







“Jogando também se aprende”: abordagens do uso de jogos geográficos na EJA

“Learning through playing”: approaches to the use of geographic games in adult education EJA

1. Adelman Ferreira Santos  <https://orcid.org/0000-0002-2731-4515>
1. Secretaria de Educação e Esportes do Estado de Pernambuco 

2. Simone Ribeiro Santos  <https://orcid.org/0000-0001-5477-6216>
2. Universidade do Estado da Bahia 

Autor de correspondência: adelvan19@gmail.com

RESUMO

Este trabalho intenciona apresentar alguns resultados da pesquisa intitulada Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais- (PROET) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Este estudo teve como objetivo compreender as contribuições dos jogos analógicos para o processo de ensino e aprendizagem da Geografia na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA), Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Tratou-se de uma pesquisa qualitativa em educação, tendo a pesquisa-ação como forma de investigação, pautado na elaboração e no uso de jogos geográficos para trabalhar conceitos e temas da Geografia escolar. As análises das contribuições dos jogos para o ensino de Geografia foram traduzidas mediante as narrativas da docente responsável por quatro turmas da EJA do COMAGS, onde foram desenvolvidas as intervenções pedagógicas com o uso dos jogos. Os resultados apontaram que, com os jogos, foi possível a compreensão do conteúdo de forma dinâmica e prazerosa, independentemente da faixa etária. Ademais, a pesquisa demonstrou que ensinar a partir da realidade dos estudantes promove a análise crítica dos fenômenos do espaço que os circundam para que nele saibam agir de forma consciente.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Jogos Geográficos; EJA; Setores da Economia; Lugar.

ABSTRACT

This work aims to present some results from the research entitled Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA, developed in the Post-Graduation Program in Estudos Territoriais (PROET) at the Universidade do Estado da Bahia (UNEB). This study aimed to understand the role of analog games in enhancing the comprehension of the concept of place within the context of geography education in the Youth and Adult Education (EJA) modality and Elementary School II at Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), in Serrolândia-BA. Utilizing a qualitative research design, focusing on the educational field, the study employed a research-action methodology as an investigation tool, based on the development and use of games to teach concepts and themes related to school Geography. The analysis of the contributions provided by the games to the teaching of Geography was achieved through the narratives by the teacher responsible for four EJA classes at COMAGS, where pedagogical interventions were developed using the games. The

results pointed out that the games effectively facilitated a pleasurable and dynamic comprehension of the content across various age groups. Moreover, the research showed that teaching from the reality of the student promotes a critical analysis of the phenomena of the space that surrounds them so that they know how to act consciously in it.

Keywords: Geography Teaching; Geographic Games; EJA; Economy Sectors; Place.

INTRODUÇÃO

A crescente busca pelo uso dos jogos no ensino de Geografia está pautada no fato de que estes recursos apresentam algumas representações da realidade na micro escala das suas peças e tabuleiros, além de promover a socialização e o respeito às regras, entre outras possibilidades e benefícios. Desse modo, o presente artigo e produto resulta da pesquisa intitulada *Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA*, desenvolvida por (Santos, 2023), no âmbito do Programa de Pós-graduação em Estudos Territoriais (PROET) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). O objetivo deste estudo pautou-se em compreender as contribuições dos jogos analógicos para o processo de ensino e aprendizagem da Geografia na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA.

Já os objetivos específicos são: caracterizar o jogo como um importante recurso metodológico para a Educação Geográfica; abordar as potencialidades dos jogos analógicos para a apreensão do conceito de lugar na Educação Geográfica da EJA; apresentar alguns jogos analógicos adaptados para abordar temáticas relacionadas ao conceito de lugar no processo de ensino e aprendizagem da Geografia Escolar na modalidade EJA; e verificar as contribuições do uso dos jogos analógicos nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental II, nas turmas de EJA do COMAGS, como dispositivo didático-pedagógico para ensinar e aprender temáticas vinculadas ao conceito de lugar.

Tratou-se de uma pesquisa qualitativa em educação, mediante a descrição das fases de elaboração e do uso de jogos nas aulas de Geografia na EJA do COMAGS, além de apresentar relatos da docente, participante da pesquisa¹, a respeito das contribuições desses dispositivos didático-pedagógicos para o processo de ensino e aprendizagem na

¹ Além das narrativas da docente, os estudantes foram questionados acerca das contribuições dos jogos para as suas aprendizagens dos conceitos e temas da Geografia escolar. Para mais detalhes, consultar (Santos, 2023)

Educação de Jovens e Adultos e, também, de idosos.

Os procedimentos metodológicos consistem na pesquisa-ação por meio de coleta de dados sobre temas e conceitos geográficos vinculados ao Documento Curricular Referencial de Serrolândia/Secretaria Municipal de Educação (DCRMS, 2020) e ao planejamento da professora responsável por quatro turmas da EJA do COMAGS, dando ênfase aos aspectos do lugar dos sujeitos em processo de escolarização.

A partir do currículo e do planejamento docente foram elaborados dois jogos que serviram como dispositivos didático-pedagógicos para trabalhar com temas relacionados aos aspectos do espaço vivido dos estudantes da EJA, vinculados aos setores econômicos, sociais, culturais, elementos físicos, limites territoriais, dentre outros, sendo estes: o jogo “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” e do jogo “Trilha Serrolandense”, os quais foram, respectivamente, adaptado e criado para serem utilizados por (Santos, 2023) durante sua pesquisa de mestrado no PROET.

A partir desta intervenção, com a utilização desses dois jogos nas aulas de Geografia a professora responsável pelas turmas de EJA do COMAGS foi indagada, por meio de entrevista semiestruturada, como os jogos contribuíram com a sua prática docente e se durante a utilização deles houve alguma mudança significativa nas atitudes ou na participação dos estudantes durante as aulas, entre outras questões.

Vale ressaltar que a pesquisa seguiu os critérios da ética em pesquisa com seres humanos conforme resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa foi aprovada, sob número de parecer: 5.681.348 em 04 de outubro de 2022.

Além desta seção introdutória, este texto encontra-se estruturado em três principais seções textuais, nomeadas como Jogos no ensino de Geografia; Gênese e jogadas formativas: a elaboração e uso dos jogos geográficos; os jogos no ensino de Geografia na EJA do COMAGS: tecendo narrativas docentes. Após estas seções, são apresentadas as considerações finais, acompanhadas pelas referências.

A intenção das três principais seções textuais é tecer algumas reflexões teóricas a respeito dos usos dos jogos no ensino de Geografia, bem como apresentar algumas das fases de elaboração e usos dos jogos – “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” e do jogo “Trilha Serrolandense” (Santos, 2023) – de modo a servir de

inspiração para o desenvolvimento de novos dispositivos didáticos para trabalhar com diferentes temas e conceitos que revelam a realidade dos sujeitos em processo de escolarização. Além disso, são evidenciadas algumas contribuições dos jogos no ensino por meio das narrativas docentes, de modo a comprovar a eficácia das metodologias lúdicas, como a dos jogos, por ter caráter ativo, na dinamização e mediação do conhecimento e, conseqüentemente, da aprendizagem significativa dos estudantes, independentemente da faixa etária e da modalidade de ensino.

JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

O processo de ensino e aprendizagem na Geografia escolar pode promover aos sujeitos aprendentes, nas diferentes faixas etárias e modalidades de ensino, a compreensão das dinâmicas do espaço geográfico que os circunda, de modo que este entendimento da realidade possa lhe auxiliar no planejamento das ações dos sujeitos sobre tais fenômenos naturais e sociais e suas correlações, pois a Geografia escolar serve, segundo Callai (2010), para:

[...] desenvolver um pensamento espacial que se traduz em: olhar o mundo para compreender a nossa história e para interpretar o mundo da vida. Interessa conhecer o mundo interligando os problemas do lugar com as demandas globais. Este lugar em que está cada um de nossos alunos ou mesmo aquele em que estamos nós como um local que se insere em uma escala social de análise que tem no seu contraponto principal o global (Callai, 2010, p. 22).

As capacidades/habilidades de saber agir frente aos fenômenos geográficos são alcançadas ao longo da vida: no convívio familiar; com os amigos; nas ruas; nos campos; na escola; entre outros espaços sociais e naturais. Saber ler o espaço geográfico é saber comparar os fenômenos mediante às suas semelhanças, por meio de analogias; compreendendo que os fatos estão interligados, partido do local para o global e suas conexões; entendendo que há diferenciações, divergências entre acontecimentos socioespaciais; e estes fenômenos estão distribuídos no espaço geográfico, proporcionalmente desigual ou em equilíbrio, a depender da sua ordem, ou arranjo espacial, produzido pela sociedade; é imprescindível compreender o ponto de partida, a

sua localização, bem como a sua extensão, o ponto finito e contínuo, de modo a compreender o espaço geográfico e suas contradições (Moreira, 1982, 1999).

Esta compreensão do espaço geográfico é possível por intermédio do ensino da Geografia no processo de escolarização dos sujeitos. Para tal tarefa, o uso de diversas linguagens pode ser de grande valia no processo de mediação do conhecimento de temas e conceitos geográficos, uma vez que “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 os coloca em ação” (Miranda, 2002, p. 23).

Neste sentido, “[...] a partir das concepções de Educação Geográfica, o uso do jogo se torna atividades de aprendizagem que permitem articular os conhecimentos tecnológicos e geográficos, com ludicidade e interatividade” (Sacramento, 2017, p. 226), além de promover a leitura de mundo, pois:

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 (Santos; Nunes; Oliveira, 2022, p. 11).

Estes dispositivos didático-pedagógicos podem promover a sociabilização e compreensão da realidade por meio do seu simulacro, pois “[...] jogando, os alunos podem desenvolver sentimentos de afetividade, porque o jogo é essencialmente uma fatia simplificada de realidade (Miranda, 2002, p. 26). Alguns destes jogos representam vultuosos fenômenos geográficos na micro escala de suas cartas, tabuleiros, personagens, textos, entre outros recursos imagéticos. Trata-se um espaço fictício que se difere da vida comum. Neste contexto, os jogos promovem o fascínio, o desejo de desafiar a si e aos outros em um mundo do faz de conta regulado por regras, em um simulacro que emerge de representações da realidade. Historicamente, em diferentes territórios e culturas, a sociedade demonstra um certo fascínio por estes artefatos

culturais tendo em vista o seu caráter lúdico. Na concepção de Macedo, Petty e Passos (2005, p.18),

O espírito lúdico refere-se a uma relação da criança ou do adulto com uma tarefa, atividade ou pessoa pelo prazer funcional que desperta. A motivação é intrínseca; é desafiador fazer ou estar. Vale a pena repetir. [...] o interesse que sustenta a relação é repetir algo pelo prazer da repetição

Miranda (2002, p. 22) aponta que “a atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório onde ocorrem experiências inteligentes e reflexivas. Experiências que geram conhecimentos, que possibilitam tornar concretos os conhecimentos adquiridos”. Além disso, expõe que “o jogo, proporciona o exercício do intelecto, por lidar com a observação, a atenção, a memória, a imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana” (Miranda, 2002, p. 22), ao passo que os jogadores intentam desenvolver as melhores estratégias para conquistar o fim da partida e galgarem-se do êxito da vitória.

Neste sentido, “[...] o jogo pode ser pensado como uma atividade de ensino que é criar e executar formas nas quais os estudantes consigam chegar ao resultado final por meio de erros e acertos” (Sacramento, 2017, p. 225). Algo que há algum tempo já é bem visto nas primeiras fases da vida, nos processos de escolarização infantil e fundamental, com os estudantes. No entanto, estes dispositivos didáticos podem proporcionar aprendizagens significativas para jovens, adultos e, também, os idosos visto que estes jogos promovem o raciocínio lógico, a memória, o empenho em vencer etapas, analisar, observar, verificar e calcular ações, e estabelecem condições de valores morais e éticos dentro da perspectiva de apreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula, respeitando as subjetividades dos sujeitos e os objetivos pedagógicos, pois, conforme afirma Breda (2018):

O uso de jogos, como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa. Combinado com outros recursos, como aulas, trabalhos de campo e leituras, o jogo pode ser mais uma alternativa, porque possibilita ao aluno, por meio de regras e métodos, construir por si mesmo a descoberta, o conhecimento e dinamizar a aula, já que o jogo é uma atividade ‘pelo prazer’. Não é só o conteúdo ou habilidade inserida no jogo, mas também um instrumento de socialização, trabalhando valores, como moral, respeito às regras e ao outro (Breda, 2018, p. 27).

Atualmente há inúmeras possibilidades de utilização desses dispositivos didático-pedagógicos no ensino de Geografia a partir de diferentes temas e conceitos geográficos. A grande maioria são adaptações de jogos amplamente difundidos no mercado, a exemplo do dominó, do xadrez, jogos de trilha, dentre outros. Para atender aos objetivos de aprendizagem, em diferentes contextos e espaços formativos, são feitas algumas adequações aos textos, às regras, aos recursos visuais, entre outras peças dos jogos para atender sobretudo no ensino da Geografia, de modo a garantir uma Educação Geográfica participativa, dinâmica e prazerosa para distintos públicos, a exemplo dos estudantes jovens, adultos e idosos. Cabe ao/a docente responsável por este componente curricular buscar as melhores alternativas para dinamizar o seu ofício em busca da aprendizagem significativa dos sujeitos.

METODOLOGIA

Os caminhos e procedimentos metodológicos estão ancorados na pesquisa qualitativa e vinculados aos procedimentos na pesquisa-ação decorrente da investigação acerca do objeto de estudo que permitiu a adaptação e uso dos jogos na EJA do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Desta forma, pensar a respeito da ludicidade e do uso das diversas linguagens como dispositivos no âmbito do ensino de Geografia para estudantes nesta modalidade de ensino faz parte de um esforço teórico-metodológico que intenta buscar novas formas de ensinar e aprender conceitos e temas geográficos no espaço escolar, de modo a superar algumas metodologias pautadas, via de regra, na memorização mecânica de conteúdos na Geografia escola. Sobre os pressupostos da pesquisa qualitativa, Ludke e André (2020) afirmam que:

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Segundo os autores, a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada. [...] os dados coletados são predominantemente descritivos. O material obtido nessas pesquisas é rico em descrições de pessoas, situações, acontecimentos; [...] fotografias, desenhos, e extratos de varios tipos de documentos. Citações são frequentemente usadas para subsidiar uma afirmação ou esclarecer um ponto de vista (Ludke;

André, 2020, p. 12-13).

Dessa maneira, a pesquisa emerge a partir do envolvimento do pesquisador com a modalidade da EJA no COMAGS, na função de coordenador pedagógico desta modalidade e com os jogos geográficos em pesquisas anteriores e usos na educação (Trabalho de conclusão de curso e Estágios Supervisionados) e tendo o contato direto com o documento oficial que norteia o ensino para este público na Educação básica do Município de Serrolândia-Bahia. A pesquisa qualitativa permite discorrer sobre os processos que a envolvem, e caminha em direção a transcender a quantificação dos fenômenos, em busca dos detalhes que dão sentido aos fatos

Assim, esta abordagem converge com os pressupostos da pesquisa-ação que, segundo Thiollent (1986), é um tipo de pesquisa social que busca a cooperação de todos os participantes na busca da resolução de um problema coletivo. Ainda segundo o autor, a pesquisa-ação consiste em etapas flexíveis de exploração, na qual o investigador conhece o campo de pesquisa, em seguida levanta informações por meio de diagnósticos acerca do tema investigado, posteriormente age de modo a avaliar as possibilidades de intervenção/ação para então proceder diante do problema; e, por fim, avalia os resultados alcançados

Para a verificação dos benefícios dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem, as narrativas docentes da professora de geografia na Educação de Jovens e Adultos-EJA da referida instituição de ensino foram de grande valia, para tal, a pesquisa ouvi-la por meio do uso de entrevista semiestruturada, pois, esta estratégia “permite a captação imediata e corrente de informações desejadas sobre os mais variados tópicos. [...] pode permitir o tratamento de assuntos de natureza estritamente pessoal e de escolhas nitidamente individuais” (Ludke; André, 2020, p. 12-13), favorecendo o entendimento da realidade.

A elaboração dos jogos foi possível mediante a análise do DCRMS (2020) e da verificação do planejamento da professora responsável pelas turmas de sexto ao nono ano da Educação de Jovens e Adultos do COMAGS. Vale ressaltar que os estudantes estudam dois anos em um, ou seja, sexto e sétimo concomitantemente, o mesmo acontece com os oitavos e nonos anos. Trata-se de um tipo de aceleração e, portanto,

foram criados dois jogos geográficos, os quais foram nomeados como “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia” e “Trilha Serrolandense” (Santos, 2023).

GÊNESIS DO “DOMINÓ GEOGRÁFICO: SETORES DA ECONOMIA DE SERROLÂNDIA”

A elaboração do “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” foi possível a partir da utilização do Software de designer gráfico Corel Draw, que facilitou a edição do jogo a partir de fotografias dos setores da economia dos espaços vividos dos estudantes da EJA do COMAGS, a exemplo comércios onde trabalham, dos serviços que prestam e são atendidos, das indústrias, produtos orgânicos, pecuária e do extrativismo mais produzidos no município de Serrolândia, dando ênfase à realidade dos sujeitos em processo de escolarização.

Nesta perspectiva de pensar o mundo do trabalho, o Documento Curricular Referencial do Município de Serrolândia apresenta a seguinte habilidade para o nono ano do Ensino Fundamental: “(EPJAIM4GE04) Relacionar as mudanças técnicas e científicas decorrentes do processo de industrialização com as Transformações no trabalho em diferentes regiões do mundo e suas consequências no Brasil” (DCRM, 2020, p. 1717).

Ao todo, o dominó é composto por vinte e uma peças, com medidas de 2cm x 3,5cm, além de uma caixa para armazená-las medindo 2cm de altura, 6cm de comprimento e 4cm de largura, produzido com o material Medium Density Fiberboard-MDF, um tipo de madeira usada na fabricação de móveis (Figura 1). Sob a placa de MDF foi aplicado o adesivo que depois de fixado foi recortado em uma máquina a laser.

Cada peça do dominó tem uma imagem e uma palavra, quais sejam: primário, secundário ou terciário. O objetivo do jogo do dominó é encaixar as peças de acordo com a imagem e a palavra correta. Exemplo: a palavra primário com a imagem de uma colheita de algum produto da agricultura. Para tal, é preciso estar atento para não cometer o “gato”, isto é, colocar a palavra com uma imagem que não representa o setor que está em jogo naquele momento da partida.

O “Dominó geográfico setores da economia” foi utilizado em três turmas de

oitavo e nonos anos do Ensino Fundamental, de modo a contextualizar o conteúdo que estava sendo trabalhado pela professora, mesmo ela fazendo uso de vídeos, cruzadinhas, textos, imagens e exercícios do livro didático. Assim, o jogo foi um dispositivo didático a mais que serviu para rever o conteúdo, revisar conceitos e temas.

Figura 1: Peças do “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia”



Fonte: (Santos, 2023)

Durante o uso do jogo do dominó, os estudantes se mostraram preocupados em vencer as partidas, no entanto, tinham dificuldades, em virtude de a maioria não lembrar o que cada imagem representava enquanto setores da economia, visto que a professora já havia mencionado a falta de interesse e a pouca participação dos estudantes. Apesar disso, o jogo do dominó foi muito bem aceito e, com o desenvolver do jogo, os estudantes se ajudavam e se corrigiam no momento em que erravam, promovendo a cooperação, o diálogo e troca de saberes.

O JOGO “TRILHA SERROLANDENSE”

A “Trilha Serrolandense” foi elaborada a partir do software Corel Draw que possibilitou a edição de imagens do Google Earth e do mapa do município de Serrolândia. Tendo como referência o mapa produzido pela Diretoria de Informações Geoambientais do Estado da Bahia, em agosto de 2015, utilizado nos espaços administrativos e nas escolas do município, tendo como fontes: Folhas topográficas da Escala 1:100.000- IBGE, 1968 e 1975 e SUDENE, 1977; Sistema de Transporte- DERBA, 2007 e Localidades-IBGE, 2010; Divisão Político- Administrativa do Estado da Bahia – SEI, Versão – 30 de junho de 2015.

Neste mapa é possível localizar a sede do município de Serrolândia, os povoados, as fazendas, a hidrografia, o sistema viário e o limite municipal. Também apresenta a localização do município no Estado da Bahia, as medidas em graus e as linhas traçadas pelo sistema de coordenadas, além da rosa dos ventos.

O tabuleiro do jogo da trilha oferece possibilidades para que os estudantes alcancem a seguinte habilidade indicada no currículo para o sexto ano da EJA: “(EPJAIM1GE01) Empregar os conhecimentos de Orientação (pontos de referência, rumos, linhas imaginárias e Hemisférios) para situar-se no espaço geográfico” (DCRM, 2020, p. 1708). Além disso, a trilha possibilitou a “Utilização da linguagem cartográfica como forma de leitura e compreensão do espaço geográfico” (DCRM, 2020, p. 1708).

Tendo esta representação territorial do município de Serrolândia como base e as habilidades das diretrizes curriculares da Secretaria Municipal de Educação, foi criado o jogo de trilha com cinquenta e oito casas numeradas. Entre estas, encontram-se casas de cartas de curiosidades/informações e oito casas que retratam os povoados do município. Sendo estes: Alto do Coqueiro, Maracujá, Novolândia, Salamim, Saracura, Roçadinho, Varzeolândia, Boa Vista. Em cada povoado foi inserida uma imagem obtida na plataforma de análise geoespacial Google Earth que permite uma visão vertical do espaço geográfico por meio de imagens de satélites. Em cada povoado são encontradas informações/curiosidades a respeito dos elementos identitários, culturais, políticos ou econômicos.

O jogo da trilha foi projetado em uma peça de MDF com medidas de 64cm X

64cm (Figura 2). Além do tabuleiro, o jogo dispõe de 40 cartas com enunciados sobre informações dos lugares do município de Serrolândia, de maneira a promover a reflexão acerca dos conteúdos, conceitos e temas geográficos que foram e são trabalhados na EJA do COMAGS. Foi possível elaborar os enunciados das cartas fazendo uso de obras de autores e autoras do município de Serrolândia que realizaram pesquisas relevantes e socializaram em livros e artigos de livros, a exemplo de Reis (2010), Marques (2014) e Santos (2014) que apresentam em suas pesquisas elementos físico-naturais, culturais, identitários, econômicos, sociais, curiosidades, entre outros contextos, dando ênfase ao município de Serrolândia.

Figura 2: Tabuleiro do jogo “Trilha Serrolandense”



Fonte: (Santos, 2023)

O jogo “Trilha Serrolandense” foi usado em uma turma de sexto e sétimo anos da EJA do COMAGS (Figura 3), promovendo a revisão do conteúdo de localização e dos tipos de biomas brasileiros. Os estudantes se mostraram interessados em compreender a dinâmica do jogo e elogiaram a estética do tabuleiro. Estavam bastante empolgados visto que se tratava de uma aula que os tiravam de suas carteiras demarcadas e os colocam em uma posição de reflexão-ação por intermédio deste dispositivo didático-pedagógico. Para a utilização deste dispositivo didático, o jogo foi colocado sobre a mesa da professora e a turma foi dividida em grupos de cinco jogadores por cada partida.

Figura 3: O uso do “Trilha Serrolandense” na EJA do COMAGS



Fonte: (Santos, 2023)

Por se tratar de uma turma pequena, na reta final do ano letivo de 2022, após muitas desistências, uma vez que a evasão é um dos grandes problemas a serem superados na Educação de Jovens e Adultos, foram formados apenas três grupos de

estudantes para fazerem uso da trilha. Para vencer o jogo foi preciso jogar o dado e o número que foi sorteado informa a quantidade de casas que o jogador percorre na trilha. Caso o jogador caia na casa de cartas/informações, uma ação deverá ser realizada, que poderá andar, retroceder, ficar onde estar, entre outras possibilidades. Vence quem percorre toda a trilha e chega em primeiro lugar. Trata-se de um jogo que depende da sorte, porém os elementos que o compõe apresentam importantes fenômenos geográficos que estão presentes na vida de quem os joga e, no caso do COMAGS, dos jogadores da EJA.

OS JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA NA EJA DO COMAGS: TECENDO NARRATIVAS DOCENTES

Ao iniciar esta seção, almeja-se refletir e propor caminhos para desenvolver uma Geografia escolar viva, reflexiva, que tranforme a realidade dos sujeitos. Para tal, o/a professor(a) que está na base, com o contato direto com os estudantes, mediando o conhecimento, é de máxima importância expor as narrativas da docente, participante da pesquisa, pois é a partir da prática docente e do seu planejamento e com a interação mútua com os sujeitos aprendentes que o componente curricular se desenvolve em sala de aula.

Desse modo, percebe-se o quanto é importante a busca por alternativas que dinamizem o processo de ensino e aprendizagem, pois tenciona a capacidade reflexiva do docente de modo a compreender que tipo de formação se deseja alcançar e quais os caminhos serão trilhados para alcançar os objetivos propostos. Neste sentido, Copatti (2016) diz que:

Ao professor cabe instigar seu desenvolvimento por meio de estratégias que considerem a participação ativa dos alunos, tendo como objetivo maior atenção, interação e sensibilização das aulas de Geografia. Para tanto, salienta-se que a criatividade do professor pode ampliar e potencializar a criatividade dos alunos, transformando-os, de certo modo, em seres mais comunicativos, sensibilizados e confiantes de suas capacidades (Copatti, 2016, p. 65).

Existem diversas maneiras para abordar um determinado tema e conteúdo, mas qual a forma correta para que os estudantes aprendam? Qual o melhor recurso? De certo, não existem receitas prontas e acabadas. É na tentativa e erro que se faz uma boa

aula de Geografia, utilizando-se das possibilidades que temos em mãos. E neste ir e vir, os jogos são possibilidades para se fazer uma aula de Geografia que estimule a atenção, proporcione a interação e provoque a sensibilização sobre conceitos e temas caros para o ensino da Geografia e para a formação dos sujeitos em seus lugares de vivência.

A partir das experiências com os jogos na EJA do COMAGS, por meio de entrevistas semiestruturada, a professora responsável pelas turmas teceu algumas considerações importantes acerca das contribuições destes dispositivos didático-pedagógicos nas suas aulas de Geografia. Sobre as contribuições para a sua prática docente, ela disse que:

Através dos jogos as aulas ficaram mais dinâmicas. Eu acho que facilitou a aprendizagem porque quando a aula é mais dinâmica prende mais a atenção do aluno e faz com que ele se situe mais na aula, e, com isso, a gente percebe que a aprendizagem fica mais fácil, na realidade (Narrativa oral, 21/12/2022).

Esta reflexão condiz com o que já havia discutido sobre as potencialidades destes dispositivos em atrair a atenção dos sujeitos; a atenção tão almejada por nós professores. As aulas dinâmicas vão na contramão das aulas monótonas e enfadonhas, nas quais os estudantes copiam apenas as atividades do quadro ou do livro didático. Não há nada de errado com o quadro ou com o livro didático, mas sim com o uso excessivo destes recursos pedagógicos, isto é, a não utilização de outras formas de ensinar e aprender Geografia, visto que há diversas linguagens, estratégias didáticas, metodologias e recursos que podem ser explorados para um melhor entendimento dos conceitos e temas geográficos.

Com a dinamização das aulas, muda-se a forma de ensinar, muda-se também as atitudes dos sujeitos. No entanto, o novo ocasionalmente assusta, o trivial, às vezes, é mais bem visto, aceito, pois faz parte da rotina. Desta forma, durante a realização dos jogos com os estudantes da EJA: “[...] muitos ficaram retraídos no início, sem querer participar, mas depois eles começaram a interagir. Inclusive em outras aulas eles pediram que levassem os jogos novamente” (Narrativa oral, 21/12/2022). Esta afirmativa demonstra que os jogos foram bem aceitos pelo público da EJA, independentemente da faixa etária dos estudantes.

Indagada a respeito de como os jogos podem contribuir para a apreensão do

conceito de lugar no ensino da Geografia na EJA, no Ensino Fundamental II, a docente narrou:

Eu acho que quando a gente trabalha com qualquer conteúdo e você pega a proposta do local onde se vive, fica mais fácil a compreensão da realidade, porque trabalhar com conceitos não é uma coisa fácil, mas quando se trabalha com a sua vivência, facilita a compreensão. E os jogos proporcionaram isso daí, todas as propostas e todas as ações que a gente desenvolveu dentro dos jogos têm a ver com o lugar que cada um de nós convivemos. Então eu acho que facilitou mais por conta disso (Narrativa oral, 21/12/2022).

O lugar é marcado por identidades, valores individuais e coletivos, saberes e práticas cotidianas, histórias de vida, elementos físicos-naturais e sociais, entre outros fenômenos que convergem e divergem no espaço e no tempo, de modo a constituir as particularidades de cada sujeito. “Então, a geografia, que se ensina em sala de aula tem que se tornar um espaço vivo que é o mundo de cada um que aprende” (Junior; Martins, 2017, p. 135). Partindo desse princípio, os jogos aqui apresentados puderam evidenciar o lugar de vivências de cada um dos sujeitos da EJA do COMAGS e, de modo particular, abordou conceitos e temas da Geografia Escolar por meio da linguagem lúdica proporcionada pelos jogos. Sobre como a temática foi vinculada ao conceito de lugar no ensino da Geografia e a professora afirmou que:

Elas foram evidenciadas através de fotografias, quando o aluno olhava a imagem dos jogos, tanto no tabuleiro quanto no dominó, automaticamente ele já via algo do seu próprio lugar, e com isso, com o reconhecimento e o sentimento de pertencimento que se tenha ao lugar que se vive, proporcionou um gosto maior inclusive para que eles começassem a participar e a interagir mesmo, uma vez que começava a discutir: ‘ah, essa é a loja de não sei quem, aqui é a fábrica de bolsa, aqui é a fábrica de bebida, enfim! (Narrativa oral, 21/12/2022).

De acordo com Castellar e Vilhena (2010), o uso de imagens com finalidades didáticas pode ser potencializador de compreensões da realidade em um dado momento. Estes recursos e dispositivos vinculados a outras formas de linguagens podem ser o ponto de partida para o entendimento de fenômenos que os estudantes estão vivenciando no seu dia a dia, uma vez que “[...] o aluno será estimulado a fazer observações, a levantar hipóteses em face do tema abordado. Dessa forma, pode-se estabelecer critérios no momento da escolha das imagens” (Castellar; Vilhena, 2010, p.

81).

Para a elaboração dos jogos, as imagens foram cuidadosamente selecionadas de forma que os espaços mais conhecidos/frequentados do município fossem evidenciados, colaborando com o entendimento do conteúdo por meio das vivências dos estudantes da EJA, exemplo do “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Figura 4). Desta forma, o dominó potencializou a compreensão do conteúdo trabalhado, tornando-o mais particular e visível em seu espaço vivido, a partir do seu cotidiano, da sua realidade, em uma confluência de informações que estão vinculadas ao global.

Figura 4: O uso do “Dominó Geográfico setores da economia de Serrolândia” na EJA



Fonte: (Santos, 2023)

Já as imagens do Google Earth no jogo “Trilha Serrolandense” contribuíram para que os estudantes observassem onde vivem a partir de um novo ponto de vista, a partir de uma visão verticalizada, ampla, com a finalidade de compreender a organização espacial dos povoados e sede do município de Serrolândia-BA. Aliada à linguagem

cartográfica no jogo “Trilha Serrolandese”, foi possível identificar a localização dos lugares onde residem e frequentam. Assim pontuou a docente participante da pesquisa:

A linguagem cartográfica no jogo, eu achei fantástica porquê [...] inclusive não faltou nada dentro dos jogos, né? Apareceu a rosa dos ventos; a localização do município como um todo; quem ficava a leste, a oeste, norte e sul, e é um dos conteúdos que a gente trabalha bastante e eles ainda tem essa dificuldade de localização. Quando estavam jogando, eu falava para eles: ‘lembra que eu colocava o braço direito para tal lado e falava sobre esta questão da localização, onde fica Quixabeira, Jacobina’ Então isso aí na realidade fez com que os alunos comesçassem a vivenciar de fato, e ver as fazendas que ficavam em cada direção dos pontos colaterais que nós não trabalhamos diretamente, mas dos pontos cardeais (Narrativa oral, 21/12/2022).

Os símbolos utilizados pela linguagem cartográfica contribuem para que os estudantes leiam o espaço, ou seja, o letramento cartográfico. Nesta proposta do jogo, a união da linguagem da cartografia com a do jogo, estabeleceu inúmeras possibilidades de análise do lugar, do município de Serrolândia-BA. Assim, além dos elementos físicos-naturais, sociais, econômicos e culturais, a docente afirmou que “jogando também se aprende” (Narrativa oral, 21/12/2022) sobre simbologias cartográficas, tema, legenda, rosa dos ventos, escala, localização, entre outras formas de compreensão da realidade por meio de mapas. A professora acrescentou que:

Eu acho que de modo geral, todos os componentes curriculares eles pecam muito nesse aspecto de trabalhar com a questão lúdica especificamente na EJA, porque nós seres humanos, de um modo geral, independentemente da idade, a gente tem que ter o tempo de brincar. Quando a gente brinca é como se a gente voltasse a ser criança, digamos assim, e com isso faz com que a gente divirta e aprenda como criança mesmo, né? Se divertindo você vai pegando os conteúdos de uma forma muito simples e prazerosa. (Narrativa oral, 21/12/2022)

O maior desafio para a utilização da linguagem lúdica dos jogos na EJA é a compreensão por parte dos professores e estudantes acerca dos objetivos pedagógicos e das possibilidades destes dispositivos didáticos para a formação dos sujeitos. Segundo Breda (2018, p. 15), “Para alguns profissionais da área da educação, atividades que não fazem parte da dinâmica professor-lousa-livro didático não apresentam contribuição real para o ensino e, muitas vezes, são consideradas, por eles, como mera ‘perda de tempo’”. Esta visão que se julga como equivocada por parte de alguns profissionais da

área da educação se reverbera na visão dos estudantes que, habituados com o ensino tradicional, sobretudo da aula expositiva, estranha ao descobrir de novas formas de aprender, mediante a proposição de outras formas de ensinar. Assim, o maior desafio é fazer com que as pessoas compreendam a importância do lúdico na sala de aula. Sobre isso, a professora disse:

[...] tem aqueles que resistem porque acham que brincar não é estudar. Como nós temos um público mais jovem, e ao mesmo tempo diversificado, os mais jovens encaram com mais naturalidade e as pessoas idosas as vezes acham que brincar não produz, não tem resultados em termos de aprendizagem, pois desconstrói a imagem de copiar no caderno o que o professor escreve no quadro apenas, então o maior desafio é que todos compreendam a importância dos jogos, e mostrar que jogando também se aprende (Narrativa oral, 21/12/2022).

Todavia, de acordo com os relatos dos estudantes da EJA, durante a pesquisa participante, foi possível comprovar a aceitação destes com relação aos jogos nas aulas de Geografia. Para salvaguardar a importância dos jogos para o ensino, é relevante mencionar, os benefícios destes dispositivos didático-pedagógicos, uma vez que com eles é possível melhorar a socialização, a afetividade, estimular a capacidade cognitiva, respeito às regras e ao convívio em sociedade, respeito aos valores, desenvolver a elaboração de estratégias, ampliar a capacidade de análise, possibilitar que os estudantes sejam ativos no processo de ensino e aprendizagem, ampliar o prazer de aprender brincando, dentre outros benefícios. Neste sentido, ao ser indagada se têm pretensões de continuar utilizando ou fazer uso frequente dos jogos nas aulas, a professora afirmou que:

Sim. Pretendo continuar. Inclusive gostaria que o coordenador fizesse mais jogos para o próximo ano. Porque eu percebi que a aula ficou mais dinâmica e com o dinamismo a gente quebra aquela coisa de uma professora muito séria na aula o tempo todo. Eu acho que valeu muito a pena por conta disso porque foi um momento de aprender, de brincar, de sorrir. Às vezes, falta isso na sala e eles começa a ver a gente como se fossem rivais deles em sala de aula. Eu acho que a EJA precisa disso, né? De um trabalho diferenciado, inclusive neste aspecto. Vale a pena a gente tentar produzir mais jogos, inclusive é preciso pensar antes do período letivo, porque a gente tem muitas atividades e acaba não dando conta. Se for pensado, eu acho interessante fazer em oficinas na jornada pedagógica para lançar as ideias e mostrar o já foi feito, proposto, novas propostas surgem e daí pode-se criar outros jogos (Narrativa oral, 21/12/2022).

A falta de tempo é um dos fatores mencionados corriqueiramente por estes profissionais da educação, fator este que impede a criatividade do/a professor/a. No caso da docente colaboradora da pesquisa, esta profissional desenvolve suas atividades em duas unidades diferentes: no COMAGS a carga horária semanal corresponde a 20h e no Colégio Estadual de Serrolândia (CES) 40h. A carga horária excessiva, de fato, dificulta o planejamento e a proposição de práticas de ensino ancoradas em novos dispositivos pedagógicos e recursos didáticos. Como sugestão, a Secretaria de Educação Municipal de Serrolândia, em parceria com estes profissionais e especialistas da área, poderiam fazer um trabalho com oficinas pedagógicas para a elaboração de novos dispositivos didático-pedagógicos, a exemplo dos jogos, para a diversificação da prática docente e a dinamização do processo de ensino e aprendizagem, utilizando-se de uma parcela da carga horária destinadas a estes profissionais.

Os jogos foram importantes, tanto para a prática docente, quanto para a aprendizagem dos estudantes. Com eles, houve uma maior interação entre os estudantes e professora e, conseqüentemente, com os conceitos e temas geográficos trabalhados em sala de aula. Nesta perspectiva, a docente conclui que: “Eu acho que é preciso trabalhar o ‘nós’ e não especificamente apenas o ‘eu’. Eu acho que os jogos proporcionaram isso na gente. Esse trabalho de forma lúdica dá trabalho, mas diminui essa questão de apenas o eu”. (Narrativa oral, 21/12/2022), por meio da socialização, promovendo e convergência e divergências de ideais.

Com isso, ao final da pesquisa, verificamos que os jogos contribuíram com o ensino da Geografia na Educação de Jovens e Adultos e também os Idosos do COMAGS, sendo uma modalidade que tem especificidades e singularidades que diferem do ensino denominado regular, mas que independentemente da idade, os sujeitos jogam, e jogam para se sentirem bem consigo mesmo e com os outros, em um tempo e espaço definido por regras, ao passo que compreende o seu espaço vivido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A linguagem lúdica dos jogos contribuiu para o processo de ensino e aprendizagem de temas e conceitos geográficos na Educação de Jovens e Adultos e

idosos do COMAGS, em Serrolândia-BA. Com estes dispositivos didáticos as aulas de Geografia se tornaram mais dinâmicas tendo em vista que estes dispositivos simulam a realidade em micro espaços, em escala reduzida, mas que provoca a reflexão sobre vultuosos fenômenos do espaço geográfico e suas contradições, ao mesmo tempo que desperta o prazer dos estudantes em desafiar a si e aos outros promovendo a socialização e aprendizagens significativas de processos espaciais que emergem em seus espaços vividos.

A elaboração dos jogos faz parte de um esforço teórico e metodológico que prioriza os elementos do lugar dos sujeitos aprendentes em detrimento de conteúdos verticalizados que não dialogam com a realidade dos sujeitos da EJA.

Não é de interesse deste estudo esgotar as possibilidades de abordagens da temática, todavia, busca apontar percursos para um fazer docente pautado nas proposições de uso da linguagem dos jogos em sala de aula para ensinar temáticas da Geografia escolar, dando ênfase à realidade de quem ensina e aprende. A abordagem desta pesquisa possibilitará que novas investigações possam emergir com o intuito de verificar as contribuições dos jogos no ensino da Geografia em diferentes espaços formativos, seja ele escolar ou não escolar e em diferentes modalidades de ensino.

Neste sentido, a proposta instiga novas análises e adaptações de materiais didáticos, fazendo uso de diversas linguagens. Aos docentes cabe a análise do que é possível ser utilizado/produzido total ou parcialmente de acordo com os objetivos pedagógicos, com os recursos disponíveis e com o tempo que será utilizado para desenvolver um recurso pedagógico. Uma outra possibilidade é a de os alunos serem os protagonistas da elaboração dos jogos por meio da pesquisa sobre determinado tema da Geografia Escolar e, a partir desta análise dos fenômenos que os cerca, desenvolver regras, enunciados, cartas, tabuleiros, entre outros recursos para promover a reflexão sobre a realidade em que estão inseridos.

REFERÊNCIAS

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018. 153 p.

CALLAI, Helena Copetti. A Geografia ensinada: os desafios de uma educação geográfica. In: MORAES, Eliana Marta Barbosa de; MORAES, Loçandra Borges de. **Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de Geografia**. Goiânia: NEPEG, 2010, p. 15-37.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. Educação geográfica: formação e didática In: MORAES, Eliana Marta Barbosa de; MORAES, Loçandra Borges de. **Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de Geografia**. Goiânia: NEPEG, 2010, p. 39-57.

COPATTI, Carina. O Ensino de Geografia na contemporaneidade e a prática docente para despertar da criatividade. **Espaço & Geografia**, volume 20, nº 1, 2017. p.45-67.

DIRETORIA DE INFORMAÇÕES GEOAMBIENTAIS. (2015). SERROLÂNDIA. [meio digital]. Escala: 1.100. 000. Disponível em: <https://ftp.sei.ba.gov.br/Geoinformacao/mapas/munic/vigente/mapa_com_descritivo_atual_2930600.pdf> . Acesso em: 21 jan. 2024.

JUNIOR, Luiz Martins; MARTINS, Rosa Elisabete Militz Wypyczynski. Construção do conceito de lugar em interface com uma Geografia Escolar inclusiva. In: PORTUGAL, Jussara Fraga (Org). **Educação Geográfica: temas contemporâneos**. Salvador: EDUFBA, 2017, p.131-144.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: Abordagens Qualitativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2020. 112 p.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artemed, 2005.

MARQUES, Joseane Bispo Oliveira. As “quebras” e “tiras” de licuri no Sertão da Bahia. In: VASCONCELOS, Cláudia Pereira; RIOS, Jane Adriana Vasconcelos Pacheco; NUNES, Denys dos Reis; VASCONCELOS, Vânia Nara Pereira. (Orgs). **Por trás da serra: histórias, narrativas e saberes de uma cidade do interior da Bahia**. Salvador: EDUFBA, 2014. p. 89-106.

MIRANDA, Simão de. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Linhas críticas, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun. 2002. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/2989/2688>>. Acesso em: 17 jan. 2024.

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.

REIS, Diomedes Pereira dos. **Serrote de ontem, Serrolândia de hoje**. 3ª edição. Salvador: Press Color, 2010. 104 p.

SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos. A produção dos jogos na formação docente: material didático no ensino de geografia. In: PORTUGAL, Jussara Fraga. (Org.) **Educação geográfica: temas contemporâneos**. Salvador: EDUFBA, 2017. p. 221-233.

SANTOS, Adelman Ferreira. EU JOGO, TU JOGAS E JUNTOS APRENDEMOS: Abordagens do conceito de lugar na EJA. 161f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Estudos Territoriais-PROET. Departamento de Ciências Exatas e da Terra-DCET. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, 2023. Disponível em: <https://saberaberto.uneb.br/items/36f41311-2f74-4795-a3f0-4f2c57e249bf> acesso em: 12 de dezembro de 2024.

SANTOS, Adelman Ferreira; NUNES, Marcone Denys dos Reis; OLIVEIRA, Simone Santos. Carta na Manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas- SP, v. 12, n. 22, p. 05-24, jan./dez., 2022. Disponível em: <<https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1047/562>>. Acesso em: 08 Jan. 2024.

SANTOS, Ivaneide Silva dos. Os (DES)Caminhos para o desenvolvimento local sustentável: Contribuições e entraves da indústria de bolsas em Serrolândia. In: VASCONCELOS, Cláudia Pereira; RIOS, Jane Adriana Vasconcelos Pacheco; NUNES, Denys dos Reis; VASCONCELOS, Vânia Nara Pereira. (Orgs). **Por trás da serra: histórias, narrativas e saberes de uma cidade do interior da Bahia**. Salvador: EDUFBA, 2014. p. 107-121.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez: autores associados, 1986. 108 p. Disponível em: <<https://marcosfabionuva.files.wordpress.com/2018/08/7-metodologia-da-pesquisa-ac3a7c3a3o.pdf>>. Acesso em: 24 jan. 2024.

Aprovação no Conselho de Ética: A pesquisa seguiu os critérios da ética em pesquisa com seres humanos conforme resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde. Aprovada sob número de parecer: 5.681.348 em 04 de outubro de 2022

Recebido: 01/02/2024 Aceito: 14/12/2024

Editor Geral: Dr. Eliseu Pereira de Brito