alternativas para contextualizar seus conteúdos e conceitos por meio dos diferentes dispositivos didáticos e lúdicos. Segundo Breda (2018, p. 30), "Nas últimas décadas, pesquisas sobre a produção de jogos para a Geografia escolar começam a ganhar espaço, estimulando a criação de materiais", pois é perceptível que há uma nova postura por parte dos professores e professoras para que as aulas sejam inovadoras e interessantes, de modo a possibilitar uma maior interação dos estudantes, seja através do uso das diversas linguagens como as charges, Histórias em Quadrinho, músicas, filmes e jogos, os quais permitem promover uma educação geográfica dinâmica e prazerosa.

O jogo é um tipo de linguagem, muitas vezes carregado de elementos imagéticos, capaz de atrair a atenção dos estudantes para a abordagem de diferentes temáticas geográficas, possibilitando diversificar o ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos tornando as aulas atrativas, aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida deles.

Para Nunes, Santos e Maia (2018),

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

De acordo com Pontuschka, Paganelli e Cacete (2009, p. 215) "[...] o uso de linguagens na Geografia não visa reproduzir receitas, mas sim, oferecer propostas que, associadas à criatividade dos educadores, possam constituir ideias para a utilização de diferentes conteúdos". A linguagem imagética instiga o olhar, a percepção dos sujeitos por meio dos símbolos que estão representados nas cartas, tabuleiros e entre outras peças que compõem os mais variados tipos de jogos.

> É preciso destacar, ainda, que os processos de ensino e de aprendizagem se dão intermediados pela linguagem. É ela o veículo do conhecimento. A linguagem é um fenômeno associado ao domínio cognitivo; por isso, os três aspectos: aprendizagem, linguagem, e cognição são familiares, o jogo, portanto, surge como a força motriz que as coloca em ação (MIRANDA, 2002, p. 23).

Para além das cartas, mapas e literaturas, os jogos geográficos potencializam o processo de ensino e de aprendizagem, sendo uma alternativa de material didático no processo de formação. Conforme Klimek (2011, p. 120) "com os jogos, os alunos utilizam o pensamento lógico, trabalham as ferramentas da inteligência, constroem habilidades motoras, domínio de espaço, e, principalmente, são sujeitos ativos saindo da passividade''. A maioria das crianças e jovens já tiveram algum tipo de jogo, por mais simples que ele seja, pois lhes desperta o interesse pelo desafio, seja como forma de entretenimento ou uma intenção específica de aprendizado, pois é importante que os estudantes sejam "[...] instigados à aprendizagem por meio de atividades que os conduzam à participação, para que assim haja uma maior aproximação entre a ciência e o cotidiano." (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 260)

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

> Os jogos pedagógicos são baseados em modelos de situações reais e são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa

> variedade de contextos de aprendizagem. Os modelos simplificam a realidade e os jogos oferecem um contato simulado com a realidade modelada, permitindo tanto a vivência e apreciação quanto o experimento e reflexão (KLIMEK, 2011, p. 117-118).

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

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

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

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

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

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

De acordo com Kaercher (2003, p. 24), "a luta pela educação pública de qualidade e uma atuação docente digna e crítica é uma batalha contra o conformismo e a repetição mecanizada", pois é preciso que não se perca o "gosto" pela profissão e o prazer em renovar as práticas docentes por meio de metodologias ativas e diversificadas que atraiam o interesse dos estudantes e possibilitem a construção do conhecimento. É nesse sentido que a produção e a aplicação dos jogos geográficos poderão contribuir com esse processo, pois os jogos e a educação geográfica se constituem como uma parceria perfeita, capaz de envolver e mobilizar os estudantes para a aprendizagem significativa.

A gênesis do "geoconexões": socializando fazeres

O "Geoconexões" é um jogo de tabuleiro produzido por Santos (2019), a partir da adaptação de outro jogo comercial: "Banco Imobiliário", cujo tamanho original do tabuleiro é 50 por 50 cm, produzido a partir do Software de designer gráfico Corel Draw. O tabuleiro do jogo (Figura 1) é organizado da seguinte forma: ao todo são 42 casas que são distribuídas em 1 início; 1 liquidação; 1 hotel ecológico; 1 prisão; 8 casas de informações e 30 casas comuns com enunciados: 10 casas sobre sociedade de consumo; 10 casas sobre a degradação ambiental e 10 casas sobre meio ambiente e sustentabilidade. Além do tabuleiro, o jogo contém um manual, 30 cartas de informações/atualidades, assim distribuídas: 10 cartas sobre sociedade de consumo; 10 cartas sobre a degradação ambiental e 10 cartas sobre meio ambiente e sustentabilidade.

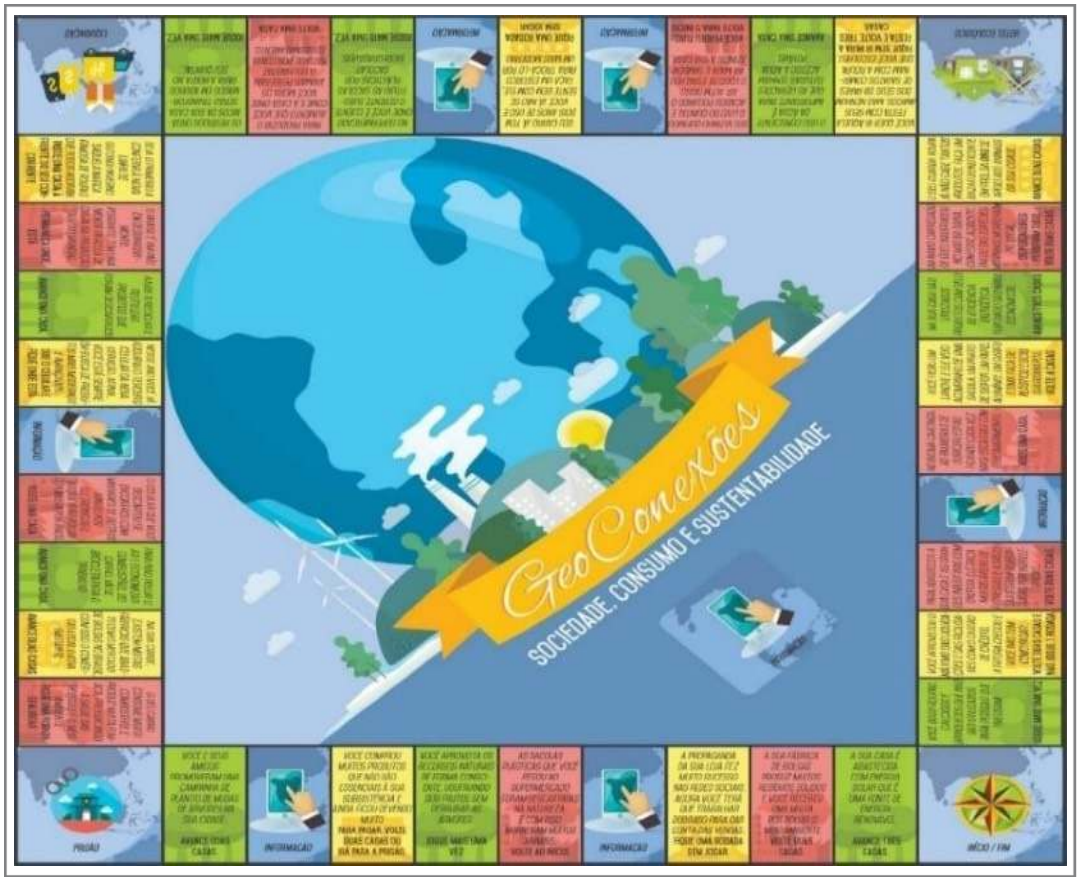


Figura 1: Tabuleiro do Jogo "Geoconexões"
Fonte: Arquivo pessoal do autor, 2019.

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

Têm duas formas de ir para a prisão: Se o jogador cair duas vezes seguidas em casas vermelhas que contêm ações negativas ou se ele sortear a carta vai para a prisão. A casa "Liquidação" representa a "Sociedade de Consumo", os impulsos por compras,

portanto, torna-se também uma prisão simbólica. O "Hotel Ecológico" representa uma pausa para o descanso e a convivência com a natureza. As cartas de informações (Figura 2) trazem notícias positivas e negativas que circulam nos sites de jornais e revistas. As cartas também são divididas nas cores amarela, vermelha e verde, seguindo a mesma lógica entre sociedade de consumo, degradação ambiental, meio ambiente e sustentabilidade. Ao cair na carta sorteada o participante deverá ler os enunciados, tanto das casas ou das cartas e cumprir a ação que for indicada nas mesmas.



Figura 2: Cartas de informações do Jogo "Geoconexões"
Fonte: Arquivo pessoal do autor, 2019.

O jogo aborda temas transversais que poderão ser trabalhados por diversas áreas do conhecimento. Com o jogo "Geoconexões" é possível abordar conceitos como: bens primários e secundários; conservação; preservação; degradação ambiental; propaganda em redes sociais; combustíveis fósseis, entre outros, a depender dos objetivos e da contextualização feita pelo(a) professor(a), além de outras contribuições para a Geografia Escolar.

A experiência do "Geoconexões: sociedade de consumo e sustentabilidade"

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

Ao nos apropriarmos dos recursos naturais de forma desordenada para suprir necessidades secundárias, ou seja, que não fazem parte das necessidades básicas de sobrevivência, estamos sendo consumistas, sobretudo para atender ao ego em uma sociedade de consumo e estabelecer fronteiras entre classes dentro de um sistema capitalista. Para Barbosa e Camppbell (2006), os mesmos objetos, bens e serviços que utilizamos para as nossas necessidades físicas e biológicas, para matar nossa fome e sede, bem como nos abrigar do tempo, são "[...] consumidos no sentido de 'esgotamento', e utilizados também para mediar nossas relações sociais, nos conferir *status"* (BARBOSA; CAMPPBELL, 2006, p. 22).

Em meio a estas relações, a propaganda é influenciadora e bastante utilizada nos dias atuais para nos instigar a consumir produtos que, de fato, não necessitamos, agravando a demanda por recursos naturais e, consequentemente, causando impactos ambientais irreversíveis, mas se houvesse a conscientização por parte dos sujeitos é possível viver de forma sustentável.

Partindo desses pressupostos, foi possível contextualizar os conteúdos que serviram como parâmetro para a elaboração do jogo "Geoconexões: Sociedade, consumo e sustentabilidade" que foi utilizado no COMAGS. Logo no início o "Geoconexões" agradou aos professores participantes da pesquisa e, também, os professores das diferentes áreas do conhecimento. O recurso lhes pareceu bastante familiar, tendo em vista que é a adaptação do Banco Imobiliário, um outro jogo comercial bastante difundido entre os jovens.

Ficou nítido o interesse dos docentes em ter outros exemplares do jogo com adaptações dos conteúdos dos componentes curriculares que eles ministram, no entanto, o nosso produto foi elaborado a partir de conteúdos transversais possibilitando inúmeras formas de contextualizações para atender a diferentes objetivos, a depender do que se

deseja alcançar nas diversas disciplinas.

O jogo foi utilizado em 3 turmas do 9° Ano do Ensino Fundamental, no componente curricular Geografia, onde os conteúdos sociedade de consumo e degradação ambiental haviam sido ministrados. A professora n°1[2] (turno vespertino) e o professor n° 2 (turno matutino), informaram que elaboram os seus respectivos planejamentos a partir da Base Comum Curricular (BNCC), homologada em 2018, no entanto, estavam utilizando o livro "Geografia: Espaço e Vivência", da Editora Saraiva, do ano de 2015, por falta do recebimento de novos livros.

O livro didático é o recurso didático mais utilizado pelos professores. Embora existam críticas quanto ao uso do livro didático como currículo do aluno, na elaboração dos jogos é importante ter os conteúdos desses livros como base e a partir deles introduzir outras fontes que incrementem as temáticas, sobretudo valendo-se dos contextos dos lugares de vivências desses sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem

Para o início da aula e da utilização do jogo "Geoconexões", os professores se apropriaram dos recursos, dividiram as turmas em três grupos (n° de exemplares do jogo). Em seguida, fizeram uma breve contextualização dos conteúdos, uma espécie de revisão. Durante a aula, os docentes mantiveram o controle das atividades e, ao término, avaliaram as contribuições desse dispositivo didático-pedagógico.

Para um melhor entendimento, o manual do "Geoconexões" contém todas as regras, como exposto na seção anterior, e o tabuleiro indica as ações que devem ser seguidas para que o estudante alcance a reta final e o título de sustentabilidade, cabendo ao professor a supervisão e a contextualização do assunto que já havia sido trabalhado em sala de aula, bem como a garantia que as regras fossem seguidas, pois o jogo poderá servir como uma espécie de revisão dos conteúdos ou de fechamento da unidade.

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

Em relação às turmas, os professores tinham as suas concepções de diferenciação

[2] Os professores foram identificados por números para preservar suas identidades.

entreelas, mesmo sendo alunos com a mesma faixa etária. Foi percebido um certo receio por parte dos professores com relação ao 9º Ano vespertino. Eles avaliaram que os estudantes eram menos interessados, dispersos, o que dificultam a dinâmica das aulas. No entanto, com a utilização do jogo, percebeu-se o contrário, a turma com 43 estudantes se mostrou interessada ao novo.

A professora nº 1 já havia mencionado que utiliza apenas o livro didático em suas aulas e que não tinha pensado na possibilidade de trabalhar com os jogos, no entanto, ela percebeu que com o "Geoconexões" houve uma mudança significativa na turma. Assim disse:

> *Eu achei o jogo interessante, foi uma coisa que levou os alunos a prestarem atenção, coisa que eles não costumam fazer nas aulas e como foi um assunto que já foi dado, teve alunos que se interessaram muito, principalmente aqueles alunos que não se interessavam, que não praticavam das aulas.* (Professora n° 1 – Narrativa oral, 7 de junho de 2019)

É notório que os jogos estimulam a participação dos estudantes de modo a saírem da passividade e a se fazerem parte do processo de ensino e aprendizagem, é nítido também a surpresa da docente ao avaliar que o jogo é um dispositivo didático interessante, uma possibilidade de atrair a atenção dos estudantes, se desvinculando dos textos do livro didático. A partir dessa constatação, a Professora nº 1 evidenciou que compreende a eficácia da produção do próprio material didático e afirmou que: "*depois desse jogo eu percebi que realmente vale a pena, eu vou pensar com carinho nessa possibilidade.*" (Professora n° 1 – Narrativa oral, 7 de junho de 2019**)**. A narrativa desta professora nos dá indícios de que é possível que o professor possa fazer um esforço de ser o autor do seu material de trabalho e um possível desprendimento de orientações verticalizadas a partir do livro didático.

Quanto às turmas do matutino, foi possível observar a participação dos estudantes, como, também, o trabalho do Professor nº 2. Ele avalia a eficácia do jogo de forma positiva e nos disse que:

> *Eu percebo que ele [o jogo] veio sistematizar o conhecimento, houve assim, um reforço de forma lúdica, onde percebeu-se o prazer e o dinamismo dos alunos em interagir uns com os outros e até mesmo com nós professores. Então, assim, era notório a felicidade de todos e, também, a satisfação. Eu vejo esse método como uma possibilidade a ser seguida e repetida mais vezes, eu acho que foi de grande valia.* (Professor n° 2 – Narrativa oral, 7 de junho de 2019)

O Professor nº 2 menciona sobre a satisfação dos estudantes, isso realmente foi percebido durante a utilização e pode ser exemplificado por um episódio curioso: Em uma das turmas tínhamos duas aulas geminadas, isto é, seguidas, no entanto, com o

intervalo entre elas, ao tocar o sinal alguns grupos de estudantes permaneceram em sala, dando continuidade à partida, o que por certo demostra o interesse pelo jogo como dispositivo didático para aprender temáticas da Geografia Escolar, pois "O jogo tem uma profundidade psicológica de transformar a brincadeira em realidade, por isso as regras fechadas, a sua intensidade e, principalmente, o poder de fascinação que exerce sobre as pessoas" (CHALITA, 2015, p. 148). De fato, os jogos são fascinantes e despertam o interesse e, também, a competitividade. Dessa maneira, seria prudente que houvesse um acompanhamento para que não haja disputas que percam de vista os objetivos da aula para que o jogo não se torne banal ou de azar, mantendo o respeito mútuo entre alunos e professores.

Com relação às dificuldades encontradas, o professor relata que "*uma das dificuldades que se observa, é o espaço físico: a sala é muito pequena e há um número muito alto de alunos.*" (Professor n° 2 – Narrativa oral, 7 de junho de 2019). Essa dificuldade tornou-se um grande desafio a ser superado, tínhamos três exemplares com 6 pinos, o que possibilitou 6 jogadores por partida e, em média, 40 alunos na turma. Assim, foram formadas duplas para cada pino, ficando duas duplas de reservas, a cada partida as duplas revezavam, possibilitando que todos pudessem jogar (Figura 3). No entanto, tiveram alguns estudantes que preferiram ficar na torcida e não jogaram, permitindo a permanência dos que já estavam jogando.



Figura 3: Aplicação do Jogo "Geoconexões"
Fonte: arquivo pessoal do autor, 2019.

No que concerne à contextualização da temática abordada com o lugar de vivência dos estudantes, isso foi possível a partir de informações em sites diversos, outros livros didáticos e revistas eletrônicas para trazer algumas atualidades interligadas à questão do consumo, da degradação ambiental e com a sustentabilidade. A exemplo: "A Caatinga é um dos Biomas mais degradados do País, concentrando mais de 60% das áreas suscetíveis à desertificação" (Fonte: Cerratinga.org, 2019). A partir desse enunciado é possível contextualizar os conceitos de Bioma, Caatinga e Desertificação, possibilitando a conscientização dos estudantes diante dos agravamentos do desmatamento do bioma ao qual eles têm acesso ou que eles fazem parte.

Um outro enunciado traz a seguinte informação: "No município de Jeremoabo-BA, o poder público assegurou a proteção legal da palmeira Licuri, com a aprovação de um projeto de lei que proíbe a sua queimada e derrubada" (SAITO, 2006, p. 68). A palmeira mencionada é um dos símbolos da cultura de Serrolândia, demonstrar uma ação positiva parte de um esforço de conscientização sobre a conservação de um bem que representa o povo e um período da história que ficou marcado pela dinâmica da economia do município voltada para a extrativismo do fruto dessa palmeira.

Ser um instrumento de mediação desses conceitos é parte da função do jogo "Geoconexões". Tê-lo como dispositivo didático-pedagógico possibilitou que os estudantes se apropriassem do conteúdo por meio da descoberta, da diversão e da disputa. É assim no convívio em sociedade, a todo momento nos questionamos, criamos estratégias para alcançar os objetivos, muitas vezes perdemos, outras ganhamos, mas o jogo continua. Com relação ao professor, ele nos falou que: *foi uma experiência que veio só a somar e pretendo não necessariamente copiá-la, mas tomar como exemplo e desenvolver outras, seguindo esse viés* (Professor n° 2 – Narrativa oral, 7 de junho de 2019). Então, através do exposto, tivemos a certeza de que o objetivo da proposta do uso do "Geoconexões" foi alcançado.

Portanto, todo o processo de elaboração e utilização dos jogos nos mostraram que, mesmo com os desafios da docência, é possível que ações inovadoras possam ser difundidas para dinamizar as aulas de Geografia. Com o jogo geográfico foi possível contextualizar, de forma lúdica, o espaço vivido dos estudantes e professores, tornando o ensino e a aprendizagem significativa. Não há dúvidas que esses dispositivos didáticos são auxiliadores da mediação dos conteúdos, pois tê-los durante as aulas contribuíram para que muitas temáticas da Geografia Escolar fossem descobertas por um outro viés que não se prende aos temas apresentados nos livros didáticos, ampliando, assim, a capacidade de assimilação dos conteúdos geográficos durante as calorosas partidas.

Juntando as cartas: algumas considerações

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

A partir dessas afirmativas, nos debruçamos em buscar métodos que comprovassem a contribuição dos jogos neste processo. Constatou-se que o objetivo geral foi atendido, pois o trabalho desta pesquisa-ação evidenciou que os jogos geográficos possibilitaram a apreensão dos conteúdos pelos estudantes das turmas de 9º Ano do COMAGS e os tornaram sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem mediados pelos professores de Geografia.

O esforço em produzir jogos didáticos, atrelando teoria e prática, foi parte fundamental. Acreditamos que esses dispositivos são impulsionadores de assimilação do conhecimento porque aguça a criatividade, embora o livro didático ainda seja o recurso mais utilizado nas aulas. Ao produzir o nosso jogo "Geoconexões", demonstramos que é possível construir outras propostas pedagógicas a partir de conteúdos diversos, pois, a depender dos objetivos elencados pelos professores, é possível estimular os estudantes através de jogos em sala de aula, tornando as aulas de Geografia mais prazerosas e participativas.

Nos propusemos a avaliar a eficácia desse jogo. Então, a partir do vivido, do observado em sala de aula, bem como das narrativas orais dos professores, palavras nos excertos narrativos ora apresentados neste texto, podemos afirmar que o jogo "Geoconexões" possibilitou que os estudantes aprendessem temáticas da Geografia Escolar; bem como permitiu que os professores pudessem identificar os estudantes que possuem dificuldades de leitura e àqueles que têm dificuldades em trabalhar em equipe. Acreditamos no potencial da ludicidade no ambiente escolar e ficou comprovado a eficácia do jogo "Geoconexões" quanto à sistematização do conhecimento a partir das cartas e tabuleiros.

A pesquisa deixou um saldo positivo e evidenciou que outras situações de ludicidade possam fazer parte do contexto escolar, sobretudo nas aulas de Geografia,

pois a experiência vivenciada nas turmas de 9º Ano no colégio, *lócus* desta investigação, possibilitou inferir que o "Geoconexões" pode ser melhorado/aperfeiçoado/ressignificado em outros contextos escolares, podendo ser utilizado por outros componentes curriculares, mesmo que não sejam da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 13 ed. Petrópolis:Vozes, 1998. 295 p.

BARBOSA, L.; CAMPBELL, C. (Org). **Consumo, cultura e identidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

BREDA, T. V. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar.** 2013. 142 p. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

BREDA, T. V. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris,2018. 153 p.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar a construção de noções lógicas earitméticas**. Campinas: Papirus, 1996. 208 p.

CALLAI, H. C. (Org.). **Educação geográfica:** reflexão e prática. Ijuí: Unijuí, 2011.

CALLAI, H. C. A educação geográfica na formação docente: convergências e tensões. In: SANTOS, L. de C. P. *et al.* (Org). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010, p. 412-433.

CHALITA, A. L. Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de atividade significativa. In: SACRAMENTO *et al.* (Orgs). **Ensino de Geografia:** produção do espaço e processos formativos. Rio de Janeiro: Consequência, 2015.

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

KISHIMOTO, T. M. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. M.(Org.). **O brincar e suas teorias**. 9ª reimpressão. São Paulo. Cengage Learning, 2014. p. 57-78.

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

LUCKESI, C. C. Desenvolvimento dos estados da consciência e ludicidade. In.: _____.(Org.). **Ludopedagogia**: educação e ludicidade. Salvador: UFBA, 2000, v. 1, p. 83-102.

MIRANDA, S. de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas críticas**, Brasilia, v.8, n. 14 jan/jun, 2002. p. 21-34. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/2989/2688 Acesso em: 06 Jun. 2021.

MOREIRA, R. A diferença e a geografia: o ardil da identidade e a representação da diferença na geografia. **GEOgraphia,** Rio de Janeiro, ano 1, n. 1, p. 41-58, 1999.

MOREIRA, R. Repensando a Geografia. In: SANTOS, M. (Org.). **Novos rumos da Geografia brasileira**. São Paulo: Hucitec, 1982, p. 35-49.

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

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

SAITO, Carlos Heroo. **Educação Ambiental PROBIO**. Ministério do Meio Ambiente, Departamento de Ecologia da Universidade de Brasília/MMA, 2006. 126 p. Disponível em: https://antigo.mma.gov.br/estruturas/chm/_arquivos/livroprofessuer.pdf. Acesso em: 06 Jun. 2021.

SANTOS, M. **Metamorfoses do espaço habitado**: fundamentos teórico e metodológico da Geografia. Hucitec. São Paulo 1988.

SOARES, I. M. F.; PORTO, B. de S. Se der a gente brinca: crenças das professoras sobre ludicidade e atividades lúdicas. **Revista FAEEBA** - Educação e Contemporaneidade. Educação, arte e ludicidade. Volume 15, número 25, jan/jun, 2006, p. 55-77.

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

Recebido em 16 de junho de 2021.

Aceito para publicação em 07 de junho de 2022.