

“EXPLORANDO A PAISAGEM”: O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA.

Elisabeth Araújo Oliveira¹

(Mestre em Ensino de Geografia, UFRN, profaelisabetharaujo@gmail.com)

Adriano Lima Troleis²

(Doutor em Geografia, UFRN, adrianotroleis@gmail.com)

RESUMO

Este artigo tem como objetivo descrever o processo de criação do jogo Explorando a Paisagem, desenvolvido no âmbito do Mestrado Profissional em Ensino de Geografia (GEOPROF/CCHLA/UFRN). O texto apresenta uma parte da fundamentação teórica que embasou a construção do recurso didático, apresenta o jogo, materiais e suas características, e aponta contribuições que podem ser dadas ao Ensino de Geografia a partir da aplicação do Explorando a Paisagem nas aulas de Geografia. Parte-se do pressuposto de que os jogos didáticos, ao aliarem ludicidade e intencionalidade pedagógica, podem potencializar a aprendizagem geográfica por meio do engajamento ativo dos estudantes, estimulando o desenvolvimento de habilidades como observação, análise espacial, leitura da paisagem e interpretação crítica do espaço vivido.

PALAVRAS-CHAVE: Geografia; Metodologia de Ensino de Geografia; Jogos educativos; Natal RN

Identificação do GT

GT5: Ensino de Geografia

1. INTRODUÇÃO

A utilização de jogos como ferramentas metodológicas no ensino de Geografia, tem desempenhado um importante papel na forma como essa ciência consegue ser mediada para os estudantes, em todos os níveis de ensino. Além de romper com as bases tradicionais do fazer pedagógico, o ato de utilizar jogos, sejam eles físicos ou digitais em sala de aula, proporcionam ao professor e aos estudantes, experienciar uma forma lúdica, interativa e divertida de viver o dia a dia da sala de aula, complementando os saberes trazidos por outras metodologias e materiais de ensino, e tornando a aprendizagem de conceitos, fundamentos e temas mais atrativa e experiencial, o que estimula a participação dos estudantes nas aulas e atividades, e permite ao professor diversificar sua base metodológica.

Sendo a gamificação um processo que vem cada vez mais ganhando espaço e força no ambiente escolar, para engajar e motivar o público discente, o jogo “Explorando a Paisagem” foi pensado e criado em um contexto inicial de atuação em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental porém, com o passar do tempo e do processo de amadurecimento do jogo e das suas características, foi possível pensar a sua aplicação também em turmas de Ensino Médio,

como uma forma de revisar conteúdos e fortalecer aprendizagens conceituais que precisam de aprofundamento para embasar novos temas que são trabalhados nessa etapa de ensino.

Nesse texto, faremos uma breve explanação sobre como os jogos didáticos podem ser utilizados de forma pedagógica e visando fortalecer o processo de ensino e aprendizagem da ciência geográfica; em seguida descreveremos o jogo “Explorando a Paisagem”, apresentando suas características e finalidades; por fim, traremos algumas considerações a respeito das potencialidades do jogo para o ensino de Geografia na escola.

2. JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

No ensino de Geografia, a utilização de jogos didáticos tem se tornado cada vez mais recorrente, fato evidenciado pelo crescente número de publicações científicas que descrevem experiências de aplicação desses recursos em sala de aula. Tais jogos podem ser criados pelos próprios professores ou adaptados de modelos já existentes, de forma a atender às especificidades das turmas para as quais são destinados. Essa prática revela-se particularmente relevante para a Geografia, considerando a amplitude de temas e conceitos abordados por essa ciência, que engloba desde a análise de fenômenos naturais e sociais até a compreensão das interações espaciais. Ao serem incorporados ao contexto escolar, os jogos oferecem uma abordagem dinâmica e interdisciplinar, favorecendo a explicação de processos e eventos que compõem a realidade e auxiliando na compreensão da dinamicidade que caracteriza o cotidiano.

Para Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013, p. 29)

A geografia é uma das disciplinas curriculares com maior potência de aplicação dos jogos nas atividades de articulação entre os conteúdos escolares e a vida cotidiana dos alunos, pois ela se propõe a trabalhar o espaço de convívio imediato, abordando os aspectos físicos, econômicos e sociais (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 39).

Assim, antes de iniciarmos a proposta do jogo, foi necessária uma longa revisão literária a respeito de como os jogos podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem e, de que modo podemos pensar a configuração de um recurso como esse para ser aplicado na nossa metodologia de ensino. Para tanto, um dos principais referenciais que forneceu uma base coesa para esse estudo e criação, foi o quadro de características e finalidades na criação de um recurso pedagógico (quadro 1), sugerido por Moreira, Petty e Passos (2000).

Quadro 01 – Características e finalidades na criação de um recurso pedagógico

CARACTERÍSTICAS	FINALIDADE
Objetivos	Direcionar o trabalho e dar significado às atividades. O professor deve fazer perguntas a si próprio, tais como: onde quero chegar? O que pretendo no decorrer das atividades? O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>O QUÊ</i> .
Público	Saber quais serão os sujeitos da proposta, faixa etária e número de participantes. O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>PARA QUEM</i> .
Materiais	Organizar, separar e produzir previamente o material para a realização da atividade, evitando interrupções no ritmo de trabalho. O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>COM O QUÊ</i> .
Adaptações	Programar algumas adaptações e modificações a fim de simplificar e/ou apresentar situações desafiantes. O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>DE QUE MODO</i> .
Tempo	Saber o tempo disponível em relação ao tempo necessário para a realização da proposta. O professor deve ter em mente as questões relativas ao <i>QUANDO</i> e <i>QUANTO</i> .
Espaço	Levar em consideração o local em que a atividade será realizada. O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>ONDE</i> .
Dinâmica	Planejar as estratégias que irão compor o conjunto de ações da proposta. O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>COMO</i> .
Papel do Adulto	Mediar se o teor da proposta é de caráter individual ou coletivo. O professor deve ter em mente a questão relativa a <i>QUAL A FUNÇÃO</i> .
Proximidade a conteúdos	Pensar nos aspectos relacionados aos conteúdos específicos. O professor deve ter em mente a questão relativa a <i>QUAL O RECORTE</i> .
Avaliação da proposta	Analisar criticamente os procedimentos adotados em relação aos resultados obtidos. O professor deve ter em mente a questão relativa a <i>QUAL O IMPACTO PRODUZIDO</i> .
Continuidade	Estabelecer periodicidade que garanta a permanência do projeto de utilização dos jogos. O professor deve ter em mente a questão relativa ao <i>COMO CONTINUAR</i> e o <i>QUE FAZER DEPOIS</i> .

Fonte: Moreira, Petty e Passos (2000)

Seguir os passos descritos no quadro 1, foi essencial para embasar todo o processo criativo do jogo “Explorando a Paisagem” e, a partir desse passo, criar um recurso didático proveitoso, tangível, organizado, e coerente com a proposta metodológica pensada.

Segundo Gonçalves da Silva (2006) e Verri & Endlich (2009), o uso de jogos no ensino de Geografia estimula o interesse dos estudantes e facilita a compreensão de conceitos espaciais e territoriais. Para Sawczuck & Moura (2012), os jogos permitem exercitar habilidades cognitivas, desenvolver o raciocínio espacial e reforçar a interpretação de paisagens.

A partir dessas contribuições, torna-se possível não apenas consolidar conceitos, mas também promover a construção de novos saberes ancorados na realidade dos estudantes. Considerando tais potencialidades, a próxima seção apresentará a concepção e o desenvolvimento do jogo “Explorando a Paisagem”, detalhando seu processo de criação, características e potencialidades.

3. APRESENTANDO O JOGO "EXPLORANDO A PAISAGEM"

O jogo “Explorando a Paisagem” foi pensado a partir da observação de turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, que estavam em processo de alfabetização cartográfica e compreensão dos conceitos de leitura da paisagem, espaço geográfico e lugar, comumente abordados no início do ensino fundamental II, e explorados nas demais séries em conteúdos mais complexos.

Levando em consideração a importância da cartografia para a nossa formação, seus usos e aplicações no dia a dia, essa temática foi bastante explorada no jogo, de modo que levasse os estudantes jogadores a compreenderem o papel que a cartografia desempenha no nosso dia a dia, e as relações dessa área com os conceitos basilares da ciência geográfica.

Para Passini (1999, p. 125) “A alfabetização cartográfica é um processo de aquisição da linguagem cartográfica, para que os sujeitos desta aquisição a utilizem como meio de se instrumentalizar para desvendar o mundo”. Nesse processo, Castellar e Viilhena (2010, p. 23) acreditam que “ensinar a ler em geografia significa criar condições para que a criança leia o espaço vivido, utilizando a cartografia como linguagem para que haja o letramento geográfico”.

Utilizar atividades que envolvam a compreensão dos elementos do mapa, ou mesmo das noções de orientação e localização espacial, são contribuições valiosas no processo de aquisição da linguagem cartográfica. E após esse percurso ser iniciado, o professor tem a possibilidade de ajudar os alunos a desenvolverem aptidões que envolvam a construção da percepção espacial e consequentemente, o desvelamento da realidade vivenciada, pois como afirma Passini (2010, p. 147) “espaço lido e mapeado é ressignificado”. “Assim, entender o espaço geográfico com suas múltiplas realidades é conceber a cartografia como um instrumento que permita a formação da cidadania dos alunos” (SIMIELLI, 2006, p.98).

A proposta do jogo Explorando a Paisagem nasce da intenção de articular o processo de aprendizagem significativa com a ludicidade própria dos jogos, compreendendo que, para atingir os estudantes da contemporaneidade, é necessário atender às suas demandas de interação e dinamismo. O jogo busca integrar diferentes estratégias didáticas, como a associação de imagens, a resolução de perguntas e respostas e a exploração de questões relativas à orientação e localização espacial, de modo a fornecer ao professor um instrumento pedagógico versátil, aplicável em diversas etapas do processo de ensino-aprendizagem.

Para fins de organização, as 14 questões do jogo foram ordenadas em quatro temáticas centrais, dentro da discussão sobre a aprendizagem do conceito de paisagem, e do uso da cartografia como linguagem para a compreensão dos fenômenos geográficos que ocorrem no cotidiano da cidade de Natal/RN. Para tanto, nos amparamos nas recomendações de competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018).

Nesse contexto, as questões foram subdivididas em quatro grupos:

Grupo 1) Compreensão e análise da produção e organização do espaço geográfico.

Grupo 2) Comparação de paisagens antigas e recentes;

Grupo 3) Resoluções de problemas relacionados às paisagens;

Grupo 4) Identificação e utilização dos elementos do mapa.

O quadro 2 descreve quais competências e habilidades, segundo a BNCC (Brasil, 2018), esperamos que sejam desenvolvidas ou aprimoradas nos alunos, a partir do contato e da interação com o jogo “Explorando a Paisagem”.

Quadro 02 – Descrição das competências e habilidades de acordo com o grupo e número da carta do jogo “Explorando a Paisagem”

GRUPO DE CARTAS	Nº DA CARTA	COMPETÊNCIAS E HABILIDADES (BNCC)
1	01, 04, 08, 11 e 13	(EF02GE05) Analisar mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos.
		(EF03GE04) Explicar como os processos naturais e históricos atuam na produção e na mudança das paisagens naturais e antrópicas nos seus lugares de vivência, comparando-os a outros lugares.
2	05 e 07	(EF06GE01) Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos.

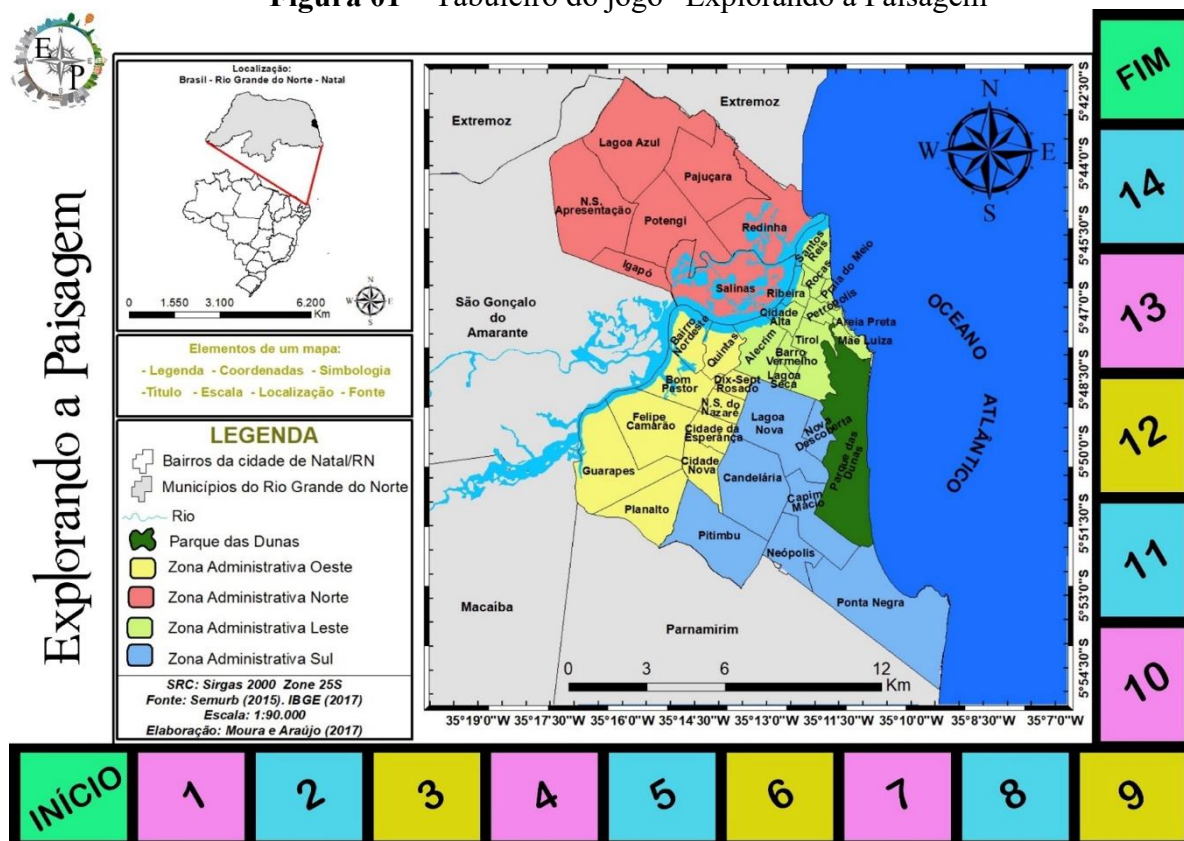
		(EF06GE11) Analisar distintas interações das sociedades com a natureza, com base na distribuição dos componentes físico-naturais, incluindo as transformações da biodiversidade local e do mundo.
3	03 e 09	(EF06GE11) Analisar distintas interações das sociedades com a natureza, com base na distribuição dos componentes físico-naturais, incluindo as transformações da biodiversidade local e do mundo. (EF06GE12) Identificar o consumo dos recursos hídricos e o uso das principais bacias hidrográficas no Brasil e no mundo, enfatizando as transformações nos ambientes urbanos. (EF07GE06) Discutir em que medida a produção, a circulação e o consumo de mercadorias provocam impactos ambientais, assim como influem na distribuição de riquezas, em diferentes lugares.
4	02, 06, 10, 12 e 14	(EF03GE06) Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica. (EF03GE07) Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas cartográficas. (EF04GE09) Utilizar as direções cardeais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens rurais e urbanas. (EF04GE10) Comparar tipos variados de mapas, identificando suas características, elaboradores, finalidades, diferenças e semelhanças.

Fonte: BRASIL, 2018

3.1. Materiais do jogo

O jogo apresenta-se no formato de tabuleiro (figura 01), contendo um percurso a ser trilhado pelos jogadores. No centro do tabuleiro, encontra-se representado um mapa da cidade de Natal/RN, que fornece informações sobre sua localização no contexto do estado do Rio Grande do Norte e do território brasileiro, além de dados sobre a divisão administrativa e os bairros da capital potiguar. A escolha desse mapa se justifica pela sua riqueza informativa e pela presença de elementos cartográficos essenciais — como título, legenda, escala e rosa dos ventos —, que são fundamentais para a resolução de algumas das questões propostas ao longo do jogo.

Figura 01 – Tabuleiro do jogo “Explorando a Paisagem”

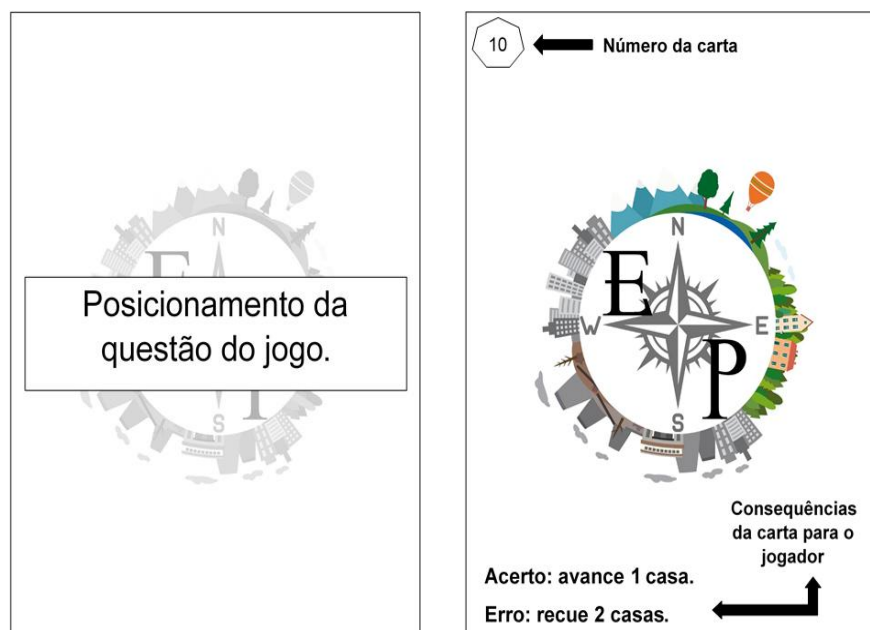


Fonte: ARAÚJO, 2017.

Tais elementos cartográficos foram incorporados intencionalmente, com o objetivo de contribuir para o processo de alfabetização cartográfica dos estudantes. Ao manipular o jogo e recorrer ao mapa para responder às questões, os alunos desenvolvem habilidades de leitura, interpretação e análise espacial, consolidando conteúdos básicos da cartografia escolar de forma prática, interativa e contextualizada.

Além do tabuleiro, o material do jogo é complementado por 14 cartas – cujo modelo está ilustrado pela figura 02 –; 6 pinos coloridos para representar as equipes; 1 folha de respostas das equipes; 1 informe com as regras do jogo; 1 folha com o quadro de pontos do jogo; e 1 folha com as chaves de respostas e gabaritos do professor.

Figura 01 – Modelo da carta do jogo “Explorando a Paisagem”



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Cada tabuleiro foi pensado para um grupo de 4 a 5 alunos. Portanto, o (a) professor (a) deve providenciar a quantidade de jogos necessários para atender a demanda das suas turmas. O jogo tem a duração aproximada de dois a três períodos de aula de 50 minutos cada, porém, o (a) professor (a) deve levar em consideração o tempo necessário para a organização da sala, a distribuição das peças e leitura das regras.

As questões do jogo valem 12 pontos, porém, nas questões subjetivas que possuem dois itens – ‘a’ e ‘b’ – cada um deles vale 6 pontos, ou seja, se a equipe acertar somente um dos itens, o (a) professor (a) deve registrar apenas 6 pontos na linha da equipe, no quadro de pontos. Nas questões subjetivas que possuem três itens – ‘a’, ‘b’ e ‘c’, cada item vale 4 pontos, ou seja, se a equipe acertar apenas um dos itens, receberá 4 pontos no quadro; caso acerte dois itens, receberá 8 pontos; em caso de acerto integral da questão, serão registrados os 12 pontos no quadro. A equipe vencedora será aquela que primeiramente chegar à casa “Fim” do tabuleiro. Em outro caso, se ocorrer das cartas ou o período da aula chegarem ao fim, mesmo que nenhuma equipe tenha concluído o trajeto do tabuleiro, os alunos vencedores serão aqueles que alcançarem o maior quantitativo de pontos até o momento.

Cada acerto de questão deverá ser registrado no quadro de pontos, no local destinado para as equipes. Caso a equipe erre integralmente a questão, o (a) professor (a) marca um ‘X’ na linha equivalente à questão.

Ao fim da partida, todos devem entregar suas folhas de respostas ao professor regente, não somente para fins de conferência de pontos, mas para que sejam utilizadas como revisão, leitura e ajustes de respostas, de modo que seja também um instrumento avaliativo para o professor, quantitativa e qualitativamente.

4. CONCLUSÕES

Ao transformar conceitos e conteúdos da disciplina em desafios lúdicos, o jogo “Explorando a Paisagem” possibilita que o aluno desenvolva habilidades cognitivas como observação, análise, interpretação e síntese, ao mesmo tempo em que amplia sua percepção crítica sobre o espaço geográfico e suas dinâmicas.

A interatividade promovida pela dinâmica do jogo desperta o interesse, rompe com a passividade muitas vezes presente em aulas expositivas e proporciona uma aprendizagem contextualizada, na qual o aluno percebe a aplicação prática dos conteúdos estudados.

Outro aspecto relevante é a adaptabilidade do jogo, que pode ser ajustado a diferentes níveis de ensino, realidades escolares e objetivos didáticos. Essa flexibilidade amplia seu alcance e potencial de aplicação, tanto como atividade avaliativa quanto como estratégia de revisão ou aprofundamento de temas.

Assim, “Explorando a Paisagem” evidencia que o uso de recursos lúdicos no ensino de Geografia não é apenas um complemento, mas um caminho potente para promover aprendizagens mais engajadoras e efetivas. Sua implementação contribui para que os alunos desenvolvam competências previstas na BNCC, como o pensamento espacial, a compreensão socioambiental e a capacidade de agir de forma responsável no espaço em que vivem.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Elisabeth Cristina Dantas de. A construção do jogo "Explorando a Paisagem": contribuições para o ensino de geografia. 2017. 147f. Dissertação (Mestrado Profissional em Geografia) - Centro de Ensino Superior do Seridó, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educar é a base. **BNCC**. Brasília: MEC/SEF, 2018.

CALLAI, Helena Copetti. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. **Caderno Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 227-247, maio/ago. 2005. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em 17 de agosto de 2017.

GONÇALVES DA SILVA, Luciana. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In.: _____ (org.) **Educação Geográfica: teorias e práticas**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2006.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, NorimarChriste. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PASSINI, E. Y.; ALMEIDA, R. D.; MARTINELLI, M. A cartografia para crianças: alfabetização, educação ou iniciação cartográfica. **Boletim de Geografia**. Maringá, n. 17, p. 125-135, 1999.

PINHEIRO, Igor de Araújo.; SANTOS, Valéria de Souza.; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador** (UFPI), Vol.2, Nº 2, p. 25- 41 (Julho/Dezembro, 2013). Disponível em: <http://www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159> Acesso em 29 de outubro de 2016.

SAWCZUCK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos Pedagógicos para o Ensino de Geografia. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**. Paraná: Governo do Estado do Paraná, 2012.

SIMIELLI, Maria Elena Ramos. **O mapa como meio de comunicação**: implicações no ensino da Geografia do 1º grau. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1986.

VERRI, Juliana Bertolino.; ENDLICH, Ângela Maria. A utilização dos jogos aplicados no ensino de geografia. **Revista Percurso**, v. 1, n. 1, p. 65-83: Maringá, 2009.
