

JOGO ANALÓGICO DOMINÓ GEOGRÁFICO: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

ANALOG GEOGRAPHIC DOMINO GAME: CONTRIBUTIONS TO TEACHING-LEARNING IN YOUTH AND ADULT EDUCATION (EJA)

JUEGO ANALÓGICO DOMINÓ GEOGRÁFICO: APORTES A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS (EJA)

Adelvan Ferreira Santos

E-mail: adelvan19@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2731-4515>

Simone Ribeiro Santos

E-mail: ssoliveira_valentec3@yahoo.com.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5477-6216>

RESUMO

Este trabalho apresenta resultados da pesquisa intitulada “*Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA*”, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais (PROET), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), cujo objetivo foi o de compreender as contribuições dos jogos analógicos para a apreensão do conceito de lugar no ensino de Geografia na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA), Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, tendo a pesquisa-ação como forma de investigação, pautado na elaboração do jogo Dominó Geográfico: *setores da economia de Serrolândia*, cujo uso ocorreu em três turmas de EJA do COMAGS e as análises dos dados e informações coletados por meio de questionários com os estudantes colaboradores possibilitaram averiguar os benefícios deste dispositivo didático-pedagógico para a compreensão de temas geográficos ancorados nos elementos econômicos do lugar de vivência dos sujeitos. Os resultados apontam que, com o uso do Dominó Geográfico, foi possível a compreensão do conteúdo de forma prazerosa, independentemente da faixa etária. Evidenciou-se, também, que a abordagem geográfica, a partir do conceito de lugar, possibilitou uma melhor compreensão da realidade, visto que dialoga com o cotidiano dos sujeitos aprendentes.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Lugar. Ensino de Geografia. EJA.

ABSTRACT

This study presents the findings of the research project titled “Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA” affiliated with the Post-Graduation Program in Estudos

Territoriais (PROET) at the Universidade do Estado da Bahia (UNEB), which aims 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, the study employed a research-action methodology as an investigation tool, focusing on the development and implementation of the "Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia" game in three EJA classes at COMAGS and the data analyses and collected information through questionnaires with the students made it possible to look into the benefits of this didactic-pedagogical device for understanding geographic themes anchored in the economic elements of the subjects' place of experience. The outcomes of the study reveal that the use of Dominó Geográfico effectively facilitated a pleasurable comprehension of the content across various age groups. Moreover, it became apparent that the geographical approach, centered on the concept of place, significantly contributed to a more profound understanding of reality by aligning with the daily experiences of the learning subjects.

KEYWORDS: Games. Place. Teaching Geography. EJA.

RESUMEN

Este trabajo presenta resultados de la investigación "Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA", vinculada al Programa de Postgrado en Estudios Territoriais (PROET), de la Universidade do Estado da Bahia (UNEB), cuyo objetivo fue el de comprender las contribuciones de los juegos analógicos para la comprensión del concepto de lugar en la enseñanza de Geografía en la modalidad de Educación de Jóvenes y Adultos (EJA), Escuela Primaria II, del Colegio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), en Serrolândia-BA. Se trata de una investigación cualitativa, utilizando como forma de investigación la investigación-acción, basada en el desarrollo del juego Dominó Geográfico: sectores de la economía de Serrolândia, que fue utilizado en tres clases de la EJA en COMAGS y el análisis de los datos e informaciones recolectadas. a través de cuestionarios con estudiantes colaboradores, fue posible constatar los beneficios de este dispositivo didáctico-pedagógico para la comprensión de temas geográficos anclados en los elementos económicos del lugar de experiencia de los sujetos. Los resultados indican que, con el uso de Geographic Dominó, se logró comprender el contenido de forma amena, independientemente del grupo de edad. También se evidenció que el enfoque geográfico, basado en el concepto de lugar, posibilitó una mejor comprensión de la realidad, en la medida que dialoga con el cotidiano de los sujetos de aprendizaje.

PALABRAS-CLAVE: Juegos. Lugar. Enseñanza de la Geografía. EJA.

PRIMEIRAS JOGADAS: ALGUMAS NOTAS INTRODUTÓRIAS

O debate sobre o uso de diferentes linguagens para o Ensino de Geografia tem crescido consideravelmente. Assim, evidencia-se que as músicas, as charges, os textos literários, os cordéis, a linguagem digital, os jogos analógicos, dentre outras linguagens, apresentam diferentes formas de comunicação por meio de signos e símbolos, com o objetivo de transmitir uma mensagem, um conhecimento para aqueles que recebem tal informação e, se utilizados no ensino de Geografia, podem promover uma Educação Geográfica significativa para os sujeitos nas diferentes modalidades de ensino.

Destacamos que os jogos foram amplamente difundidos na cultura de diferentes povos. Desde os tempos mais remotos já haviam jogadores que desafiavam a si e ao outro em um tempo e espaço definido por regras, galgando o êxito da vitória (Breda, 2018). Na educação, estes artefatos culturais podem ser excelentes dispositivos didático-pedagógicos para ensinar e aprender diferentes temas e conceitos geográficos nas diversas modalidades de ensino, colocando em destaque os jovens, adultos e idosos, sujeitos escolares que nos interessou na investigação que gerou esta pesquisa.

Este texto apresenta resultados da pesquisa de mestrado intitulada *“Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA”*, vinculada ao programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais (PROET), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), defendida no primeiro semestre de 2023, cuja problemática foi: - como os jogos analógicos podem contribuir para a apreensão do conceito de lugar no ensino da Geografia na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Ensino Fundamental II?

Assim, para responder este questionamento mobilizador, como objetivo geral, buscamos compreender as contribuições dos jogos analógicos para a apreensão do conceito de lugar no ensino da Geografia na modalidade EJA, Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), localizado na cidade de Serrolândia-BAⁱ.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa em educação, cujos procedimentos metodológicos estão ancorados na pesquisa-ação, decorrente da investigação acerca do objeto de estudo – jogos na EJA – que permitiu a adaptação e uso do jogo de dominó, o “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023), na EJA, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Tal adaptação está ancorada no Documento Curricular Referencial de Serrolândia/Secretaria Municipal de Educação (DCRMS/SME, 2020) e no planejamento da docente de Geografia, responsável pelas turmas de EJA da referida instituição escolar.

Este trabalho intenciona apresentar a adequação feita a partir de um jogo de dominó para trabalharmos com a temática da Geografia Escolar, nomeada como Setores da Economia, dando ênfase aos produtos e serviços vinculados ao município de Serrolândia-Bahia, sobretudo ao lugar de vivência dos estudantes colaboradores da pesquisa que originou a dissertação que permitiu a escrita deste texto, ora apresentado.

As recolhas de informações acerca das contribuições do jogo, o Dominó Geográfico, para o processo de aprendizagem, foi possível por meio de aplicação de questionário com os estudantes das três turmas de oitavo e nono anos (anos conjugados em um processo de

aceleração) da Educação de Jovens e Adultos do COMAGS, onde foi usado o jogo adaptado como dispositivo didático-pedagógico nas aulas de Geografia.

Além desta introdução e, posteriormente, das considerações finais, o texto está organizado em três principais seções. A primeira seção, intitulada *Jogadas formativas: contribuições dos jogos para o Ensino de Geografia*, apresenta algumas reflexões teóricas acerca do uso de jogos no ensino de Geografia; a importância da diversificação das linguagens para ensinar e aprender temas e conceitos geográficos; além da importância do planejamento de estratégias com um viés lúdico de modo a promover a participação ativa dos sujeitos aprendentes, independentemente da faixa etária.

Na seção *Elaboração do 'Dominó Geográfico': setores da economia de Serrolândia* aborda-se como foi feita a adaptação do jogo de dominó para trabalhar com o tema dos setores da economia, dando ênfase aos produtos e serviços que compõem a base econômica do município de Serrolândia-BA, do lugar de vivência dos sujeitos em processo de escolarização na EJA do COMAGS.

Já na seção *Os jogos em prática: o uso do Dominó Geográfico na EJA* tem o intuito abordar as contribuições deste dispositivo didático-pedagógico no processo de ensino e aprendizagem do componente curricular Geografia, cuja temática está vinculada ao conceito de lugar, evidenciando os setores da economia: primário, secundário e terciário.

Os resultados apontam que com o uso do jogo foi possível a dinamização das aulas e uma aprendizagem prazerosa, além disso, a abordagem do conteúdo a partir dos elementos do lugar torna-se mais fácil de compreensão porque estabelece relação com o cotidiano dos sujeitos aprendentes.

JOGADAS FORMATIVAS: CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Por muito tempo a Geografia Escolar esteve pautada em práticas mnemônicas e descritivas, tendo o livro didático como principal ou único recurso didático-pedagógico para ensinar e aprender temas e conceitos geográficos. No entanto, “Atualmente, é difícil imaginar uma aula de geografia sem mapas, documentos, fotografias e também jogos” (Castellar *et al* 2011, p. 44). Desta forma, cabe aos profissionais da educação, como os professores de Geografia, dá sentido às aprendizagens dos sujeitos, nas diferentes modalidades de ensino e faixas etárias.

Através do uso das diversas linguagens no processo de ensino e aprendizagem da Geografia Escolar, é possível que os estudantes pensem geograficamente, de modo que possam

fazer análises que contribuam para compreender os fenômenos que emergem no espaço geográfico e suas contradições.

Neste sentido, através das músicas, literaturas, charges, cordéis, desenhos, jogos analógicos ou digitais, dentre outras possibilidades, é possível diversificar o ensino e a aprendizagem da Geografia, partindo do princípio que as formas de pensar acerca do espaço geográfico são tão diversas quanto a diversidade dos seus fenômenos. Desta forma, “[...] a diversificação de linguagens na Geografia Escolar significa pensar, antes de tudo, em como trabalhar as diversas temáticas da Geografia, de modo criativo, reflexivo e de acordo com as diferentes dimensões escalares [...]” (Pinto; Portugal; Oliveira, 2016, p. 52), levando em consideração as subjetividades dos sujeitos.

Assim, “[...] novas práticas associadas à instrumentalização de novas linguagens configuram-se na Geografia Escolar como ‘novos’ modos de saber-fazer o ensino de Geografia” (Pinto; Portugal; Oliveira, 2016, p. 51). Nestes transcurso, a linguagem dos jogos tem ampliado as possibilidades de mediação do conhecimento por meio do seu caráter lúdico que desperta o fascínio em desafiar a si e aos outros em um espaço e tempo definido por regras, ao passo que possibilita a cooperação, a socialização e a apropriação de conceitos e temas geográficos, uma vez que:

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).

Por meio das cartas, painéis, tabuleiros, dentre outras peças, os jogos possibilitam a leitura de fenômenos fictícios que representam a realidade em seus simulacros, de modo prazeroso e eficaz “porque não combina com marasmo, pois é sinônimo de ação; é desafiante e mobilizador da curiosidade, que, por sua vez, é uma das principais características dos ambientes motivantes” (Miranda, 2002, p. 28).

Estes recursos didático-pedagógicos permitem, por meio do seu caráter lúdico, a maior participação dos sujeitos escolares nas atividades desenvolvidas em sala de aula, pois “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” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 18) e, por meio de erros e acertos, o conhecimento é construído e tem um sentido prático em seu cotidiano.

Além das possibilidades de apreensão de conceitos e temas geográficos, “O jogo apresenta-se como um simulacro da vida em grupo, que naturalmente precisa ser aprendida” (Miranda, 2002, p. 24), possibilitando o desenvolvimento de uma série de conteúdos atitudinais referentes aos valores e normas que estão vinculadas às regras que determinam o que pode e o que não pode no espaço e tempo do jogo “[...] 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” (Santos; Nunes; Oliveira, 2022, p. 10), de modo que a sociabilização se encarrega dos rumos da partida, pois:

Uma situação de jogo qualquer sempre apresenta o material, as regras e o objetivo como informações para todos que dela irão participar. No entanto, as estratégias e os meios definidos pelos jogadores para realizarem suas ações ao jogar os diferenciam e, desse modo, quem consegue pensar melhores jogadas, trabalhar com hipóteses, levar em consideração suas possibilidades e as do adversário, coordenando-as simultaneamente, tem mais condições para vencer. (Macedo; Petty; Passos; 2005, p. 24)

De modo indutivo e motivacional, os jogos podem ser utilizados no ensino da Geografia para introduzir um assunto ou reforçá-lo, revisar conteúdos e avaliar aqueles estudantes com dificuldade de aprendizado, de maneira que no decorrer da partida os sujeitos aprendem, de forma despercebida/despretensiosa, conceitos e temas da Geografia Escolar, à medida em que os docentes diversificam a sua metodologia de ensino para desenvolver o seu ofício, por meio de um recurso didático inovador, como pontua Breda (2018). Ela ainda afirma que:

Alguns jogos que são usados na educação geográfica, como a batalha naval (compreensão de coordenadas geográficas) dama (entender a localização, lateralidade e domínio territorial), jogo de botão (pode-se explorar as noções espaciais topológicas, euclidianas e projetivas) e os jogos de estratégias (auxiliam na construção de conceitos geográficos) (Breda, 2018, p. 30)

Esta autora permite-nos afirmar que, para toda ação pedagógica, é preciso planejamento, traçar objetivos e estratégias bem definidas para que não se perca de vista o papel social da educação, sobretudo da educação geográfica, a qual muito nos interessa, de maneira que os estudantes compreendam a realidade por meio de “análise geográfica e através da verificação de como as ações da sociedade se concretizam/materializam no espaço” (Callai, 2011, p. 133), à medida em que os sujeitos compreendam as reverberações de fenômenos que ocorrem em seu cotidiano, em seus espaços de vivência.

E, para esta tarefa, os jogos auxiliam, sobretudo os escolares, “[...] a pensar e a pensar sobre o espaço que se vive” (Castellar *et al*, 2011, p. 44), a partir da assimilação dos conteúdos que estão e poderão ser abordados através do simulacro do jogo, onde emergem dinâmicas espaciais vinculadas aos fatos históricos, elementos culturais, econômicos, sociais, dentre outros que reverberam no cotidiano dos sujeitos em processo de escolarização nas diferentes modalidades de ensino e faixas etárias.

Através do espírito lúdico, do faz-de-conta, estes recursos, os jogos, fazem com que os estudantes reflitam sobre suas vivências e experiências em sociedade, em conformidade com os aspectos físicos naturais, articulando os conteúdos geográficos com as particularidades dos sujeitos.

Desta maneira, “No processo de aprendizagem em geografia o jogo é parte dele, mas é importante que, ao jogar o aluno se aproprie dos conteúdos que estão sendo trabalhados” (Castellar *et al*, 2011, p. 51) de forma que a atividade não seja apenas o jogo pelo jogo, por pura diversão, mas que, de fato, atenda aos objetivos pedagógicos de ensinar e aprender Geografia nos espaços escolares.

Deste modo, “A educação geográfica se caracteriza então, pela intenção de tornar significativos os conteúdos para a compreensão da espacialidade e, isso pode acontecer através da análise geográfica, que exige o desenvolvimento de raciocínios espaciais” (Callai, 2011, p. 131). Então, parte desta tarefa pode ser realizada a partir da convergência de conhecimentos e interatividades em sala de aula através do simulacro dos jogos.

Assim, “Aliar as potencialidades dos jogos com os objetivos da Geografia Escolar pode ser uma opção metodológica para o desenvolvimento de habilidades necessárias e de conceitos fundamentais da aprendizagem geográfica” (Breda, 2018, p. 27) porque possibilita a dinamização das aulas, a maior participação dos estudantes e a apreensão de conceitos e temas por meio de processos cognitivos desenvolvidos através da elaboração de estratégias para vencer o jogo, ao passo que permite que o estudante compreenda a dinâmica do conteúdo que está sendo estudado.

Segundo Breda (2018), são características dos jogos de simulação aqueles que recriam situações próprias da vida real e as decisões e estratégias são atrelados aos possíveis acontecimentos e, por isso, os jogadores interagem entre si e com o ambiente simulado.

“O jogo, por imitar a vida, pode ser uma recriação do macro em escala micro (Miranda, 2002, p. 31), assim como o “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023) que apresenta dinâmicas socioespaciais que representa o mundo do trabalho, a produção

e distribuição de produtos e serviços que reverberam as interações humanas em sociedade, dando ênfase aos aspectos do lugar, do município de Serrolândia, BA.

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

Para a elaboração do “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023) foi necessário verificar o planejamento da professora de Geografia, responsável pelas turmas da EJA do COMAGS, para ter conhecimento de qual conteúdo ou temas estavam ou foram trabalhados na terceira unidade do ano letivo de 2022, nas turmas de oitavo e nonos anos do Ensino Fundamental. A professora apresentou, em seu planejamento, a finalização da unidade com o conteúdo setores da economia, o qual constava no livro didático e que estava vinculado a outros temas como emprego, renda, consumo e cidadania. De acordo com o DCRM de Serrolândia para o ensino de Geografia na EJA:

Torna-se importante que os alunos possam perceber-se como atores na construção de paisagens e lugares, resultado de múltiplas interações entre o trabalho social e a natureza, e que estão plenos de significados simbólicos decorrentes da afetividade nascida com eles (DCRM, 2020, p. 1707).

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). Esta habilidade não menciona o lugar, Serrolândia, e apresenta uma abordagem mais generalista sobre o mundo do trabalho, especialmente acerca dos modos de produção industrial urbana.

No entanto, cabe aos professores e professoras avaliarem como esta habilidade poderá ser adquirida pelos estudantes da EJA, de modo que faça sentido no seu cotidiano. Com relação aos princípios metodológicos, o documento recomenda “proporcionar ao educando o contato com filmes, canções, notícias que permitam relação com os conteúdos abordados” (DCRM, 2020, p. 1717), o que afirma a importância dos usos de diversas linguagens no processo de ensino-aprendizagem, entretanto, os jogos, claramente, ainda, não foram mencionados no DCRM de Serrolândia.

A elaboração do “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023) foi possível a partir da utilização do *Software* de designer gráfico *Corel Draw* que facilitou a edição do jogo a partir de fotografias dos comércios, serviços, das indústrias, produtos orgânicos, pecuária e do extrativismo mais produzidos no município de Serrolândia, dando ênfase aos espaços conhecidos pelos estudantes da EJA. Estas imagens foram registradas a partir dos espaços onde os estudantes da EJA trabalham, consomem produtos e serviços, bem como frequentam diariamente. Estas fotografias evidenciam os diferentes lugares, as particularidades dos setores primários, secundários e terciários do município de Serrolândia-BA, mas que estão interligadas com outras regiões, territórios e espaços, unindo o local com o global, a exemplo das fábricas de bolsas e de bebidas que abastecem diversas regiões brasileiras e fora do Brasil.

Trata-se de uma adaptação do jogo de dominó (Figura 1) com a utilização de imagens de diferentes lugares de Serrolândia-BA em um dos lados da peça do jogo e, do outro lado, uma das seguintes palavras: primário, secundário e terciário.

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



Fonte: Santos, 2023, p. 107.

Os primários destacados nas imagens são: a produção de milho, mandioca, feijão, o leite, o extrativismo do licuri, criação de galinhas e a recolha da areia para ser utilizada na construção civil. Já a produção do vinho, a fabricação de fubá e derivados do milho, a construção civil, a fábrica de bolsas e de roupas são os setores secundários em destaque. Para finalizar, temos os terciários representados pelas lojas de materiais de construção, a farmácia, a feira livre, a loja de calçados, loja de móveis e os serviços representados pelo consultório odontológico e a academia.

Ao todo, o jogo do Dominó Geográfico é constituído 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 MDF (Figura 2), um tipo de fibra de madeira muito utilizada em artesanatos, decoração, construção civil e fabricação de móveis. Sob a placa deste material foi aplicado o adesivo que depois de fixado foi recortado em uma máquina a laser. As cores do jogo representam as cores da bandeira do município de Serrolândia-BA. Foram produzidos sete exemplares deste jogo para serem utilizados nas turmas de EJA do COMAGS.

Figura 2 – Todas as peças do jogo de Dominó geográfico



Fonte: Santos, 2023, p. 108.

O objetivo do jogo é encaixar as peças de acordo com a imagem e a palavra, sendo elas: primário, secundário e terciário. Para esta tarefa, foi necessário que o estudante estivesse atento para não correr o risco de cometer o “gato”, que é colocar uma peça indevida em uma jogada onde não se pede determinada ação. Exemplo: encaixar uma imagem da fábrica de bolsa na palavra primário ou a imagem da loja de sapatos com a palavra secundário.

Uma imagem do setor primário nunca estará junta com a palavra primário na mesma peça, o mesmo ocorre com as secundárias e terciárias. É preciso encontrar os pares corretos para se encaixarem. Para vencer o jogo, o estudante precisa liberar todas as peças que tem na mão de forma correta, sem trapaças e, dessa forma, os demais jogadores precisarão estar atentos para que o seu oponente não trapaceie. Ao passo que juntos eles compreendem como estão organizados os setores da economia de acordo com os setores primários, secundários e terciários do seu lugar, do seu município.

OS JOGOS EM PRÁTICA: O USO DO DOMINÓ GEOGRÁFICO NA EJA

O jogo “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023) foi realizado em três turmas de oitavo e nono anos da EJA do COMAGS. Antes do uso do jogo, a professora dessas turmas abordou o conteúdo a partir de textos curtos, documentários e de atividades propostas no livro didático, além de caça palavras que ela pesquisou na internet. Na época, a docente demonstrou preocupação em buscar novos dispositivos e recursos didáticos que motivassem os estudantes a discutirem sobre os temas e prestarem atenção nas aulas, no entanto, ela alegou que tem conseguido poucos resultados positivos, sobretudo nas turmas onde estavam matriculados os mais jovens (faixa etária entre 15 a 18 anos).

O dominó foi realizado após a finalização das aulas expositivas sobre o conteúdo Setores da economia. Além disso, a professora havia trabalhado no início da unidade com textos curtos sobre os conceitos geográficos de espaço, lugar, território, região e paisagem, de modo a contextualizar os conteúdos a partir de diferentes visões e escalas, dando ênfase ao lugar com exemplos da cidade e do município de Serrolândia-BA. Ao receber a proposta de aplicar o jogo de dominó nas turmas, a professora ficou um pouco receosa porque os estudantes não tinham prestado atenção nas aulas e não sabiam jogar, visto que para vencer a partida, é preciso ter o conhecimento básico de como são divididos

os setores primários, secundários e terciários, caso contrário, cometeriam equívocos e a jogada não seria concluída.

Na data da realização do jogo, fomos para as salas de aula. No início já havia certa curiosidade dos estudantes para descobrirem que caixas eram aquelas que tínhamos em mãos. A professora explicou que a aula seria um pouco diferente daquelas que eles tinham costume. Dando continuidade, a docente apresentou os jogos, pediu para formarem trios de estudantes/jogadores e distribuiu os dominós nas mesas.

A primeira reação dos estudantes foi olhar as imagens do jogo e identificar cada lugar, cada setor da economia do município que foram representados nas peças do dominó. Um dos estudantes logo afirmou que *“esta é a mão da minha coroa”*, apontando para a imagem da mão da costureira de bolsas que seria a sua mãe. Em seguida, outro identificou a farmácia onde comprava medicamentos, afirmando que é cliente, entre outras descobertas dos demais estudantes. Este primeiro momento atraiu a curiosidade e a atenção destes sujeitos.

Na hora de jogar, alguns afirmaram serem muito bons em jogar dominó, seja nos bares, nas praças, em casa, com amigos, familiares e vizinhos, no entanto, não estavam entendendo como jogar este jogo, visto que havia de um lado uma imagem e do outro uma palavra (primário, secundário ou terciário). Explicamos que para vencer o jogo era preciso que a palavra se juntasse com imagem correta. Uma estudante logo questionou: *“[...] por que eu não prestei atenção nas aulas?”*, lamentando por não saber diferenciar os setores da economia.

Grupos formados, peças em mãos. O primeiro jogador libera a primeira “pedra” do jogo, o segundo pensa o que fazer. Alguns erros, outros acertos. A primeira partida foi um teste para entender a dinâmica do jogo.

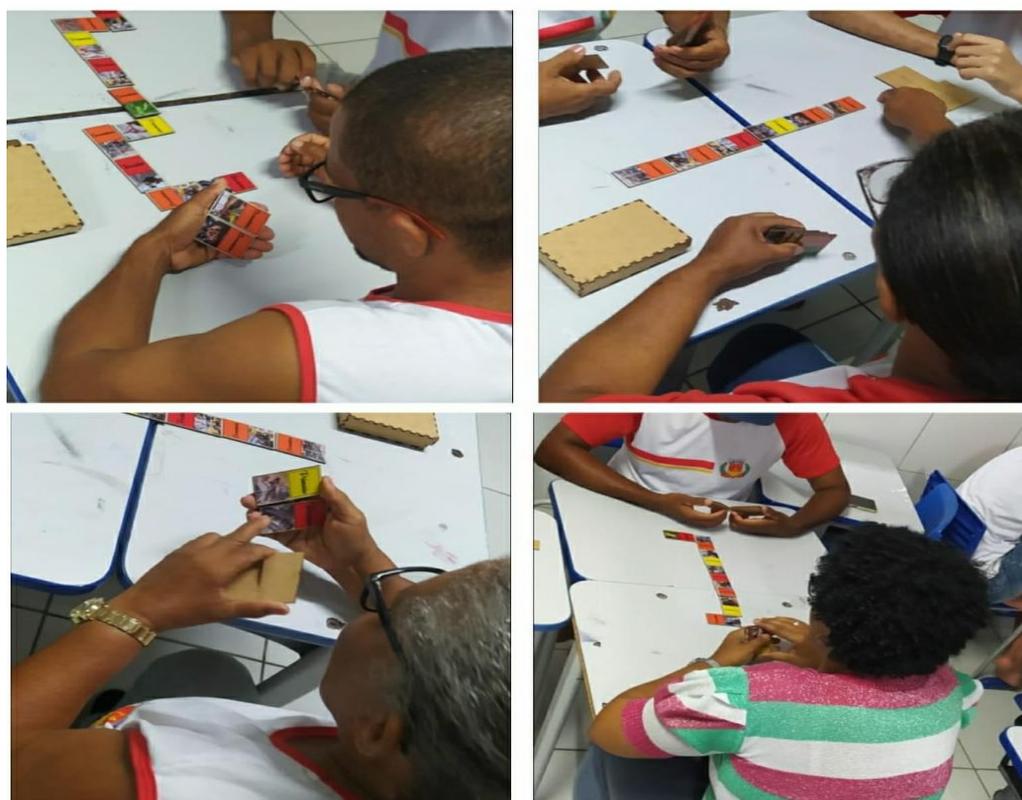
A professora percorria de mesa em mesa supervisionado se, de fato, eles estavam compreendendo o jogo e o conteúdo da aula.

Todos os estudantes/jogadores estavam dispostos a vencer as partidas e conquistar o êxito da vitória. Para isso, havia muita concentração, dúvidas sobre quais peças jogar e, sobretudo, atenção na jogada dos seus adversários para que estes não cometessem o “gato” (encaixar uma peça errada de modo a vencer por trapaça). Desta forma, os estudantes começaram a identificar os setores da economia, dispostos nas peças do dominó e corrigir os colegas quando eles erravam o encaixe das peças. E, de forma mútua, os estudantes

demonstraram que o conhecimento foi apreendido na situação lúdica e prazerosa, como foi o momento do jogo.

Em alguns momentos, a professora pediu para participar do jogo nas diferentes mesas, de modo a avaliar o desempenho dos estudantes e, também, sanar dúvidas sobre o conteúdo abordado no dominó. Esta estratégia foi muito válida, pois proporcionou a interação entre estudantes-estudantes e estudantes-professora (Figura 3).

Figura 3 – Imagens do uso do “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia”



Fonte: Santos, 2023, p.118.

Após as aulas/partidas, dez estudantes (maiores de 18 anos) foram questionados sobre os possíveis benefícios do jogo nas aulas de Geografia. Com relação ao que mudou nas aulas de Geografia, com o uso do Dominó geográfico, a grande maioria respondeu que melhorou o entendimento, pois a aula ficou mais dinâmica e que aprenderam brincando. Um dos estudantes dissertou que: “[...] eu entendi mais [o conteúdo] e ficou mais fácil para compreender que lugar pertence cada imagem e cada setor da economia. Ficou mais divertido também, porque enquanto você está brincando ao mesmo tempo você está aprendendo” (Estudante h – Santos, 2023, p.118). Uma de suas colegas também

corroborou com esta ideia e afirmou que “*A aula com o uso do dominó ficou muito interessante, pois ficou divertida e com uma dinâmica interessante*” (Estudante i – Santos, 2023, p.119).

Neste sentido, é importante que os estudantes compreendam que:

[...] o lugar recortado efetivamente emerge da experiência e é um mundo ordenado e com significados. Nada obstante, o lugar é definido como espaço local que está relacionado ao espaço mundializado. As especificidades dos diferentes lugares estão permeadas pela inclusão de diferentes objetos, eventos e ações, suscitando a diminuição do espaço, relações de poder e novos saberes. Sendo que estas transformações são essenciais nos estudos do espaço geográfico, onde percebemos um cenário de constante busca de sustentação espacial por diferentes lugares, ou seja, em um pequeno lugar, o mundo está profundamente presente (Martins Junior; Martins, 2017, p. 133).

A partir do que os estudantes apresentaram como pontos positivos nas aulas de Geografia com o uso do jogo, pôde-se perceber que eles compreenderam que não se tratava apenas de uma brincadeira, mas que existe a intenção pedagógica, um objetivo a ser alcançado na aula, sendo este a aprendizagem. O conteúdo da aula foi citado, em grande parte nas respostas dadas no questionário. Em um destes, o estudante disse que a “*Aula ficou mais interessante, porque aprendemos mais com o dominó sobre os setores da economia de Serrolândia*” (Estudante j – Santos, 2023, p.119). Outra estudante disse que “[...] *com a aula aprendemos verificar como tem coisa que tem que trazer da roça e passa por cada processo, cada coisa tem um processo, todos os setores são importantes*” (Estudante l – Santos, 2023, p.119).

As afirmações da Estudante L sobre “[...] *coisas que tem que trazer da roça*” e que “*todos os setores são importantes*” (Estudante l – Santos, 2023, p.119) demonstraram um olhar crítico sobre as formas de produção nos setores econômicos e a importância de cada um deles, de modo a compreender o valor que o pequeno produtor agrícola tem para a alimentação da população. Setor este que grande parte dos estudantes da EJA estão inseridos ou que dependem indiretamente.

Quando perguntado aos estudantes se o conteúdo de Geografia, vinculado ao conceito de lugar, ficou mais compreensível quando está de acordo com o cotidiano e o porquê, eles apresentaram as seguintes respostas, como exposto no Quadro 1:

Quadro 1 – Respostas dos estudantes do COMAGS

Estudante A	<i>Sim, porque aprendemos sobre coisas da nossa cidade e coisas do campo para a cidade. É importante conhecer o primário, secundário e terciário e eu não sabia.</i>
Estudante B	<i>Sim porque aprendemos os setores que a nossa Serrolândia tem.</i>
Estudante C	<i>Sim. Mostrou comércio, indústrias e ficou mais fácil para entender cada setor econômico do município.</i>
Estudante D	<i>Porque é o lugar onde a gente vive.</i>
Estudante E	<i>Sim, porque são lugares que já conhecemos.</i>
Estudante F	<i>Sim, porque são mais fáceis de entender quais são os setores primário, secundário e terciário.</i>
Estudante G	<i>Sim, porque nós trabalhamos com o conceito da nossa cidade.</i>
Estudante H	<i>Sim, porque no lugar onde moramos tem os três setores, por isso torna-se uma aula de Geografia interessante.</i>
Estudante I	<i>Sim, porque a gente conhece todos os lugares, assim fica mais fácil de identificar porque o lugar é onde moramos.</i>
Estudante J	<i>Sim, porque nós temos exemplos perto de nós.</i>

Fonte: Santos, 2023, p.119-120.

As afirmativas apresentadas nas respostas dos questionários evidenciaram a importância de trabalhar a partir de um conjunto de atividades que possibilitem a compreensão de conceitos e temas que façam sentido na vida dos sujeitos aprendentes do COMAGS, em Serrolândia-BA. Assim, “o ensino de Geografia, ao ser realizado, entrelaçando o conhecimento produzido cientificamente com as questões da vida dos sujeitos pode se transformar em uma educação geográfica” (Callai, 2010, p. 29). Para tal, “[...] o conhecimento geográfico pode ser identificado a partir da vida real das pessoas” (Ferraz; Nunes, 2016, p. 244), constatando-se os conhecimentos prévios, socializando novos saberes, convergindo e divergindo ideias e formulando novas formas de compreensão da realidade que o cerca; talvez este seja o grande sentido de ensinar e aprender Geografia. Assim:

[...] é importante que o lugar não seja restrito a um nome no mapa ou a um ponto no espaço, mas que se torne, no entendimento do aluno/a, como construído pelos diferentes sujeitos e com significação para a sua vida, pois se faz presente no cotidiano do seu viver, sendo também forte

potencializador da formação cidadã (Martins Junior; Martins, 2017, p. 133).

A respeito do que foi mais interessante no jogo, os estudantes dissertaram, principalmente, sobre: o modo divertido de aprender, o uso das imagens, o fato de aprenderem mais, aprenderem brincando; com alegria. Algo que chamou atenção foi a identificação da importância de “[...] *aprender um com o outro*” (Estudante l –Santos, 2023, p.120) e que “[...] *o mais importante no jogo foi acertar a ‘pedra’. Quando a gente errava uma ‘pedra’ os colegas iam ver se estava certa e todos se corrigiam. Isso foi bom*” (Estudante m – Santos, 2023, p.120).

A partir dessas e outras narrativas dos estudantes do COMAGS, coletadas no ano letivo de 2022, durante a pesquisa de mestrado, possibilitam afirmar que as regras do jogo são estimuladoras de ações precisas para que a partida acontecesse de forma justa e correta. Ao compreender esta dinâmica, o estudante/jogador se corrigiu e corrigiu o outro, aprendendo, memorizando ou revisando o conteúdo juntos. Nesta atividade, o trabalho colaborativo foi fundamental para que as regras fossem respeitadas e, sobretudo, o conteúdo apreendido de forma natural e prazerosa.

Desta maneira, o “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023) potencializou a compreensão do conteúdo trabalhado, tornando-o mais particular e visível ao cotidiano do estudante, a partir do lugar de vivência, em uma confluência de informações que estão vinculadas ao global.

GUARDANDO AS PEÇAS DO JOGO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa que originou esta escrita buscou compreender quais as contribuições de um jogo analógico para o Ensino de Geografia na EJA do COMAGS, como o “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023). Desse modo, buscamos, por meio da pesquisa-ação, apresentar tais contribuições. Então, a partir deste jogo adaptado, ficou evidente que os jogos são importantes dispositivos didático-pedagógicos para ensinar e aprender temas e conceitos geográficos na Educação de Jovens e Adultos, pois por meio da ludicidade, é possível que os estudantes/jogadores compreendam o conteúdo de forma prazerosa, permitindo a socialização e a troca de conhecimento entre os pares.

O jogo “Dominó geográfico: setores da economia de Serrolândia” (Santos, 2023) foi desenvolvido mediante um esforço criativo que pudesse atender aos objetivos do

ensino e da aprendizagem da EJA para o ensino da Geografia Escolar. O conteúdo Setores da economia é de grande relevância para esta modalidade, visto que estes jovens e adultos estão inseridos no mercado de trabalho ou pretendem se inserir. O jogo possibilita não apenas a distinção dos setores da economia em primários, secundários ou terciários, mas, também, a reflexão sobre trabalho, renda, consumo, formas de transformação da matéria-prima e os processos de distribuição e venda de produtos, além da diversidade de serviços que compõe o comércio local de Serrolândia-BA.

Ter o Dominó Geográfico no ensino de Geografia na EJA proporcionou a socialização entre os estudantes das turmas do oitavo e nonos anos, contribuiu para que aqueles mais agitados prestassem atenção nos conceitos e/ou temas que estavam sendo abordados e, de forma prazerosa, apreendido. Antes da atividade com o jogo de dominó, no período da pesquisa de mestrado, a professora havia se queixado da falta de atenção dos estudantes e sentia que o conteúdo não tinha sido compreendido pela maioria, no entanto, com o jogo eles conseguiram se concentrar na partida, em busca do êxito da vitória e conseqüentemente, o conteúdo foi compreendido, sobretudo por se tratar de um dispositivo-didático que aborda elementos do lugar onde eles residem e trabalham, relacionando os conhecimentos prévios com novos conhecimentos, tornado a aprendizagem significativa para lidar com os fenômenos do cotidiano.

Os estudantes demonstraram grande interesse com relação ao jogo. Isso se deu, principalmente, porque eles se colocaram em uma postura ativa diante dos conceitos e temas trabalhados em sala de aula, colocaram a “mão na massa” e tiveram momentos de socialização do que aprenderam. Neste ínterim, o conteúdo foi apreendido de forma natural, “brincando”. O lugar foi contemplado nas imagens das peças do jogo. Ao visualizar a imagem e analisar a sua função no jogo, os estudantes criaram hipóteses e tiram suas conclusões sobre o conteúdo estudando, potencializando a aprendizagem.

Esta proposta pode servir de inspiração para novas elaborações de jogos que atendam aos objetivos pedagógicos de diferentes temas e conteúdos da Geografia Escolar. Cabe ao professor, pesquisador de sua prática, adequar os recursos disponíveis ou novos dispositivos com diferentes linguagens para tornar as aulas mais atrativas que promovam uma aprendizagem cada vez mais significativa para os sujeitos em processo de escolarização, independentemente da faixa etária.

REFERÊNCIAS

- BREDA, T. V. **Jogos geográficos na sala de aula**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- 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.
- CALLAI, Helena Copetti. Apresentação. Em busca de fazer a educação geográfica. In: CALLAI, Helena Copetti (Org.). **Educação Geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011. p. 15-33.
- CASTELLAR, S. *et al.* **Ensino de Geografia e História**. Volume único. São Paulo: Cergane Learning, 2011. 339 p.
- FERRAZ, Cláudio Benito Oliveira; NUNES, Flaviana Gasparotti. Linguagem geográfica. O de fora, o corpo e o aluno. In: PORTUGAL, Jussara Fraga; OLIVEIRA, Simone Santos de; RIBEIRO, Solange Lucas. (Org). **Formação e docência em Geografia: narrativas, saberes e prática**. Salvador: EDUFBA, 2016, p. 241-277.
- MARTINS JUNIOR, Luiz; MARTINS, Rosa Elisabete Militz Wypczynski. 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.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artemed, 2005.
- 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 Fev. 2022.
- PINTO, Bismarque Lopes; PORTUGAL, Jussara Fraga; OLIVEIRA, Simone Santos de. O *google earth* e a maquete em sala de aula: Geografia Escolar e aprendizagens geográficas. In: PORTUGAL, Jussara Fraga; OLIVEIRA, Simone Santos de; MEIRELES, Mariana Martins de; SOUZA, Hanilton Ribeiro (Orgs). **Geografia na sala de aula: linguagens, conceitos e temas**. Curitiba: CRV, 2016, p.49-69.
- SANTOS, Adelvan 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. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, 2023. Disponível em: <https://saberaberto.uneb.br/collections/c15ebd33-252e-4c34-855e-b9ad42557886?cp.page=3> acesso em: 17/03/2024
- SANTOS, Adelvan Ferreira; NUNES, Marcone Denys dos Reis; OLIVEIRA, Simone Santos de. 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: 30 Jun. 2022.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - SME. **Documento Curricular Referencial de Serrolândia/ Secretaria Municipal de Educação (DCRMS)**. Serrolândia, 2020. 1770 p. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/488094304/DCRM-de-SERROLANDIA-BA>. Acesso em: 25 dez. 2022.

Notas:

ⁱ A cidade de Serrolândia fica localizada na microrregião de Jacobina, Território de Identidade do Piemonte da Diamantina, na mesorregião do Centro Norte Baiano, a 320 km da capital baiana, Salvador.