

JÁ QUE É PRA JOGAR, JOGUEI!: O USO DOS JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA.

Francisco Alves da Costa Neto ¹
Maria Jocelma Duarte de Lima ²

RESUMO

O presente trabalho se apresenta como uma proposta metodológica para o ensino de Geografia de forma lúdica, trazemos no nosso trabalho uma sugestão de jogo criado e desenvolvido pelos autores. O jogo é denominado (Des)Harmonia, foi criado para ser desenvolvido com os alunos do Ensino Médio com o intuito de trabalhar a formação e conflito existente no Espaço Agrário Brasileiro. Para tanto, apresentamos o passo a passo para a realização da atividade, de forma que o nosso trabalho sirva para auxiliar o professor em sala de aula. Para a realização do trabalho desenvolvemos um estudo bibliográfico através de uma releitura de Costa Neto (2017). E concluímos que o jogo pensando consegue alcançar os objetivos proposto na sua criação, bem como abre possibilidades para a criação de proposta de outros jogos para trabalhar os conteúdos da disciplina. E ainda, ressaltamos na importância de se trabalhar com a metodologia de jogos para auxiliar no processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Lúdico, Geografia, (Des)Harmonia, Ensino.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como finalidade apresentar uma proposta metodológica para trabalhar a disciplina de Geografia no Ensino Médio, a proposta baseasse na utilização de um jogo denominado (Des)Harmonia. O jogo foi idealizado e criado pelos autores durante o desenvolvimento do Estágio Supervisionado IV e das atividades do Programa Institucional com Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Outra finalidade do nosso trabalho é trazer à tona a importância do trabalhar a Geografia de maneira que se desmistifique seu ensino como disciplina mnemônica.

Desta forma, optamos por desenvolver um trabalho pelo qual trazemos a ideia e as orientações para o desenvolvimento da atividade em sala de aula, para tanto ressaltamos o passo

¹ Licenciado em Geografia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Estudante do programa de Especialização em Educação Ambiental e Geografia do Semiárido pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) Campus de Educação a Distância (EaD), franciscoalves258@gmail.com;

² Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Estudante do programa de Especialização em Políticas e Práticas da Educação Escolar pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) Campus Avançados Prof^a Maria Elisa de Albuquerque Maia (CAMEAM), jocelmaduarte@yahoo.com.br ;

a passo que devesse seguir para a realização do jogo e com isso buscamos auxiliar o professor na sua prática docente, de maneira que se possa trabalhar a Geografia de forma lúdica.

Para a realização do nosso trabalho fizemos um estudo bibliográfico de Costa Neto *et al.* (2017), realizando uma releitura e uma atualização do uso do jogo (Des)Harmonia em sala de aula. E ainda buscamos nos aprofundar nos estudos de Verri (2009) e Fialho (2008), autores dos quais discutem a importância de trabalhar com lúdico no processo de ensino aprendizagem.

METODOLOGIA

Para construção do presente trabalho, se faz necessário o uso de pesquisa bibliográfica na qual comungamos da ideia apresentada por Cruz Neto (2001, p.53) onde nos interpõe que

[...] a pesquisa bibliográfica coloca frente a frente os desejos dos pesquisadores e os autores envolvidos em seu horizonte de interesse. Esse esforço em discutir ideias e pressupostos tem como lugar privilegiado de levantamento as bibliotecas, os centros especializados e arquivos.

O estudo bibliográfico, se baseou em uma releitura dos trabalhos de Costa Neto *et al.* (2017) na qual se buscou a apresentação dos jogos elaborados nesses trabalhos, como recursos metodológicos práticos afim de serem aplicados no ensino de Geografia. Esses jogos, foram idealizados e desenvolvidos nos momentos de Estágio no curso de Geografia, bem como nas vivências do Programa Institucional com Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

PLANEJANDO E CONTEXTUALIZANDO OS JOGOS

A escolha pelos jogos como princípio norteador desse trabalho se deu tanto que o espírito competitivo, comum a todo e qualquer grupo de pessoas, possa ser uma força capaz de impulsionar o processo de ensino-aprendizagem, como também por considerarmos essa metodologia atrativa e de fácil assimilação do conteúdo.

O jogo ele virá trabalhar com o lado lúdico do aluno e serve para que consigamos aproximar conceitos teóricos de sua prática, acreditamos que em outros contextos e disciplinas os jogos já vem sendo utilizados de maneira bastante abrangente, e embora na geografia a metodologia dos jogos não surja efetivamente como uma novidade metodológica, ainda acreditamos que é um potencial que merece ser melhor aproveitado, e que também a partir dos

jogos consigamos quebrar alguns paradigmas sobre a geografia, que em diversos “quiz” apresenta-se com características mnemônicas, e como diz Verri (2009, p. 67):

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno, fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. [...] uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa.

Percebemos então que o jogo possui em si o aspecto lúdico e de entretenimento para o aluno, mas ele não pode se resumir a isso, tem que ter parâmetros e diretrizes que levem o aluno a assimilar o conteúdo estudado e sirva de método diversificado de aprendizado, se isso não ocorrer a atividade se torna um passatempo sem sentido e utilidade prática.

Não devemos limitar, porém, em utilizar a questão dos jogos apenas como um mecanismo de assimilação do conteúdo que aparece em uma aula esporadicamente. Devemos abranger nosso pensamento sobre essa metodologia, podendo ela ser vista tanto como mecanismo assimilador do conteúdo, fonte de estudo para avaliações e até mesmo como métodos avaliativos.

Entendemos que essa proposta ira auxiliar de maneira bastante significativa o processo de ensino-aprendizagem no aluno, já que “jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mechem com nossos impulsos” (FIALHO, 2008, p. 12299). Com isso desenvolveremos no aluno uma característica que nos é inerente como ser humano, que é o espírito competitivo e através desse espírito o aluno se sentira instigado a estudar.

(DES)HARMONIA: UMA NOVA VISÃO SOBRE O ENSINO DO ESPAÇO AGRÁRIO BRASILEIRO

Como já foi posto anteriormente, o jogo tem por finalidades fazer com que o aluno consiga associar determinados conhecimentos a conteúdos já trabalhados em sala de aula, apresentaremos aqui, como proposta metodológica. O “(Des)Harmonia” que apresenta a proposta de se trabalhar a formação e conflito existente no Espaço Agrário Brasileiro, podendo ser aplicado em uma turma de segundo ano do Ensino Médio.

Baseado no Jogo “Detetive” a proposta do (Des)Harmonia busca problematizar o espaço agrário brasileiro, através do conceito chave do Território, na qual a perspectiva do conflito entre os diferentes agentes que compõe o meio agrário serão expostos. O jogo terá como

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

objetivo descobrir quem matou, quem morreu, onde morreu e com o que foi morto; para tanto as equipes serão dispostas em um tabuleiro humano e tentarão descobrir o enigma, a equipe que descobrir primeiro ganha.

Para tanto, podemos utilizar o espaço físico da escola e transformar ela em uma espécie de Tabuleiro Humano, utilizando o espaço disponível como percurso e os alunos como peça. Visamos com isso trabalhar o senso de direção e estratégia no aluno, além de atrelar ao conteúdo principal que é espaço agrário. Salientamos aqui que o uso desse tabuleiro pode e deve variar de acordo com os contextos escolares na qual será aplicado, utilizando-se sempre do espaço possível.

Quando falamos em território, deveremos entendê-lo como um recorte espacial no qual se exerce uma instância de poder, na qual se relacionam também aspectos afetivos e de pertencimento. Pensando dessa forma, poderemos dizer que o território é em sua essência um jogo, de interesses e poderes que se relacionam de maneira conflituosa. Assim, ao aplicarmos o jogo em sala de aula, podemos associar a questão da competição às próprias questões territoriais, levando-os a entender de maneira mais ampla como essa disputa acontece no meio agrário.

Tomados então pelo desenvolvimento de tal conhecimento, e analisando as possibilidades que a escola apresentava, condicionamos a criação de um jogo que conseguisse abarcar tais aspectos. Surgindo nesse contexto então o (Des)Harmonia, fruto de pesquisa dos próprios autores, (figura 01).

Figura 01: Logo do Jogo (Des)Harmonia.



Fonte: Acervo dos autores, 2017.

Para a efetivação do Jogo se fará necessário o uso das seguintes regras:

- O Jogo possuirá 28 cartas, na qual 4 (2 personagens, 1 Local e 1 “arma”) estarão sob a posse do Mediador, que deverão ser descoberta pelas equipes, enquanto as outras 24 serão distribuídas igualmente entre as outras equipes.
- Um integrante de cada equipe será destinado para ser a peça do tabuleiro, o qual será responsável por dar o palpite quando alcançar um dos locais do tabuleiro.
- O integrante que forma a peça do tabuleiro poderá ser trocado apenas uma vez por equipe durante o jogo.
- O Integrante peça só poderá dar um palpite quando chegar em uma das casas do tabuleiro que representa o local, e não poderá dizer outro local no palpite que não seja o que ele está.
- Os movimentos dentro do tabuleiro só podem seguir para Norte, Sul, Leste ou Oeste da casa na qual o integrante se localiza.
- Os membros que não estiverem no Tabuleiro, ficarão responsáveis por ficar com as cartas do grupo e por sortear o número de casas que irão andar.
- A equipe poderá entrar no tabuleiro para dar dicas e passar alguma informação para a sua peça, porém, sem atrapalhar a equipe adversária, passível a penalização.
- O Palpite sobre o “Quem matou? Quem morreu? Onde e com o que?” só será valido quando dito pela peça.
- A cada acerto de uma das 4 cartas na mão do mediador, a equipe ganhará 5 pontos, se conseguir acertar a ordem será acrescentado mais 15 pontos e o jogo se encerra.

Partindo dessas regras os grupos terão que utilizar-se de estratégia, para descobrir quais as cartas estarão contidas nos 4 envelopes que estarão de posse do mediador, deve-se saber em primeiro lugar que nenhuma das cartas terá mais de um exemplar no jogo. Sendo assim, as cartas que já estiverem sobre posse do grupo na divisão prévia realizada no início do jogo, são impossíveis de estarem nos envelopes, sendo auto eliminadas dos palpites que serão dados. Para facilitar esse mapeamento das cartas que não estão nos envelopes, será disponibilizado uma planilha contendo os personagens, locais e armas que existem no jogo, tal como pode ser visto na figura 02:

Figura 03: Modelo de Planilha dos personagens do (Des)Harmonia.



Locais:				
• Plantação de Soja;				
• Acampamento MST;				
• Assentamento Rural				
• Campo de Pastagem				
• Vinícola				
• Canavial				
• Comunidade Quilombola				
• Tribo Indígena				
Personagens:				
• Agricultor Familiar				
• Agroecologista				
• Fazendeiro				
• Agronegócio				
• MST				
• Vaqueiro				
• CPT				
• Índio				
• Quilombola				
• Grileiro				
• Arrendatário				
• Posseiro				
• Camponês				
Armas:				
• Enxada				
• Agrotóxico				
• Foice				
• Trator				
• Arco e Flecha				
• Capinadeira				
• Machado				

Fonte: Acervo dos autores, 2017

O palpite só poderá ser proferido, quando o integrante que forma a peça humana atingir um dos locais assinalados no tabuleiro, sendo ele o responsável por dizer dois personagens, uma arma e um local. Suponhamos que nos envelopes estão as cartas do Agronegócio, Quilombolas, Enxada e Vinícola. Quando um integrante do tabuleiro chegar a aldeia indígena dá o seguinte palpite: o Agronegócio matou o Agricultor Familiar com uma Foice na Aldeia Indígena (que é o local onde ele parou).

Dado o palpite a(s) equipe(s) que tiverem com posse de uma dessas cartas entram no tabuleiro e mostra a carta à pessoa que deu o palpite, no caso teria 3 (três) cartas a serem mostradas (Agricultor Familiar, Foice e Aldeia Indígena) já que a carta do Agronegócio vai estar em um dos envelopes, sendo assim a equipe ganha 5 pontos por ter acertado um dos itens, e por meio de estratégia já saberá que a carta está nos envelopes.

A construção do tabuleiro pode se dá em uma projeção cartográfica com uma divisão em quadros da área na qual será realizada, vale ressaltar que a forma desse tabuleiro consegue ser adequada à diferentes contextos com o qual o jogo possa vir a ser aplicado, porém é imprescindível a necessidade do tabuleiro permitir ao aluno se mover em todos os pontos, tal como pode ser visto no modelo a seguir, na figura 03, que demonstra um plano do tabuleiro, com a qual as casa verdes representam pontos de partida e as vermelhas os locais para palpite.

Figura 03: Modelo de Tabuleiro a ser aplicado

Fonte: Acervo dos autores, 2017.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que nos foi apresentado, entendemos que o trabalho atinge o seu objetivo de apresentar uma proposta metodológica facilmente aplicável em diferentes contextos escolares, levando os alunos a desenvolver atribuições que vão além do senso de competitividade, possibilitando também a formação de estratégia de jogo, bem como a criticidade com temas correlatos as atividades realizadas.

Consideramos também, que o trabalho abre novas portas e caminhos para um processo de construção de jogos diversos, podendo englobar os mais diferentes tipos de conteúdo e disciplinas. Visto que, conseguimos apresentar propostas simples de serem aplicadas, que auxiliaram na fomentação da metodologia dos jogos.

Desse modo, apontamos também, a importância de se endossar a discussão do uso de jogos no ensino, sendo essa uma metodologia com potencialidade para ser mais amplamente trabalhada, não nos resumindo apenas a discussões teóricas, mas sim apresentando de fato, um jogo.

REFERÊNCIAS

COSTA NETO, Francisco Alves da et al. Território e conflitos agrários, através da metodologia dos jogos no ensino médio. In: Congresso Nacional de Educação, 4., 2017, João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: Realize, 2017. v. 1, p. 1 - 11.

FIALHO, N. N. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino.** Disponível em:
<www.pucpr.br/eventos/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf> Acesso em 12 ago. 2017.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Percurso: NEMO**, São Paulo, v. 1, n. 1, p.65-83, 2009.